



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2026,
Volumen 10, Número 2.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i2

LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA DE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO FORTNITE

**"THE COMMUNICATIVE INTERACTION OF YOUNG
UNIVERSITY STUDENTS THROUGH THE FORTNITE VIDEO
GAME"**

Diego de Jesús Cruz Mar

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Jannet Rodríguez Ruiz

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Javier Toledo García

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

La interacción comunicativa de los jóvenes universitarios a través del videojuego Fortnite

Diego de Jesús Cruz Mar¹

Diegocruzmar@outlook.com

<https://orcid.org/0009-0005-2315-9908>

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
México

Jannet Rodríguez Ruiz

jannet.rodriguez@ujat.mx

<https://orcid.org/0000-0001-7667-5854>

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
México

Javier Toledo García

javier.toledo@ujat.mx

<https://orcid.org/0000-0003-0328-2245>

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
México

RESUMEN

Los videojuegos multijugador en línea han evolucionado hacia entornos sociales complejos donde la comunicación y la colaboración resultan fundamentales para el desempeño colectivo. Fortnite se ha consolidado como una de las plataformas más utilizadas por jóvenes universitarios, facilitando la interacción mediante chat de voz, texto y señales no verbales. El presente estudio analiza la interacción comunicativa dentro de Fortnite, con énfasis en las barreras lingüísticas que surgen en contextos multiculturales. Se adoptó un enfoque cualitativo con diseño exploratorio-descriptivo, utilizando un cuestionario digital aplicado a 31 jóvenes universitarios de distintas nacionalidades. Los resultados evidencian que la diversidad idiomática dificulta la coordinación estratégica, aunque los jugadores desarrollan estrategias adaptativas como el uso de palabras clave universales, gestos visuales y traductores digitales. Asimismo, se confirma que la comunicación multimodal fortalece procesos de inteligencia colectiva, permitiendo el aprendizaje colaborativo y la construcción de comunidades digitales. Se concluye que Fortnite constituye un entorno sociotécnico donde la interacción comunicativa es esencial para el rendimiento y la experiencia social, aunque se encuentra condicionada por barreras lingüísticas y problemas técnicos.

Palabras clave: interacción comunicativa, videojuegos multijugador, barreras lingüísticas, inteligencia colectiva, Fortnite.

¹ Autor principal

Correspondencia: Diegocruzmar@outlook.com

"The communicative interaction of young university students through the Fortnite video game"

ABSTRACT

Multiplayer online video games have evolved into complex social environments where communication and collaboration are fundamental to collective performance. Fortnite has established itself as one of the most widely used platforms among university students, facilitating interaction through voice chat, text, and nonverbal cues. This study analyzes communicative interaction within Fortnite, with an emphasis on the linguistic barriers that arise in multicultural contexts. A qualitative approach with an exploratory-descriptive design was adopted, using a digital questionnaire administered to 31 university students of different nationalities. The results show that linguistic diversity hinders strategic coordination, although players develop adaptive strategies such as the use of universal keywords, visual gestures, and digital translators. Furthermore, it is confirmed that multimodal communication strengthens collective intelligence processes, enabling collaborative learning and the construction of digital communities. It is concluded that Fortnite constitutes a sociotechnical environment where communicative interaction is essential for performance and social experience, although it is conditioned by linguistic barriers and technical problems.

Keywords: communicative interaction, multiplayer video games, language barriers, collective intelligence, Fortnite.

*Artículo recibido 02 abril 2026
Aceptado para publicación: 30 abril 2026*



INTRODUCCIÓN

Los videojuegos multijugador en línea se han consolidado como entornos digitales de interacción social que trascienden el entretenimiento para convertirse en espacios de comunicación, colaboración y construcción cultural (Burgos Munares *et al.*, 2021). Entre ellos, Fortnite destaca como una plataforma global donde millones de usuarios interactúan en tiempo real mediante chat de voz, mensajes escritos y recursos no verbales, configurando dinámicas comunicativas complejas (Ortiz *et al.*, 2017). En este artículo se analiza la interacción comunicativa de jóvenes universitarios dentro de Fortnite, con énfasis en las barreras lingüísticas que emergen en contextos de diversidad cultural e idiomática, y su impacto en los procesos de colaboración colectiva (Rodríguez & Andrés, 2022).

