



**Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Xochimilco**

**División de Ciencias Sociales y Humanidades
Licenciatura en Sociología**

**“La inteligencia artificial en la estabilización de rutinas colectivas
en la cohesión comunitaria y el sentido de pertenencia en Fortnite”**

**Módulo 12: Sociología y sociedad
Trabajo terminal**

Presenta:

Rodriguez Aguilar Zaira

Asesora:

Gascón Muro Patricia

Índice

Introducción.....	2
Marco teórico.....	5
Marco histórico.....	8
Capítulo 1.- Las comunidades virtuales y la cultura gamer: bases de la interacción en los entornos digitales.....	12
1.1.- Comunidades virtuales.....	12
1.2.- Cultura Gamer.....	17
1.3.- Comunicación: Jerga gamer.....	20
1.4.- Cultura compartida: Los memes y clips.....	22
Capítulo 2.- ¿Qué es Fortnite?.....	25
2.1.- Fortnite como estudio de caso.....	30
2.2.- Mecánicas básicas.....	34
2.3.- Modos de juego.....	38
Capítulo 3.- La inteligencia artificial y la experiencia en el juego.....	41
3.1.- Inteligencia artificial dentro de Fortnite: Bots y Npcs.....	44
3.2.- Influencia en el comportamiento de los jugadores.....	52
Capítulo 4 - Análisis y resultados.....	54
Conclusiones.....	69
Referencias.....	71
Anexos.....	77

Introducción

En la actualidad, los espacios digitales son escenarios centrales de interacción social, donde las comunidades se sostienen en prácticas compartidas mediadas por la tecnología. Los videojuegos han influido en las generaciones configurando nuevas formas de socialización digital y ofreciendo experiencias donde se negocian valores, se construyen comunidades y se expresan identidades colectivas e individuales, además, han dejado de ser simples productos de entretenimiento para convertirse en espacios de interacción social, construcción de identidades y reproducción cultural.

Así mismo, la inteligencia artificial (IA)¹ adquiere un papel central, pues títulos de videojuegos contemporáneos, han integrado sistemas de IA que regulan la jugabilidad mediante algoritmos que ajustan la dificultad, generan entornos dinámicos o gestionan interacciones con personajes no jugadores (NPCs)², al igual que inciden en la construcción de experiencias sociales. La IA entonces, se convierte en mediadora de la interacción, al permitir que los mundos virtuales sean más responsivos, adaptativos y personalizados. Fortnite es un ejemplo claro: allí la inteligencia artificial organiza la vida comunitaria en torno al juego al intervenir en el emparejamiento de jugadores, la incorporación de bots y Npcs. Esto muestra que la IA no es solo una herramienta técnica, sino un elemento constitutivo del orden social en las comunidades virtuales.

En este contexto, la investigación se orienta a responder la siguiente pregunta: ¿De qué manera la inteligencia artificial incorporada en Fortnite contribuye a la estabilización de rutinas colectivas que fortalecen la cohesión comunitaria y el sentido de pertenencia entre los jugadores? A partir de este cuestionamiento, el objetivo general consiste en analizar cómo los sistemas de inteligencia artificial del videojuego intervienen en la configuración de prácticas sociales recurrentes que favorecen la consolidación de vínculos comunitarios. Para ello, se plantean como objetivos específicos identificar las rutinas colectivas que emergen en la dinámica cotidiana del juego (horarios recurrentes, estrategias compartidas y prácticas comunicativas); examinar cómo los sistemas de inteligencia artificial, incluidos bots,

¹ Según la UNESCO (s.f.) Construida a partir de data, hardware y conectividad, la IA permite que máquinas simulen aspectos de la inteligencia humana tales como la percepción, la solución de problemas, la interacción lingüística y hasta la creatividad.

² En inglés "Non-Playable Character" (Personaje No Jugable), refiriéndose a personajes controlados por inteligencia artificial y no por jugadores.

personajes no jugadores y mecanismos de emparejamiento algorítmico, intervienen en la repetición y estabilización de dichas rutinas; explorar la manera en que los jugadores interpretan la presencia de la inteligencia artificial en la organización de sus experiencias colectivas; y evaluar la percepción que tienen sobre el impacto de la estructura algorítmica del juego en su sentido de pertenencia a la comunidad. Estos objetivos permiten abordar el fenómeno desde una perspectiva sociológica que articula tecnología, interacción social y construcción de comunidad en entornos digitales contemporáneos.

Con esta investigación, se busca analizar el impacto sociológico de uno de estos videojuegos, considerando su papel en la construcción de comunidades, el consumo cultural y las prácticas cotidianas que surgen a partir del uso de la IA implementada en los videojuegos, en este caso en particular, Fortnite que influye en las generaciones contemporáneas y que le dan significados sociales que se desprenden de su uso, analizar este fenómeno permite comprender cómo se produce la cohesión comunitaria en entornos digitales donde la mediación algorítmica forma parte estructural de la interacción.

Además, se analiza cómo los jugadores utilizan y se apropian de los videojuegos como productos culturales, eligiendo títulos por moda, identidad generacional o pertenencia social. Es así que analizar un videojuego en específico abre la posibilidad de observar cómo se desarrollan prácticas sociales en un espacio virtual y cómo estas prácticas se relacionan con la vida cotidiana, es decir, fuera del juego. Para ello, la investigación adopta una metodología de enfoque mixto, predominando el enfoque cualitativo basado principalmente en la observación participante digital y la aplicación de un cuestionario estructurado a jugadores activos del videojuego Fortnite.

