



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**COMUNICACIÓN SOCIAL**

**MODALIDAD PRESENCIAL**



**DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN**

**COMUNICACIÓN SOCIAL**

**TEMA:**

**Comunicación emergente en los grupos de jóvenes gamers de Ventanas, Provincia de**

**Los Ríos-Ecuador 2020**

**AUTOR:**

**Ivan Moroni Silva Cruz**

**TUTOR:**

**Ing. Daniel Lemos**

**BABAHOYO - ECUADOR**

**2021**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**COMUNICACIÓN SOCIAL**  
**EXAMEN COMPLEXIVO**



**DEDICATORIA**

El presente trabajo se lo dedico a todas las personas que de una u otra manera hacen de los videojuegos un estilo de vida, esperando que el mismo sirva como ayuda para mejorar sus procesos comunicativos.

Ivan Silva



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**COMUNICACIÓN SOCIAL**  
**EXAMEN COMPLEXIVO**



**AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios, familiares y amigos que siempre me  
alentaron para continuar en pie con mis estudios, a los  
docentes por impartir sus conocimientos que me han sido  
de gran ayuda, para finalizar a mis padres que me  
apoyaron desde el inicio, siempre dándome palabras de  
ánimo.

Ivan silva

## **RESUMEN**

El presente proyecto con el tema: Comunicación emergente en los grupos de jóvenes gamers de Ventanas, Provincia de Los Ríos-Ecuador 2020, el mismo que se muestra a través de un estudio bibliográfico de la observación en la comunicación entre gamers a través de plataforma de videojuegos, se presentó como objetivo general, Analizar la Comunicación emergente en los grupos de jóvenes gamer de Ventanas, provincia de Los Ríos, Ecuador 2020. Para contrastar la información se utilizaron fuentes bibliográficas relacionadas al tema, así como conceptos relevantes de expertos que ayudaron a profundizar el tema para obtener mejores resultados. En la técnica empleada se encuentra el grupo focal, la cual se aplicó en 6 jóvenes gamers del Cantón Ventanas, provincia de Los Ríos, los mismo que aportaron con sus conceptos fundamentales a la observación planteada, el cual se presenta en los resultados obtenidos del presente proyecto, en la parte final el autor presenta las conclusiones y recomendaciones.

**Palabras clave:** Gamers – Comunicación – Emergente

## SUMMARY

The present project with the theme: Emerging communication in the groups of young gamers of Ventanas, Los Ríos Province-Ecuador 2020, the same one that is shown through a bibliographic study of the observation in the communication between gamers through the platform of videogames, it was presented as a general objective, Analyze the emerging communication in the groups of young gamers of Ventanas, Los Ríos province, Ecuador 2020. To contrast the information, bibliographic sources related to the subject were used, as well as relevant concepts from experts that helped to deepen the topic for better results. In the technique used is the focal group, which was applied in 6 young gamers from the Cantón Ventanas, Los Ríos province, the same ones who contributed with their fundamental concepts to the proposed observation, which is presented in the results obtained in the present project, in the final part the author presents the conclusions and recommendations.

**Keywords:** Gamers – Communication - emergent

## Contenido

<b>I.</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>II.</b>	<b>DESARROLLO</b> .....	<b>2</b>
<b>2.1</b>	<b>JUSTIFICACIÓN</b> .....	<b>2</b>
<b>2.2</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b> .....	<b>3</b>
<b>2.3</b>	<b>SUSTENTOS TEORICOS</b> .....	<b>4</b>
	<b>La comunicación</b> .....	<b>4</b>
	<b>Tipos de Comunicación</b> .....	<b>4</b>
	<b>Procesos de comunicación y elementos de comunicación</b> .....	<b>4</b>
	<b>Comunicación en la nueva era (Digital)</b> .....	<b>5</b>
	<b>Los Videojuegos</b> .....	<b>6</b>
	<b>Los videojuegos online o juegos de rol</b> .....	<b>6</b>
	<b>Los gamers</b> .....	<b>7</b>
	<b>La cultura Gamer</b> .....	<b>7</b>
	<b>El lenguaje gamer</b> .....	<b>8</b>
	<b>Los gamers y la comunicación</b> .....	<b>9</b>
<b>2.4</b>	<b>TÉCNICAS APLICADAS</b> .....	<b>10</b>
	<b>Modalidad de la investigación</b> .....	<b>10</b>
<b>2.5</b>	<b>RESULTADOS OBTENIDOS</b> .....	<b>11</b>
<b>III.</b>	<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>13</b>
<b>IV.</b>	<b>RECOMENDACIONES</b> .....	¡Error! Marcador no definido.
<b>V.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>15</b>
<b>VI.</b>	<b>ANEXOS</b> .....	¡Error! Marcador no definido.7

## I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al tema de la comunicación emergente de los jóvenes gamers, el mismo que se puede definir como nuevos métodos comunicativos entre si mediante los distintos juegos online.