El problema de investigación se centra en la limitada comprensión de cómo las diferencias lingüísticas influyen en la coordinación estratégica, la participación social y la construcción de comunidades digitales dentro de los videojuegos multijugador. Aunque estas plataformas fomentan la cooperación y el aprendizaje colectivo, la ausencia de un idioma compartido puede fragmentar la comunicación, afectar el rendimiento del equipo y generar experiencias de exclusión (Antequera & Domínguez, 2020). Este vacío de conocimiento resulta relevante en un contexto donde los videojuegos se han convertido en espacios cotidianos de socialización juvenil, pero donde aún existen escasos estudios que analicen específicamente los obstáculos comunicativos desde una perspectiva cualitativa centrada en jóvenes universitarios (Idiaquez *et al.*, 2022).

La importancia de abordar este fenómeno radica en que la comunicación efectiva constituye el eje central de la colaboración en entornos digitales interactivos. Comprender cómo se manifiestan las barreras lingüísticas permite no solo mejorar la experiencia de los jugadores, sino también aportar a la creación de comunidades virtuales más inclusivas y funcionales. Asimismo, este análisis contribuye a reconocer el potencial educativo y social de los videojuegos como espacios de aprendizaje colectivo, donde se desarrollan habilidades comunicativas, interculturales y colaborativas fundamentales en la sociedad digital contemporánea (Navarro & Aranda, 2010).

El estudio se sustenta principalmente en la teoría de la inteligencia colectiva propuesta por Pierre Lévy, la cual plantea que el conocimiento se construye de manera distribuida a través de la interacción en red, donde cada individuo aporta saberes que fortalecen la capacidad del grupo (Perry Levy, 1994). En el



contexto de Fortnite, esta teoría permite comprender cómo los jugadores comparten estrategias, aprenden unos de otros y desarrollan comunidades de práctica digital. Las principales categorías de análisis incluyen interacción comunicativa, barreras lingüísticas, comunicación multimodal e inteligencia colectiva, permitiendo una comprensión integral de las dinámicas sociales del videojuego. Diversos estudios previos han señalado que los videojuegos en línea funcionan como espacios de socialización, aprendizaje colaborativo y desarrollo de habilidades comunicativas. Investigaciones recientes destacan su papel como plataformas donde los jóvenes no solo juegan, sino que también construyen comunidades, comparten conocimientos y desarrollan competencias sociales (Torres-Toukoudidis *et al.*, 2024). No obstante, gran parte de estos trabajos se ha enfocado en el potencial educativo general de los videojuegos, sin profundizar en las dificultades comunicativas derivadas de la diversidad lingüística. En este sentido, el presente estudio aporta una mirada específica sobre cómo dichas barreras afectan la cooperación en tiempo real y cómo los jugadores desarrollan estrategias adaptativas para mantener la interacción, ampliando así el campo de investigación sobre comunicación digital en videojuegos multijugador.

La investigación se desarrolla en el contexto de la expansión global de la industria de los videojuegos, la cual ha evolucionado hacia plataformas sociales que integran entretenimiento, interacción y producción cultural. Fortnite representa un ejemplo emblemático de esta transformación, al reunir a jugadores de múltiples países en un mismo entorno virtual. Desde una perspectiva social y cultural, este escenario refleja procesos de globalización digital, diversidad intercultural y construcción de identidades en línea (Soto de la Cruz *et al.*, 2023). En el ámbito juvenil universitario, estos espacios se convierten en escenarios cotidianos de convivencia virtual, donde se negocian significados, se establecen relaciones sociales y se ponen a prueba habilidades comunicativas en contextos multiculturales. Analizar este entorno permite comprender cómo se configuran las dinámicas de interacción en una sociedad cada vez más mediada por plataformas digitales interactivas.