Se realizará una observación participante mediante una participación activa en partidas del videojuego con el fin de identificar rutinas recurrentes, registrar prácticas compartidas, analizar las interacciones entre jugadores y observar de qué manera intervienen los sistemas de inteligencia artificial, particularmente la presencia de bots y NPC's, lo que permitirá comprender desde dentro las dinámicas sociales y comunitarias que se configuran en este entorno virtual.

De igual manera, se aplicará un cuestionario a jugadores activos de Fortnite con el objetivo de medir la percepción de pertenencia comunitaria, identificar la frecuencia de rutinas y evaluar la percepción del impacto de la inteligencia artificial en la

experiencia social del juego, mediante un cuestionario estructurado que incluirá preguntas sobre frecuencia de prácticas (diaria, semanal, ocasional), percepción del rol de bots y NPC's, así como indicadores de identificación comunitaria (por ejemplo, el grado de acuerdo con afirmaciones como "me siento parte de la comunidad de Fortnite"). La muestra está compuesta por 20 jugadores activos del videojuego. Estos instrumentos permitirán analizar tanto las prácticas sociales observables como las percepciones subjetivas de los jugadores, ofreciendo una comprensión integral del papel de la inteligencia artificial en la configuración de comunidades virtuales dentro del entorno del videojuego.

Los resultados de la presente investigación se presentan a lo largo de cuatro capítulos. En el primero, se establecen las bases conceptuales a partir del análisis de las comunidades virtuales, la cultura gamer y las formas de comunicación propias de los entornos digitales, con el fin de comprender cómo se configuran las dinámicas de interacción y pertenencia en estos espacios.

En el segundo capítulo se presenta el videojuego como estudio de caso describiendo sus características principales y modos de juego lo que permite contextualizar el entorno en el que se desarrollan las prácticas sociales analizadas. Posteriormente, el tercer capítulo se centra en el papel de inteligencia artificial dentro del videojuego examinando cómo los sistemas algorítmicos, bots y personajes no jugables (NPC), influyen en el comportamiento de los jugadores y en la consolidación de rutinas colectivas.

Finalmente en el cuarto capítulo se exponen los resultados obtenidos a partir de la observación participante y el cuestionario aplicado, integrando el análisis de las prácticas sociales y las percepciones de los jugadores para interpretar el impacto de la inteligencia artificial en la construcción del sentido de pertenencia.

Marco teórico

El estudio sobre las comunidades virtuales, surge desde la necesidad de conocer cómo las relaciones sociales no solo dependen de la interacción y presencia física, sino de la interacción compartida de significados, en este caso, mediadas virtualmente, en este sentido Rheingold (1993) menciona que las comunidades virtuales surgen cuando un grupo de personas mantienen interacciones continuas mediadas por las tecnologías digitales, lo que genera vínculos sociales y sentidos de pertenencia. Esta perspectiva resulta fundamental pues, de acuerdo con Luna (2021) hay que comprender que los entornos digitales pueden constituirse como espacios sociales legítimos y no solamente como plataformas de entretenimiento mediante el estudio de los videojuegos y la cultura que los rodea comprendiendo también diferentes aspectos sociales como la identidad.

Es así que los videojuegos en línea representan escenarios complejos de interacción social, en los cuales los participantes desarrollan relaciones de cooperación, competencia y códigos culturales compartidos. Taylor (2006) demuestra que los mundos virtuales constituyen sistemas sociotécnicos donde la infraestructura tecnológica y las prácticas sociales se coproducen mutuamente, configurando formas específicas de organización colectiva. Siendo que los videojuegos de formato multijugador, no solo facilitan la interacción, sino que estructuran las condiciones bajo las cuales esta interacción ocurre.

Los jugadores comparten aspectos como lo son el lenguaje y las prácticas que configuran una identidad colectiva, “este componente socializador ha llegado a punto de permitir el desarrollo de vocabularios específicos, propios de los roles que ocupan los miembros de las comunidades, siendo un elemento clave en los procesos de socialización secundaria”. (Abratte, 2025, p.10)

Pérez (2025) encuentra que se debe analizar el videojuego como discurso cultural y espacio simbólico, lo que permite comprender a los videojuegos, en este caso en particular Fortnite, no únicamente como un producto tecnológico, sino como un entorno cultural donde se producen significados sociales. Asimismo, estos espacios funcionan como contextos de aprendizaje, pudiendo analizarse sociológicamente como un espacio comunitario en el cual se desarrollan procesos de socialización, aprendizaje colectivo e identificación grupal, cumpliendo con los criterios fundamentales para considerarlo una comunidad virtual.

De esta manera, Berger y Luckmann (1966) explican que la vida social se construye mediante procesos de habitualización, donde acciones repetidas adquieren carácter predecible, y posteriormente se institucionalizan, convirtiéndose en patrones socialmente reconocidos. La institucionalización implica que las prácticas dejan de ser decisiones individuales para transformarse en comportamientos esperados dentro de un grupo. Pues las rutinas colectivas en entornos digitales pueden entenderse como mecanismos que producen orden social y facilitan la coordinación entre participantes. En las comunidades de videojuegos, estas rutinas pueden manifestarse en horarios de juego, estrategias compartidas o formas recurrentes de interacción. La teoría de la estructuración de Giddens (1984) complementa este enfoque al señalar que la sociedad se reproduce mediante prácticas recurrentes que los actores ejecutan en la vida cotidiana. Las estructuras sociales no existen independientemente de la acción, sino que se producen y reproducen continuamente mediante la práctica. Aplicado al contexto digital, esto implica que las dinámicas comunitarias dentro de un videojuego emergen de la repetición de interacciones entre jugadores en un entorno tecnológicamente mediado.