La característica fundamental de este tipo de comunicación se basa en los elementos del proceso comunicacional en gamers. Los jóvenes son considerados personas muy apasionadas a los videojuegos, los mismos que les dedican muchas horas a ellos, tienden a estudiar a fondo las estructuras de los videojuegos, como se desempeñan cuál es su función y por su puesto su lenguaje.

Los videojuegos cada día avanzan con la tecnología y no solamente en mejora de calidad y entretenimiento, sino las formas de comunicarse a través de estos juegos con las personas especialmente en los juegos online o de rol, de la misma manera los propios jugadores están creando un lenguaje específico, vivo y que continua en constante evolución.

Para comprender el lenguaje gamer es importante entender sus características, elementos y ventajas. Por ello es importante comprender estas nuevas palabras claves al momento de comunicarse entre sí, (García López, 2020) afirma que En los juegos colaborativos o multijugador es muy importante interactuar además de jugar. De ahí nació la necesidad de economizar las palabras y esto dio lugar a: *gl* (good luck/buena suerte), *gg/bg* (good game/bad game), *afk* (*away from keyboard*) cuando el jugador se ausenta del juego.

El mismo esta direccionado por la línea de investigación de la carrera de Comunicación Social, denominada: Comunicación sustentable aplicada a nuevas tecnologías, apoyada en la sub-línea: Innovación y nuevas tecnologías en comunicación, enmarcado en el objetivo 7 del plan Nacional Toda Una Vida que es Incentivar una sociedad participativa con un Estado cercano al servicio de la ciudadanía.

## **II. DESARROLLO**

Comunicación emergente en los grupos de jóvenes gamers de Ventanas, Provincia de Los Ríos-Ecuador 2020.

### **2.1 JUSTIFICACIÓN**

El presente estudio titulado “Comunicación emergente en los grupos de jóvenes gamers de Ventanas, Provincia de Los Ríos-Ecuador 2020” presenta su justificación debida a los nuevos métodos comunicativos en los jóvenes gamers se ha generado un nuevo lenguaje, que está siendo utilizado en las diferentes plataformas de videojuegos cooperativos vía online, este tipo de lenguaje es reconocido dentro de la comunidad gamer ya que son utilizados con frecuencia en estas salas.

Resulta de especial interés cuales son las características, elementos y ventajas más habituales en la comunicación emergente en los grupos de jóvenes gamers, y a partir de ahí estudiar y comprender todos estos procesos comunicativos.

El presente proyecto de investigación surge de la necesidad de estudiar la comunicación emergente entre los jóvenes gamers, con el propósito de identificar cuáles son las ventajas o desventajas que brindan este tipo de lenguaje comunicativo, así mismo como siguen evolucionando constantemente en las diferentes plataformas de juegos de rol.

## **2.2 OBJETIVO GENERAL**

Analizar la Comunicación emergente en los grupos de jóvenes gamer de Ventanas, provincia de Los Ríos, Ecuador 2020.

## **2.3 SUSTENTOS TEORICOS**

### **La comunicación**

“La comunicación consiste en un proceso en el cual un emisor le da un mensaje a un receptor a través de un canal, dentro de un contexto mediante un código”. (Fernández Martín, 2015)

De acuerdo con (Santos Garcia, 2012) La comunicación es un elemento fundamental en la cotidianidad de todo individuo. El aprendizaje de la lengua, la apropiación del lenguaje y el ejercicio del habla pueden parecer tareas poco especializadas. Sin embargo, aprenderlas involucra esfuerzo, tiempo y, por qué no decirlo, muchas frustraciones. (pág. 5)

### **Tipos de Comunicación**

Loría Meneses expresa que, Existen dos formas de comunicación humana: verbal y no verbal. La comunicación verbal se refiere a las palabras que utilizamos y a las inflexiones de nuestra voz, si esta es oral, pero si la comunicación es escrita, alude a la disposición gráfica y estratégica de las palabras. (Loría Meneses , 2011, pág. 14)

En definitiva, predominan diferentes tipos de comunicación los cuales es indispensable que el mensaje llegue de forma precisa y eficaz al receptor.