METODOLOGÍA

La estrategia metodológica se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con alcance exploratorio y descriptivo con la finalidad de analizar y comprender cómo los jóvenes universitarios interactúan comunicativamente dentro del videojuego Fortnite, poniendo énfasis en las barreras lingüísticas que



surgen al colaborar con jugadores de distintas culturas e idiomas, así como en los procesos de inteligencia colectiva que se desarrollan en dicho entorno digital.

El procedimiento seguido fue el siguiente:

A) Selección del problema de estudio, tomando como referencia la creciente interacción de jóvenes universitarios en comunidades digitales de videojuegos y la escasa investigación específica sobre barreras lingüísticas en Fortnite.

B) Revisión bibliográfica y webgráfica centrada en la teoría de la Inteligencia Colectiva de Pierre Lévy, estudios sobre comunicación digital, comunidades virtuales y dinámicas colaborativas en videojuegos en línea.

C) Diseño y aplicación de un cuestionario estructurado dirigido a jóvenes universitarios jugadores de Fortnite, con el propósito de recopilar datos relacionados con su experiencia comunicativa, idioma dominante, estrategias para superar barreras lingüísticas, modalidades de juego y percepción de aprendizaje colectivo.

El análisis de datos se realizó mediante tres momentos: recopilación, organización y análisis descriptivo de frecuencias y porcentajes, lo cual permitió identificar tendencias y patrones en las respuestas. Posteriormente, los resultados fueron interpretados relacionado con el marco teórico de la Inteligencia Colectiva (Perry Levy, 2004), estableciendo conexiones entre la experiencia empírica de los participantes y la construcción colaborativa del conocimiento dentro del juego.

Siguiendo la lógica de (Perry Levy, 1999) se formularon las siguientes preguntas orientadoras de investigación:

¿Cómo influyen las barreras lingüísticas en la coordinación y colaboración entre jugadores universitarios dentro de Fortnite?

¿Qué estrategias y tácticas comunicativas emplean para superar las diferencias de idioma?

¿De qué manera se manifiesta la inteligencia colectiva en contextos digitales multilingües?

¿Qué aprendizajes se transfieren del entorno del videojuego a otras actividades de la vida cotidiana?

La elección de este modelo metodológico se fundamenta en que permite describir una realidad digital contemporánea desde datos empíricos concretos, aplicados al campo de las Ciencias de la Comunicación. Como señala (Perry Levy, 1999), la investigación debe aproximarse a la realidad



mediante técnicas que posibiliten la recolección sistemática de datos, permitiendo explicar fenómenos sociales específicos. En este caso, se trata de comprender cómo se construyen dinámicas comunicativas en un espacio digital globalizado.

Asimismo, el estudio se justifica en la necesidad de visibilizar prácticas comunicativas que, aunque cotidianas para los jóvenes, suelen pasar desapercibidas en el ámbito académico. Analizar *Fortnite* como comunidad digital permite reflexionar sobre nuevas formas de interacción, aprendizaje y cooperación mediadas por tecnología.

Sobre la población, muestra, instrumento y el componente ético

La población participante estuvo conformada por un grupo de Facebook denominado *Fortnite Latinoamérica*, el cual cuenta con casi 800 mil miembros.

La muestra fue intencional, se seleccionaron 31 sujetos con las siguientes características: ser universitarios, jugar *Fortnite* regularmente, haber convivido con jugadores de otros idiomas, y tener experiencias de comunicación tanto fluidas como complicadas dentro del juego.

El instrumento de recolección de datos fue un cuestionario estructurado compuesto por preguntas cerradas de opción múltiple, orientadas a identificar variables como: Edad y género, Nacionalidad, Idioma que dominan, Modalidad de juego preferida, Estrategias y tácticas comunicativas, Principales obstáculos al comunicarse, Percepción de aprendizaje dentro del juego.

El cuestionario permitió obtener datos cuantificables facilitando su análisis e interpretación. En este sentido, la investigación no busca generalizar resultados a toda la población universitaria, sino describir tendencias dentro del grupo consultado.

En cuanto al componente ético, se garantizó la participación voluntaria y anónima de los encuestados. No se solicitó información que permitiera identificar a los participantes de manera individual. El tratamiento de los datos se realizó con fines exclusivamente académicos, respetando los principios de confidencialidad y corresponsabilidad entre investigador y participantes.