También, se hace uso del concepto de cohesión social en el fundamento de Durkheim (1893), quien sostiene que la solidaridad surge cuando los individuos comparten prácticas, normas y valores que generan integración social, aunque Durkheim analizó a las sociedades presenciales, su enfoque resulta indispensable para entornos digitales, ya que la cohesión depende principalmente de la interdependencia y la participación en prácticas comunes.

Dentro de las comunidades virtuales, el sentido de pertenencia se construye mediante la participación reiterada, el reconocimiento mutuo y la identificación con un grupo, de esta manera Acevedo & Maya (2016) proponen tipologías de relaciones sociales en comunidades virtuales que incluyen vínculos afectivos, colaborativos y de intercambio simbólico, permitiendo analizar la diversidad de formas de interacción presentes en los videojuegos en línea. En este sentido, el sentido de pertenencia no es un atributo previo, sino un proceso social que se construye a través de la participación, en este caso, dentro del videojuego.

Es así que este trabajo se fundamenta en una articulación teórica que conecta cuatro dimensiones centrales: Comunidad virtual y socialización digital; Rutinas; Cohesión y pertenencia y Mediación sociotécnica de la inteligencia artificial, elementos que permiten comprender que las interacciones que se desarrollan en

entornos digitales no se desarrollan de manera aislada ni de manera individual, sino que se desarrollan dentro de marcos sociotécnicos que organizan y dan continuidad a las prácticas colectivas.

Marco histórico

El desarrollo de las comunidades virtuales está estrechamente vinculado a la expansión de las tecnologías digitales y de internet desde finales del siglo XX. De acuerdo con Palazzesi (2018), durante la década de 1980 y principios de los años noventa, los primeros espacios de interacción en línea surgieron a través de sistemas de tableros electrónicos (Bulletin Board Systems)³, foros y redes de discusión que permitían a los usuarios comunicarse de manera asincrónica, compartir intereses y generar vínculos sociales sin necesidad de contacto presencial. Estas primeras experiencias demostraron que la interacción mediada por tecnología podía producir formas de organización social relativamente estables.

Con la expansión de internet en los años noventa, la noción de comunidad virtual comenzó a consolidarse como objeto de estudio académico. Investigaciones como la obra de Howard Rheingold (1993) titulada *“La comunidad virtual”*, mostraron que los entornos digitales no sólo facilitaban la comunicación, sino que también permitían la construcción de identidades colectivas, normas sociales y sentidos de pertenencia. Este periodo marcó el reconocimiento sociológico de que las relaciones sociales podían desarrollarse en espacios digitales de manera significativa y duradera.

De acuerdo con Luna (2021) inicialmente los videojuegos fueron concebidos como experiencias individuales o locales, particularmente durante las décadas de 1970 y 1980, cuando las limitaciones tecnológicas restringían la interacción a entornos físicos compartidos. Sin embargo, el avance de las redes digitales permitió la aparición de videojuegos multijugador en línea durante los años noventa, lo que transformó profundamente la naturaleza social del gaming.

(...) es a partir de los años 70 que surgen los primeros éxitos comerciales que los posicionaron no sólo como un sector, ahora central de las industrias culturales, sino también como precursores de la actual cultura gamer. (...) los videojuegos han sido estudiados como nuevos medios, como herramientas educativas, como objetos de estudio de la psicología del comportamiento, como parte de la teoría del arte, como medio de socialización e interacción y, evidentemente, como juegos y actividades de ocio. (Luna, 2021, p.12)

³ Traducido al español como “Sistema de Tablón de Anuncios” o también conocidos como “BBS”.

Estos primeros juegos multijugador masivos en línea (MMO)⁴ introdujeron mundos persistentes donde miles de jugadores podían interactuar simultáneamente, cooperar, competir y desarrollar estructuras sociales complejas. Estos entornos, de acuerdo con Luna (2021) permitieron observar fenómenos como los roles grupales y dinámicas de cooperación, consolidando a los videojuegos como espacios legítimos de socialización. De acuerdo con Taylor (2006) en mundos virtuales masivos se demuestra que los jugadores organizan estructuras internas con liderazgos definidos y coordinación estratégica, configurando formas de organización colectiva.

Los videojuegos movilizan sentimientos de pertenencia, configuran identidades y generan prácticas que no se agotan en el mundo virtual, sino que también trascienden al mundo físico. Entonces, cuando hablamos de la cultura del videojuego, entendemos lo cultural (y la cultura), como un sistema de creación de sentido y significación.

(Margulis, 2011; Mayra, 2008, como se citó en Luna, 2021).

Siguiendo a Vera (2015), durante los años 2000, los videojuegos en línea se expandieron globalmente y comenzaron a integrarse mediante las redes sociales, los diferentes sistemas de comunicación por voz y las plataformas de transmisión en vivo, ocasionando la creciente densidad de las interacciones sociales virtuales.