### **Procesos de comunicación y elementos de comunicación**

El proceso comunicativo o también conocido como el acto comunicativo es básicamente la acción del emisor a través de una vía de comunicación con destino al receptor, es un elemento indispensable para el intercambio y recepción de diferentes ideas,

informaciones y mensajes, estos procesos comunicativos son esenciales para el intercambio de información.

“El emisor y el receptor son las dos partes que hacen que se produzca el proceso de comunicación, el emisor es el que lo pone en funcionamiento y el receptor al generar su respuesta lo retroalimenta”. (Calle González, 2012, pág. 38)

De acuerdo con (Calle González, 2012, pág. 31) Los elementos que componen el flujo de la comunicación:

- **Emisor:** Es la persona de la que parte el mensaje, idea, concepto que se pretende transmitir al otro.
- **Mensaje:** Son las expresiones tanto verbales como no verbales que se utilizan con el fin de transferir la idea a comunicar.
- **Canal:** Medio por el que va a circular el mensaje transmitido. o Receptor: Aquel al que va dirigido el mensaje, y para el que adquiere un significado.

**Retroalimentación:** Al tratarse de un proceso activo suele generar respuestas por parte del receptor.

### **Comunicación en la nueva era (Digital)**

En la actualidad la comunicación ha tenido un gran cambio, uno de ellos es la comunicación digital una herramienta utilizada para enviar mensajes a través de un medio digital. Esta comunicación de cierta manera es mucho más rápida y permite comunicar a las personas desde cualquier lugar además permite la interacción en diversas plataformas.

La “comunicación digital” es poderosa, pero, igualmente, dispersa. Con internet penetrado en la juventud y en estratos más populares, con instrumentos más fáciles de usar,

blogs y páginas personales, amén de boletines y cadenas, la cantidad de contenidos producidos por no-periodistas crece como la espuma. (Fernando , 2005, pág. 49)

Como todo canal de comunicación específico, Internet tiene sus propias reglas de juego. Del mismo modo que al hablar por teléfono utilizamos un lenguaje distinto del que empleamos al redactar una carta, la comunicación digital escrita se rige por sus propias leyes. (Salvador, 2006)

## **Los Videojuegos**

Los videojuegos, en lo que va de la última década, tienen una importancia cada vez mayor en la interacción y aprendizaje de niños, adolescentes y jóvenes, siendo ejercitados como una herramienta lúdica que ocupa grandes espacios de la vida cotidiana. De este modo, se han dejado entrever formas cada vez menos convencionales de socialización por intermedio del internet, con arraigo masivo en todo el mundo. Tanto videojuegos como internet vienen desarrollando una de sus virtudes más consumidas: los videojuegos on line (en línea). (Loaiza, 2011)

## **Los videojuegos online o juegos de rol**

El juego online tiene una serie de características que le confieren un componente adictivo mayor, ya que la facilidad de acceso a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas, hace posible que las personas puedan estar conectadas y jugar durante las 24 horas del día. Así mismo, la privacidad de jugar sin tener que asistir a ningún establecimiento de manera presencial es otra característica que incide en el desarrollo de la adicción de los jugadores en línea. (Uchuypoma Canchumani, 2017)

Los juegos de rol ya tienen un nombre bastante descriptivo, pero vale la pena desarrollarlo. En un principio es un juego, con todo lo que esto conlleva: libertad, di versión, entretenimiento, no realidad, reglas propias ... Por otro lado, es de rol: modelo de

comportamiento social. Es por esto que los juegos de rol los podemos definir como aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos. (Brell, 2006)

### **Los gamers**

Estos pertenecen al grupo de jugadores experimentados, que se caracterizan por llevar varios años jugando, invertir bastantes horas de juego y tener una gran diversidad en sus gustos, en cuanto a géneros y tipos de plataformas. Además, es un consumidor asiduo que le gusta estar bien informado en cuanto a los productos que ofrece el mercado, sus características y nuevas tendencias. (Ciprián Durán, 2014)

Ser gamer también es considerado como un hobby, por otra parte, es posible que sea visto como un trabajo ya que existen gamers profesionales que se dedican netamente a los videojuegos como un sustento económico.