El respeto a los participantes, la fidelidad en la interpretación de los datos y la transparencia metodológica constituyen pilares fundamentales del estudio. La investigación debe construirse desde el reconocimiento y respeto hacia los sujetos involucrados. En este caso, las respuestas obtenidas representan la voz colectiva de jóvenes universitarios que interactúan en entornos digitales globalizados.

Finalmente, este estudio parte de la premisa de que las experiencias digitales también constituyen experiencias sociales significativas. La comprensión de la realidad se construye a partir de las narrativas que elaboramos sobre ella; en este sentido, las respuestas del cuestionario permiten narrar y comprender cómo los jóvenes viven, interpretan y negocian las barreras lingüísticas dentro de Fortnite.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Con relación a las estrategias y tácticas los resultados evidencian que los jugadores universitarios desarrollan diversas estrategias y tácticas para enfrentar las barreras lingüísticas dentro de Fortnite. Entre las principales, destaca el uso de palabras o frases básicas en inglés (38.7 %), seguido del uso de gestos, señales visuales o movimientos dentro del juego (32.3 %). Estas prácticas permiten mantener la coordinación en situaciones donde no existe un idioma común entre los participantes.

De manera más específica, el 77.4 % de los encuestados señaló que utiliza palabras clave universales como principal táctica inmediata ante dificultades comunicativas, lo que demuestra la construcción de códigos simplificados compartidos. En menor medida, algunos jugadores optan por repetir instrucciones simples o utilizar el chat escrito (12.9 %), mientras que un porcentaje mínimo decide abandonar la interacción.

Estos hallazgos reflejan que la comunicación dentro del videojuego no depende exclusivamente del lenguaje formal, sino que se construye a partir de recursos multimodales que incluyen elementos verbales, visuales y contextuales. En este sentido, las estrategias identificadas pueden interpretarse desde la teoría de la inteligencia colectiva de Pierre Lévy, quien plantea que el conocimiento se distribuye entre los individuos y se activa mediante la colaboración. Las tácticas comunicativas observadas representan formas de adaptación colectiva que permiten sostener la interacción y cumplir objetivos comunes, incluso en condiciones de limitación lingüística.

De acuerdo con la manifestación de la inteligencia colectiva, los resultados obtenidos permiten identificar la presencia de procesos de inteligencia colectiva dentro del entorno de Fortnite. A pesar de las barreras lingüísticas, los jugadores logran coordinarse, colaborar y compartir información en tiempo real, lo que evidencia una construcción colectiva del conocimiento.

En relación con la experiencia dentro de la comunidad digital, el 45.2 % de los participantes la percibe como neutra, mientras que el 38.7 % la considera positiva. Estos datos indican que, en general, los



jugadores logran integrarse en dinámicas colaborativas, aunque existen factores que limitan una experiencia completamente favorable.

Asimismo, se identificó que los participantes aprenden principalmente a través de la observación de otros jugadores y la interacción directa durante las partidas. Este proceso de aprendizaje no es individual, sino que se construye a partir de la interacción constante, el intercambio de estrategias y la adaptación a diferentes estilos de juego.

Desde la perspectiva de Pierre Lévy (1999), estos resultados confirman que los entornos digitales como Fortnite funcionan como espacios donde el conocimiento se produce de manera colectiva, distribuida y en red. Cada jugador aporta habilidades, experiencias y saberes que enriquecen el desempeño del grupo. La inteligencia colectiva se manifiesta, por tanto, en la capacidad de los equipos para adaptarse, resolver problemas y coordinar acciones, incluso en contextos de diversidad lingüística y cultural.

Referente a los aprendizajes que se transfieren del entorno del videojuego a otros contextos, Los resultados también evidencian que la experiencia dentro de Fortnite genera aprendizajes que trascienden el entorno del videojuego. Entre los principales aprendizajes identificados se encuentran el desarrollo de habilidades comunicativas, la capacidad de trabajo en equipo y la adaptación a contextos interculturales.