Los jugadores de juegos en línea se someten invariablemente a procesos de socialización y vinculación, que se hacen más intrincados por la dinámica globalizadora que introduce esta tecnología. Los jugadores pueden participar desde cualquier parte del mundo gracias a la interacción global en tiempo real, que fomenta las conversaciones y vínculos entre personas de diversas culturas y geografías. (Mendoza, 2025, p.21)

Este proceso contribuyó a la formación de comunidades gamer transnacionales con identidades compartidas, códigos culturales propios y prácticas recurrentes. A partir de la segunda década del siglo XXI, la cultura gamer se consolidó como fenómeno sociocultural masivo, impulsado por el crecimiento de la industria del entretenimiento digital, la popularización de internet de alta velocidad y la expansión de dispositivos móviles. Díaz (2024) mencionan que los videojuegos dejaron de ser considerados

⁴ (Massively Multiplayer Online game) es un tipo de videojuego que permite a miles de jugadores interactuar, colaborar y competir simultáneamente en un mundo virtual persistente a través de internet

exclusivamente actividades recreativas individuales para reconocerse como espacios de interacción social, producción cultural y construcción identitaria.

De acuerdo con Vera (2025), la expansión de los videojuegos y de carácter social transformó los hábitos de consumo del entretenimiento electrónico al modificar la manera en que se juega. En sus inicios los videojuegos solían experimentarse de forma individual, lo que se conocía como ‘jugador contra inteligencia artificial’, o, en todo caso, en compañía de un número reducido de personas reunidas físicamente en torno a un mismo dispositivo. Sin embargo, la incorporación de la conectividad a través de Internet y el desarrollo de títulos con modalidades multijugador no solo redefinieron estas dinámicas de juego, sino que también incidieron en las conductas sociales de los jugadores, generando nuevas formas de interacción a través del medio.

La llegada de los videojuegos multijugador y los juegos sociales cambió los hábitos de consumo del entretenimiento electrónico al variar la forma de jugar. Se ha visto con anterioridad en este trabajo que, tradicionalmente, los videojuegos se consumían en solitario, lo que se conocía como ‘jugador contra inteligencia artificial’, o con unos pocos amigos presentes físicamente en el lugar donde se encontrará el dispositivo con el videojuego. Las posibilidades de conexión a través de Internet y el desarrollo de un mayor número de juegos con opciones multijugador no han modificado únicamente la manera de jugar, también han modificado las conductas sociales de los jugadores a través de ellos. (Vera, 2025 pp.43-44)

La intensificación de estas dinámicas favoreció la conformación de comunidades gamer caracterizadas por identidades compartidas, códigos culturales propios y rutinas. Steinkuehler y Williams (2006) sostienen que los videojuegos en línea operan como “terceros lugares” digitales que facilitan la producción de capital social, mientras que Yee (2006) demuestra que las motivaciones sociales: pertenencia y cooperación; constituyen dimensiones centrales de la participación en estos entornos.

A partir de la segunda década del siglo XXI, la cultura gamer se consolidó como fenómeno sociocultural masivo, impulsado por el crecimiento sostenido de la industria del entretenimiento digital y la expansión de internet de alta velocidad. De acuerdo con Taylor (2012) la implementación de plataformas de streaming y redes

sociales modificó la dinámica del entorno del videojuego, lo que logró ampliar su alcance comunitario y su visibilidad cultural.

En este sentido Pérez (2012), menciona que este proceso contribuyó a que los videojuegos dejaron de concebirse solamente como actividades recreativas e individuales para reconocerse como espacios de interacción social, producción cultural y construcción identitaria. Es así que los juegos multijugador, competitivos y cooperativos, adquirieron una gran relevancia, particularmente aquellos que incorporaban grandes dinámicas sociales, eventos en vivo y actualizaciones constantes. Estas características, de acuerdo con Berger & Luckmann (1966), favorecieron a la estabilización de comunidades organizadas en torno a la repetición de prácticas compartidas, la coordinación grupal y la construcción de identidades colectivas, tales procesos pueden comprenderse como formas de habitualización e institucionalización, en las cuales la repetición de acciones genera patrones de interacción.

Capítulo 1.- Las comunidades virtuales y la cultura gamer: bases de la interacción en los entornos digitales.

1.1.- Comunidades virtuales.

La comunidad en los videojuegos, se configura como un espacio de interacción social donde las prácticas culturales y tecnológicas convergen. El análisis de la significación del videojuego, como plantea Pérez (2025), es esencial para comprender los videojuegos, no solo como productos tecnológicos o de entretenimiento, sino como discursos complejos que construyen mundos y experiencias interactivas. Lo que permite entender a la comunidad de jugadores como un espacio donde se muestran identidades y relaciones sociales, mediadas por la tecnología y la cultura digital.

Las comunidades en línea pueden entenderse como un conjunto de personas que acceden al servicio de Internet y, posteriormente, ingresan a algún servicio de comunicación, alojamiento de contenidos y/o plataforma digital con la intención de consumir contenidos y producir comunicaciones de acuerdo con una serie de temas interconectados a una categoría nuclear. Asimismo, podrían concebirse como un entramado de grupos, equipos y círculos sociales que intercambian información y conocimiento para solventar alguna problemática institucional o comprender algún contexto específico de la vida social, a través de una constante comunicación en línea.