### **La cultura Gamer**

La cultura Gamer se presenta como una forma de interacción, tanto en internet (online) como directamente (offline), la cual toma como fundamento o punto de encuentro los entornos virtuales de juego en cualquiera de sus formas, categorías y objetivos. Se habla de la cultura Gamer cuando dos o más personas comparten, ya sea dentro o fuera del juego, intenciones relacionadas a un videojuego específico. Este entorno de videojuegos, a pesar de la percepción y el entendimiento común, trasciende en muchas ocasiones el objetivo de diversión y se concreta en metas y procesos que demandan el esfuerzo económico, técnico (habilidad), tecnológico y de tiempo, como en cualquier otra forma o actividad en el que pueda desarrollarse la persona. (González Moreno, 2020)

Al hablar de cultura se refiere a masas es decir que estos grupos gamers que comprenden una gran cantidad de personas que no solo se comunican a través de los

videojuegos, sino que tienen una convivencia fuera de los videojuegos, es decir que siguen manteniendo comunicación fuera del entorno virtual.

Estos procesos de construcción cultural pueden referirse al desarrollo de lenguaje propio, a las costumbres, a las creencias, a los significados dados a objetos, a las identidades en su contexto cotidiano, a la forma de interactuar y comunicarse con otras personas, entre otros muchos aspectos que hacen parte de la expresión de las personas. ( González Moreno, 2020)

### **El lenguaje gamer**

Los videojuegos son un medio de comunicación, que comprenden un gran volumen de usuarios por ende para hablar del lenguaje en los videojuegos (lenguaje gamer), hay que comprender la narrativa como los diálogos, las jergas, palabra claves y por último las terminologías que son ajenas al idioma innato, por lo tanto, son adoptadas y utilizada por los jugadores.

Por otro lado, ( González Moreno, 2020) afirma que, en algunos casos los servidores regionales pueden comprender varios países y las personas/jugadores que acceden a dichos servidores tienen diferentes formas de actuar, de comportarse y de hablar dentro del entorno del videojuego. Además, si se suma que la influencia del videojuego puede llegar a influir en las expresiones o palabras que el jugador utiliza al momento de expresar una idea presenta una influencia mayor inherente a dichas interacciones en este entorno.

Además (García López, 2020) propone algunas palabras más comunes en el *lenguaje de los gamers* y cómo su significado está relacionado con emociones positivas o negativas:

**Cheater:** persona que suele usar trampas.

**Kickear:** se utiliza cuando se expulsa a un usuario de una partida.

**Fail:** hace referencia a un fallo durante el juego o una acción vergonzosa.

**FTW (For The Win):** significa por la victoria y lo utilizan para dar ánimos a los compañeros de partida.

**Owned:** cuando un jugador es atrapado por sorpresa. Humillación.

**Burstear:** este verbo se refiere a la acción de causar mucho daño en muy poco tiempo.

**Flamear:** insultar de forma exagerada y sin motivo racional a otros jugadores.

**Spammear:** generar un exceso de información irrelevante durante el juego para molestar a los compañeros. También sirve para acciones sin sentido realizadas con el mismo fin.

### **Los gamers y la comunicación**

Definitivamente la comunicación en los gamers es fundamental dentro del juego, pero a más de ello entablan comunicaciones fuera de los videojuegos, esto se debe a las múltiples herramientas o plataformas que ofrece a los jugadores poder comunicarse, esto hace que dichos jugadores formen agrupaciones y se cree una comunicación mucho más directa.

Por ejemplo, cuando se habla de desarrollar el lenguaje en los entornos virtuales, la perspectiva de emisor o receptor puede cambiar en cualquier momento ya que el individuo puede presentarse como un consumidor de contenidos o puede llegar a ser un creador de dichos contenidos las cuales estarán siendo compartidas en el lenguaje del emisor a personas que pueden compartir el mismo lenguaje o uno diferente, y es la interacción con estos espacios en donde se puede llegar a formar una influencia dentro de la identidad propia del individuo, siendo así parte de un proceso de construcción cultural en los que se encuentra inmerso a lo largo de su cotidianidad. ( González Moreno, 2020)

## 2.4 TÉCNICAS APLICADAS

### Modalidad de la investigación

En el presente proyecto de investigación se empleó la metodología de búsqueda cualitativa, ya que está basada en el método de investigación colectivista o grupo focal.