A pesar de que el 93.5 % de los participantes domina únicamente el español, estos logran interactuar con jugadores de diferentes nacionalidades mediante estrategias alternativas, lo que favorece el desarrollo de competencias comunicativas no tradicionales. Este tipo de interacción fomenta la comprensión de códigos universales, la interpretación de señales no verbales y la toma de decisiones en tiempo real.

Por otro lado, la identificación de problemas técnicos como principal obstáculo (45.2 %) por encima de las barreras lingüísticas (25.8 %) revela que los jugadores también desarrollan habilidades para resolver situaciones imprevistas, adaptarse a limitaciones tecnológicas y mantener la cooperación en condiciones adversas.

En este sentido, los aprendizajes generados dentro del videojuego pueden entenderse como parte de un proceso de construcción de conocimiento situado, donde la experiencia práctica y la interacción social juegan un papel fundamental. De acuerdo con Pierre Lévy (1999), el aprendizaje en entornos digitales



no se limita a la adquisición individual de información, sino que se construye colectivamente a través de la participación activa en comunidades virtuales.

CONCLUSIÓN

La investigación evidenció que Fortnite constituye un espacio digital donde los jóvenes universitarios no solo juegan, sino que también interactúan, colaboran y construyen comunidades virtuales. Sin embargo, las barreras lingüísticas emergen como un factor determinante que limita la coordinación, la comprensión y la participación equitativa dentro de los equipos. Aunque la mayoría de los jugadores logra integrarse mediante redes sociales, plataformas de streaming y estrategias de observación, la diversidad idiomática genera obstáculos que afectan la inteligencia colectiva descrita por Lévy.

Los resultados muestran que los estudiantes desarrollan estrategias de adaptación como el uso de palabras clave universales, gestos y plataformas externas para superar estas limitaciones, lo que refleja una competencia comunicativa intercultural. Asimismo, se confirma que la comunicación multimodal (voz, texto y gestos) es esencial para el rendimiento y la experiencia social, aunque se ve afectada por problemas técnicos y diferencias lingüísticas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Burgos Munares, Z. N., & Cuadros Rodríguez, L. M. (2021). *Descripción del proceso comunicativo en la virtualidad del videojuego multijugador: Caso comunidad trujillana de Fortnite*.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/88200>

Gonzales Idiaquez, A. M. de F., & Quispe Sacsquispe, A. L. (2022). El uso de los videojuegos online multijugador y su relación con la comunicación interactiva en los estudiantes del C.E Ramón Castilla, 2022. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121308/Gonzales_IAMDF-Quispe_SAL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guerra-Antequera, J., & Revuelta-Domínguez, F. I. (2022). Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de la literatura de 2015 a 2020. *Revista Colombiana de Educación*, 85, 236-258. <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12579>

Lévy, P. (1999). *Cyberculture*. São Paulo: Ed. 34

<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1959325>



- Ortiz et. al, (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, 17(2), 36-46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6096078>
- Rodríguez, P. (2022). Comunicación y Videojuegos: Estudio de los videojuegos en línea, de cómo pueden considerarse herramientas lúdicas y de comunicación para jóvenes y adultos, análisis del caso: MOBA. Quito : UCE. Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/28262>
- Sánchez-Navarro, J., & Aranda, D. (2023). Un enfoque emergente en la investigación sobre comunicación: los videojuegos como espacios para lo social. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 40, 129-150. <https://ddd.uab.cat/pub/analisi/02112175n40/02112175n40p129.pdf>
- Soto de la Cruz, J., Cortés Gómez, S. & Lacasa, P. (2023). La reinención del videojuego y nuevas formas de consumo en tiempos de confinamiento. Caso *Fortnite*. *Comunicación y Sociedad*, e8455. <https://doi.org/10.32870/cys.v2023.8455>
- Torres-Toukoudidis, A., Vintimilla-Leon, D., & Zambrano Naranjo, W. (2024). Videojuegos como herramienta comunicativa de sensibilización hacia las crisis humanitarias. Estudio exploratorio en Itch.io. *Obra Digital*, 26, 75-92. <https://doi.org/10.25029/od.2024.415.26>