(Torres & Guadarrama, 2024, p. 6)

Las comunidades, se definen como: “(...) una relación social cuando y en la medida en que se inspira en el sentimiento subjetivo (afectivo o tradicional) de los participantes de constituir un todo” (Weber 1949, como se cita en Silva-Rodríguez, Hernández-Silva, et al, 2023, p.2), es decir, esta relación se establece cuando los participantes se sienten pertenecientes o unidos por un vínculo subjetivo y actúan como parte de un todo, estos vínculos pueden ser afectivos, emocionales o tradicionales.

La comunicación/socialización no siempre se da cara a cara, pero se generan espacios de encuentro dentro del juego, en diversas plataformas virtuales y hasta en espacios físicos; si bien las

comunidades no tienen un anclaje territorial, se constituyen en función de prácticas, gustos y estéticas; si la pertenencia grupal no se adscribe en elementos como la identidad nacional o la clase social, se conjuga a partir de las vínculos afectivos y conexiones significativas con los otros miembros, en el marco de distintas actividades conjuntas, interdependientes y colaborativas. (Luna, 2021, p. 88)

En la actualidad y con la llegada de los videojuegos, podemos encontrar a las conocidas como comunidades virtuales y sus variantes como lo son: los clanes, guilds o equipos que se forman, en títulos como Fortnite no se sostienen únicamente en la necesidad de competir o progresar dentro del juego, sino en la construcción de vínculos afectivos y en la repetición de costumbres compartidas, pues los jugadores desarrollan rutinas y códigos internos que refuerzan la sensación de pertenencia, generando una identidad colectiva que trasciende la mera interacción técnica.

Estas comunidades virtuales, de acuerdo con Estrella (2011), han sido producto de debate desde finales del siglo XX, pues eran entendidas “en la antropología las comunidades han sido caracterizadas como una entidad cerrada, determinada por una serie de estructuras sociales, auto-contenidas, delimitadas geográficamente, raza, religión, lenguaje y otras características identificables como propias” (Estrella, 2011, p.101). En el contexto digital, este concepto requiere ser replanteado, pues las comunidades virtuales no se desarrollan a partir de la interacción cara a cara, más bien, la interacción se construye a través de medios tecnológicos y plataformas digitales, lo que genera nuevas formas de socialización donde la pertenencia e identidad se construyen mediante avatares, chats y las diferentes dinámicas que plantean los videojuegos.

Son comunidades, pero no físicas, y no siguen las mismas pautas de comunicación e interacción que las comunidades físicas. Pero no son “irreales”, funcionan en un nivel diferente de realidad. Son redes sociales interpersonales, la mayoría de ellas basadas en vínculos débiles, muy diversificados y especializados, pero aun así capaces de generar reciprocidad y apoyo por la dinámica de la interacción sostenida. (Castells, 2000, p. 428)

De acuerdo con Estrella (2011) las comunidades virtuales no necesariamente requieren de estar delimitadas geográficamente ni dependen de la presencia física,

sino que son espacios sociales reales que producen lazos de confianza, cooperación y sentido de pertenencia, ampliando la noción clásica de comunidad hacia escenarios virtuales.

Para Scolari (2013) las comunidades de jugadores se expanden y se transforman a través de narrativas transmedia que enriquecen la experiencia lúdica y social, al igual que los videojuegos ofrecen una visión crítica sobre cómo la interacción dentro del videojuego configura prácticas dentro de las comunidades de jugadores, que permiten entender a la comunidad en los juegos como un fenómeno sociocultural complejo que une a la tecnología, sociabilidad y la cultura, reflejando y transformando las formas tradicionales de relación social.

El análisis de la significación del videojuego, como sugiere Pérez (2013), ofrece un marco teórico fundamental para comprender cómo los videojuegos no solo funcionan como productos tecnológicos o de entretenimiento, sino como discursos complejos que construyen nuevas experiencias interactivas, siendo clave para entender la comunidad en los juegos, pues la interacción entre jugadores parte de un contexto donde el juego es un espacio de significación. Así pues, la comunidad de jugadores se configura como un espacio donde convergen prácticas sociales, culturales y tecnológicas.

Ahora bien, estas comunidades "son grupos de personas, que a través del internet, comparten espacios significativos dentro de los mundos virtuales, pero que también tienen implicaciones en el mundo actual" (Estrella, 2011 p. 104) y de acuerdo con los resultados de Acevedo & Maya (2016), se encuentran tres categorías entre los jugadores, la primera de ellas y la que tomaremos en cuenta para este trabajo, la describen como "las relaciones sociales o interpersonales, que a su vez están divididas en tres tipos: *amistad*, *noviazgo* y *parentesco*", la segunda categoría se refiere a relaciones económicas, dividida en dos tipos: "*de interés* y *de compra/venta*" y por último, la tercera categoría es "*relaciones políticas o de poder*". Estas categorías, de acuerdo con los autores, indican que:

El videojuego además de desarrollarse en la esfera de lo virtual, también se emplaza al plano de lo cotidiano en el espacio físico, abandonando así su circunscripción a la categoría de hiperrealidad, convirtiéndose en un espacio de congregación, en donde las personas amantes de los videojuegos buscan socializar con individuos que comparten sus mismos gustos, lo que a su vez

pone en tela de juicio la idea de un espacio de simple ocio y adicción. (Acevedo & Maya, 2016, p. 142)

De esta manera las relaciones dentro de los videojuegos funcionan como «relaciones análogas⁵», pues al no poder gozar de las relaciones físicas, las virtuales las reemplazan generando una sensación similar.