### Técnicas utilizadas en la investigación

#### Grupo Focal

Se realizó un grupo focal para conocer más a fondo la opinión de los gamers.

- **Segmento a Investigar:** Jóvenes de entre 16-22, años de edad con distintos ingresos económicos, estudiantes de Ventanas, Provincia de Los Ríos Ecuador.
- **Muestra:** Se realizó 1 grupo focal, de manera virtual a través de Meet y de las distintas plataformas de videojuegos, debido a la emergencia sanitaria por el Covid-19, para salvaguardar la integridad de los participantes, la muestra está conformada por 6 miembros, los mismos que fueron elegidos de manera selectiva.

Para culminar se utilizó el método **analítico-sintético**, realizado por el análisis de diferentes fuentes que ayudan a complementar y a contrastar la información del presente proyecto.

## 2.5 RESULTADOS OBTENIDOS

Una vez desarrollado el grupo focal conformado por 6 personas, se obtuvieron los resultados mediante las distintas opiniones de los jóvenes gamers. Primero, se realizó una sesión a través de Google meet para socializar con los miembros a observar, luego se tomó como referencia 3 de los videojuegos en línea más utilizados por los jóvenes gamer como: Free fire, Minecraft y Fortnite. Para su posterior observación de como se da la comunicación emergente en dichos jóvenes.

Free Fire: En esta plataforma de videojuego la comunicación se da a través de dos opciones ya sea por chat textual y otra por chat de voz, se pudo evidenciar una comunicación inmediata que además trasciende a otras plataformas de comunicación más directas como grupos de WhatsApp y Discord. Es importante mencionar la utilización de palabras del lenguaje gamer que es indispensables saber, ya que sin el previo conocimiento serían ruido al momento de comunicarse.

Minecraft: La comunicación en este videojuego presenta un problema a la hora de comunicarse ya que el mismo solo ofrece una plataforma de chat textual y los gamers comentan que prefieren tener una comunicación a través de un chat de voz, por lo que surge una necesidad que gracias a las herramientas que nos ofrece la tecnología ya no es un problema, afirman que utilizan la plataforma de discord ya que ofrece un chat de voz y así tienen una comunicación inmediata para poder transmitir el mensaje al momento de jugar.

También utilizan palabras del lenguaje gamer y tienden a conversar temas mucho más personales y otros temas específicos, algo muy sustancial que comentar es que tienen una actitud muy amigable y divertida, se pueden ver que entablan una comunicación eficaz.

Fortnite: Este videojuego en particular la comunicación es mucho más directa entre los gamers, al igual que las anteriores plataformas de videojuegos también cuenta con un chat textual y un chat de voz, tienden a utilizar palabras muy técnicas del lenguaje gamer

que para ellos es muy importante saberlas ya que al momento de transmitir el mensaje el receptor no va a entender de que se está hablando y causará problemas a la hora de jugar. Cabe mencionar que en este videojuego hay torneos internacionales constantemente, afirman que por eso le dedican mucho tiempo al mismo, debido al tiempo que brindan se conocen muy bien entre ellos respecto a sus actitudes y maneras de expresarse al momento de jugar.

### III. CONCLUSIONES

Este tipo de comunicación emergente entre los jóvenes gamers crea una nueva subcultura donde se están utilizando todas estas plataformas para generar nuevas formas de comunicación sin perder la esencia de la misma es decir emisor y receptor. Son muy explícitos al momento de comunicarse, tienen diferentes jergas y lenguajes que complementan el mensaje que transmiten, consumen distintos géneros de videojuegos y emergen de su zona de confort.

La comunicación en los jóvenes gamers es directa y se da a través de las plataformas de videojuegos, en primera instancia tratan temas de los videojuegos y en un segundo plano comentan acerca de su vida personal, utilizan herramientas externas que facilitan el proceso de comunicación.

Se realizó un grupo focal donde se identificó los elementos de la comunicación: El emisor que es quien transmite el mensaje, el contexto que está conformado por el mensaje y el canal de comunicación, el receptor que es la persona que recibe el mensaje y por último la retroalimentación del receptor luego de recibir el mensaje.