Las comunidades de videojuegos operan en distintas dimensiones: la puramente digital, siguiendo a Hine (2000) las comunidades virtuales se configuran como espacios de interacción en línea donde los individuos construyen identidades, establecen vínculos y desarrollan prácticas sociales mediadas digitalmente; la híbrida, de acuerdo con Simons (2019) se constituyen como espacios híbridos donde las interacciones en línea se extienden hacia encuentros presenciales y eventos colectivos; y la materializada que, según Taylor (2012) se materializan en espacios físicos como torneos y eventos, donde se consolidan vínculos sociales y prácticas colectivas.

Como señala Abratte (2025) las formas de construir comunidad dentro de estas comunidades virtuales han ido evolucionando, es así que pueden encontrarse a los “creadores de contenido” o también conocidos como *streamers* quienes por medio de diversas plataformas digitales, actúan como mediadores entre la experiencia individual del jugador y la construcción colectiva de identidad gamer, esto a través de plataformas como YouTube, Twitch, TikTok Live o Instagram, produciendo narrativas, guías, transmisiones en vivo y momentos de entretenimiento que fortalecen la cohesión comunitaria, generando espacios de interacción donde los seguidores participan activamente mediante comentarios, donaciones, memes y debates, configurando una dinámica de retroalimentación constante, “este tipo de plataformas poseen integrado un chat entre el streamer y los usuarios o seguidores que lo ven, permitiendo una mayor interactividad, borrando la separación entre productor y consumidor de contenido.” (Abratte, 2025, p. 5)

Las comunidades virtuales en los videojuegos, se han consolidado como espacios de interacción que surgen desde la pantalla y se materializan en experiencias híbridas y en ocasiones presenciales, desde los foros y plataformas digitales, hasta grandes torneos internacionales. Estas comunidades generan identidades compartidas, vínculos sociales y prácticas culturales que posicionan al videojuego

⁵ Vínculos establecidos dentro de comunidades virtuales y que guardan semejanza con las relaciones sociales físicas.

como fenómeno global. Los creadores de contenido, los jugadores profesionales y los espectadores participan en un entramado colectivo que demuestra que lo digital no es un ámbito aislado, sino un catalizador de nuevas formas de socialización y pertenencia.

Así, los videojuegos y sus comunidades se posicionan como un eje central de la cultura contemporánea, capaces de articular lo virtual y lo físico en dinámicas sociales que seguirán expandiéndose en los próximos años

1.2.- Cultura Gamer.

A diferencia de la noción de comunidades virtuales, que enfatiza las estructuras de interacción, el concepto de cultura gamer, como plantea Luna (2021), permite analizar los significados, prácticas y códigos simbólicos que emergen entre los jugadores en entornos digitales. En este sentido, la cultura gamer se configura a partir de lenguajes compartidos, normas implícitas y formas específicas de participación que orientan la experiencia de juego.

Resulta indispensable mencionar que las comunidades digitales asociadas a los videojuegos se caracterizan por su diversidad interna y por la multiplicidad de formas de participación que se desarrollan en ellas. En este sentido y siguiendo a Luna (2021) no constituyen espacios homogéneos ni estructuras sociales rígidas, sino configuraciones dinámicas atravesadas por distintos estilos de juego, niveles de involucramiento y formas de interacción.

Tanto las comunidades virtuales como a los gamers no se los puede pensar en términos monolíticos ni estandarizados, sino todo lo contrario; existen múltiples y heterogéneas comunidades, tipos gamers y streamers que desarrollan prácticas variadas y se configuran en función de distintas características poco convencionales. (Luna, 2021, p.83)

De acuerdo con Herrera (2025) la denominada cultura gamer, tiene sus orígenes en la aparición de las primeras consolas y máquinas arcade durante la década de 1970. Con el paso del tiempo, el creciente impacto de los videojuegos favoreció a la naciente consolidación de comunidades de jugadores dentro de los entornos digitales. A partir de la década de los 2000, la diversificación de plataformas y géneros impulsó aún más su expansión, lo que permitió el surgimiento de nuevas formas de interacción y participación digital.

En las últimas décadas, la cultura gamer ha evolucionado más allá del simple acto de jugar videojuegos. Se ha convertido en un estilo de vida que fomenta la creación de comunidades globales, donde los jugadores comparten experiencias, pasiones y un lenguaje único. Esta transformación refleja un cambio significativo en la forma en que se perciben y se viven los videojuegos en la sociedad moderna. (Herrera 2025)

En este sentido, la cultura gamer puede entenderse como una red de prácticas, interpretaciones y formas de relacionarse que dan forma configuran la experiencia del jugador más allá de solo jugar, “no se puede reducir a las comunidades de gamers a una mera expresión individualista, fragmentada y líquida ya que estas también tienen el potencial de generar sus propias expresiones (...) vínculos afectivos y dinámicas más participativas y colaborativas”. (Luna 2021 p. 88). Lejos de limitarse al uso de un videojuego, esta cultura se manifiesta en la manera en que los individuos se comunican, interpretan su entorno y construyen relaciones dentro de espacios digitales. “Las comunidades de gamers son tan variadas y heterogéneas como la cantidad de juegos y géneros existentes; de tal forma, podemos encontrar fácilmente comunidades especializadas y adscritas a un juego en particular” (Luna, 2021, p. 84)

Es así que Nájera (2025) menciona que los jugadores no solo participan en dinámicas de juego, sino que también comparten códigos simbólicos, referencias culturales y formas específicas de expresión que les permiten reconocerse como parte de una colectividad.

Una de las dimensiones centrales de la cultura gamer es el desarrollo de lenguajes y formas de comunicación específicas, que siguiendo a Baym (2015) permiten a los jugadores coordinarse e interpretar rápidamente las situaciones dentro del juego. De acuerdo con Ellison (2023) el uso de términos como *noob*⁶, *tryhard*⁷ u otras expresiones propias del entorno gamer no solo cumple una función descriptiva, sino que también refleja niveles de experiencia y valoraciones compartidas entre los participantes.

A medida que los juegos han ido creciendo, el lenguaje de los jugadores ha cambiado y evolucionado con ellos, en gran parte gracias a la explosión de los juegos multijugador online. Allí se ha desarrollado un lenguaje propio según el videojuego al que se juegue. (Ellison, 2023)

Estas formas de comunicación, como menciona Taylor (2012) pueden manifestarse tanto en chats de voz como en interacciones escritas que contribuyen a generar un marco común de entendimiento que facilita la interacción entre jugadores que, en muchos casos, no se conocen previamente.

⁶ Cuyas habilidades en un determinado juego aún no han madurado.

⁷ Jugador que se esfuerza al máximo para ganar o rendir de manera óptima en un juego.

De manera complementaria, la cultura gamer también se expresa a través de prácticas y hábitos compartidos, que se consolidan en la repetición de ciertas formas de jugar, estrategias y modos de interacción. Estas prácticas, de acuerdo con Muriel & Crawford (2018) no surgen en su totalidad de manera espontánea, sino que se construyen colectivamente y se comparten entre los jugadores mediante la experiencia y la observación.

Otro aspecto importante es la construcción del sentido de pertenencia, el cuál surge cuando los jugadores se identifican con una comunidad más amplia, en este sentido, Rheingols (1996) señala que este sentido de pertenencia no requiere necesariamente de las interacciones directas entre los jugadores, sino que se establece a través del reconocimiento de códigos compartidos, experiencias semejantes y formas comunes de comprender el juego. De manera complementaria, Castells (2001) indica que la cultura gamer permite que individuos, en este caso los jugadores, que se ubican en diferentes regiones, se perciban como parte de un mismo grupo, fortaleciendo los vínculos simbólicos que van más allá de la interacción inmediata.

De igual manera, la cultura gamer se manifiesta en la producción y difusión de contenidos, como los conocidos memes, clips de jugadas y las diversas referencias propias de un videojuego. La difusión de clips de partidas, momentos destacados o situaciones humorísticas contribuye a reforzar una memoria colectiva del juego, al tiempo que fortalece los lazos simbólicos entre quienes participan en este entorno digital. Estos elementos actúan como una herramienta de comunicación y cohesión que condensa experiencias compartidas, logros, situaciones o emociones compartidas dentro del entorno del videojuego.

1.3.- Comunicación: Jerga gamer

La cultura gamer se caracteriza por el desarrollo de formas específicas de comunicación que permiten a los jugadores interactuar de manera eficiente dentro de entornos digitales, entre estas, la jerga gamer.

Su origen está en los primeros videojuegos en línea y foros de la década del 90, cuando el inglés era la lengua dominante. Con la globalización del gaming y el crecimiento de las comunidades hispanas en EE.UU., este idioma se fue adaptando y hoy mezcla ambos idiomas en un código compartido. (Elustondo 2025)

Esta jerga ocupa un lugar central, al constituirse como un conjunto de expresiones, abreviaturas y términos que facilitan la coordinación durante el juego, al tiempo que condensan significados compartidos entre los participantes, “se ha forjado un dialecto específico que varía según el título al que se juegue. Este lenguaje gamer se ha visto forzado a adaptarse a las nuevas plataformas tecnológicas” (De la Tribuna, 2025).

El uso de términos como noob o tryhard no solo responde a la necesidad de rapidez comunicativa, sino que también refleja conocimientos previos, niveles de experiencia y formas de valoración dentro de la comunidad.

En este sentido, la jerga gamer debe entenderse como un marcador de pertenencia que permite a los jugadores reconocerse mutuamente como parte de un mismo entorno cultural.

Los jugadores que comparten este vocabulario se reconocen mutuamente, lo que refuerza un sentido de pertenencia y cohesión dentro del grupo. La identidad de los jugadores, por tanto, no es fija; se va transformando conforme interactúan y adoptan nuevas expresiones y formas de comunicación que surgen dentro del grupo. (Luna, 2021, p. 13).

El uso de esta jerga indica conocer ciertos códigos que no siempre son comprensibles para jugadores externos o individuos desapegados a los videojuegos, lo que genera distinciones simbólicas dentro de la comunidad. Según Baym (2015), estos lenguajes “especializados” surgen en comunidades en línea como herramientas que facilitan la interacción y la construcción de la identidad colectiva.