Para finalizar, los jóvenes gamers tienen una cierta ventaja al momento de aprender y utilizar las jergas o terminologías gamers ya que la mayoría de las palabras son en inglés, esto les ayuda a comunicarse con personas de otros países con diferentes idiomas y costumbres.

Los jóvenes gamers deben aprovechar las herramientas que nos ofrece la tecnología en la actualidad ya que facilita al proceso comunicativo entre los mismos, lo hace de forma rápida y eficaz, usando las jergas o lenguaje gamer adecuado para entender con claridad el mensaje que se está enviando.

Deben participar en foros donde se habla de temas importantes para la comunidad gamer ya que está en constante evolución esto sirve para compartir y receptor nuevos conocimientos acerca de videojuegos y nuevas plataformas en tendencias para los jóvenes.

Se aconseja a los gamers disminuir las horas de juegos dedicadas, estas podrían afectar la salud de los jóvenes, lo recomendable es dedicarles de una a dos horas máximas al día, de lo contrario el exceso podría traer complicaciones a futuro.

Fomentar los videojuegos que fortalecen las habilidades cognitivas como razonamiento, memoria y pensamiento. Estos aumentan la capacidad de concentración, mejoran la planificación y ejecución de ideas entre los gamers.

## V. BIBLIOGRAFÍA

### Referencias

- Brell, M. (2006). Juegos de rol. *Educación Social*, núm. 33 pp. Obtenido de <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/94106/00920073000023.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calle González, P. (2012). *UN ANÁLISIS DEL PROCESO DE COMUNICACIÓN EN LA EMPRESA*. León, España. Obtenido de [https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/1867/09799122H\\_GADE\\_julio12.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/1867/09799122H_GADE_julio12.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ciprián Durán, R. (2014). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la L. E. Mariscal Cáceres Ayacucho, 2010*. Obtenido de Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela de Formación Profesional de Educación Primaria: [http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/1185/Tesis%20EP67\\_Dur.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/1185/Tesis%20EP67_Dur.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Fernández Martín, P. (2015). ¿Qué es la comunicación humana? *Mito Revista Cultural*.
- Fernando , N. (2005). *Guía de comunicación digital*. Caracas: Publicaciones UCAB. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=lk6wzmdOU6EC&printsec=frontcover&dq=comunicacion+digital&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjswOmS143vAhXotlkKHbxxBlgQ6AEwAXoECAgQA#v=onepage&q=comunicacion%20digital&f=false>
- García López, G. (2020). *El lenguaje de los gamers: emociones y videojuegos*. Obtenido de EMOTIONAL SEO: <https://emotionalseo.com/es/el-lenguaje-de-los-gamers-emociones-y-videojuegos/>
- González Moreno, D. (2020). *Procesos de apropiación y construcción de cultura Gamer en Villavicencio*. Obtenido de Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades, Maestría en Comunicación: <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/38571/dfgonzalezm.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Loaiza, J. (2011). Sensibilidades y videojuegos en línea: un análisis de la frontera entre lo real y lo virtual en América Latina. *Revista Austral de Ciencias Sociales (20)*, 19-40. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/459/45924206002.pdf>
- Loría Meneses , R. (2011). *Comunicación oral y escrita*. Universidad Estatal a Distancia, Escuela de Ciencias Sociales y Humanidades. Obtenido de <https://www.uned.ac.cr/ecsh/images/documentos/LitGrama/guiADIDActica-709-2012-3.pdf>
- Salvador, N. A. (2006). *Aprender comunicación digital*. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=2ip8XzYcaOAC&printsec=frontcover&dq=comunicacion+digital&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwidwfaU643vAhUErVkkHbOiDdkQ6wEwAHoECAYQAQ#v=onepage&q=comunicacion%20digital&f=false>

Santos Garcia, D. (2012). *Fundamentos de la Comunicacion*. RED TERCER MILENIO S.C. Viveros de Asís 96, Col. Viveros de la Loma, Tlalnepantla, C.P. 54080, Estado de México. Obtenido de [http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/comunicacion/Fundamentos\\_de\\_comunicacion.pdf](http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/comunicacion/Fundamentos_de_comunicacion.pdf)

Uchuypoma Canchumani, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamut'ay*, 4 (2), 55-64. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6230643>