Además, esta jerga gamer cumple un papel clave en la interpretación de la experiencia del juego, pues permite nombrar situaciones específicas, categorizar comportamientos y atribuir significados a las acciones de otros jugadores, pues “las palabras como *GG* (Buen juego), y *Pro* (Jugador con mejor habilidad), han trascendido el ámbito de los videojuegos y se utilizan en conversaciones diarias, reflejando la influencia de la cultura gamer en la sociedad en general.” (Luna, 2021, p. 14)

Es así que, algunos términos pueden expresar juicios complejos sobre habilidades, estrategias o comportamientos, lo que contribuye a la estructuración de cómo los jugadores interpretan y valoran lo que ocurre dentro del videojuego. Lo que refuerza su función no solo como medio de comunicación o entretenimiento, sino también como un componente clave en la construcción de significados dentro de la cultura gamer que se reproduce mediante la interacción constante entre los jugadores y su circulación en plataformas digitales y contenidos del videojuego.

1.4.- Cultura compartida: Los memes y clips

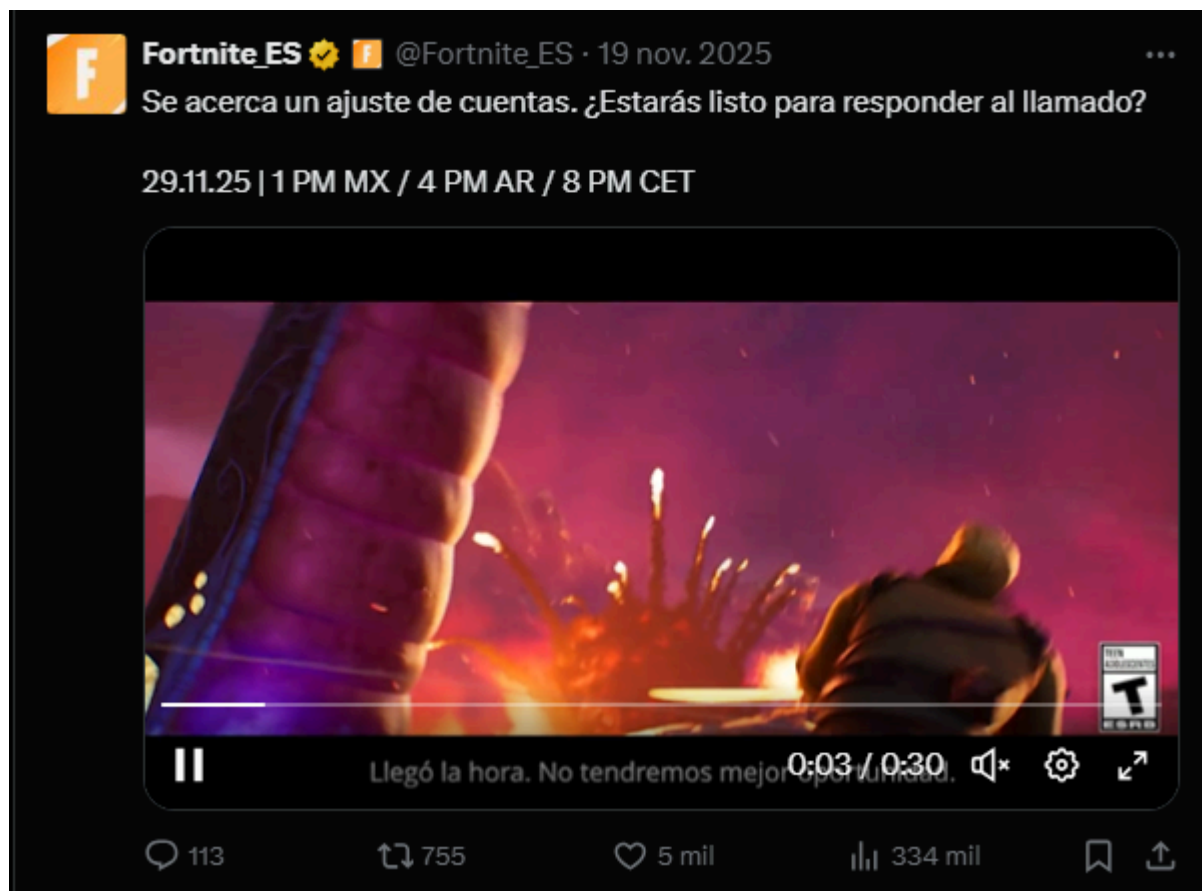
En la cultura gamer los memes y los clips representan formas esenciales de producción y circulación de contenidos, permitiendo a los jugadores expresar, interpretar y compartir la experiencia del juego “(...) los jugadores comparten sus experiencias, narran sus logros, estrategias y momentos divertidos, lo que llega a crear un archivo colectivo de recuerdos y vivencias compartidas.” (Luna, 2021, p.14)

Los memes pueden concebirse como unidades culturales que condensan situaciones recurrentes del juego, esto mediante el humor, la ironía o referencias compartidas, lo que las hace reconocibles para la comunidad, “el esquema más común de un meme es una imagen con texto, aunque también existen memes en formato de video, como clips, gifs e incluso stickers.” (Olguín, 2025).

Por otra parte, los clips son fragmentos breves, en el caso de los videojuegos suelen ser de partidas, jugadas destacadas, momentos inesperados, etc. que se extraen y difunden en plataformas digitales “el software de recorte ha surgido como un instrumento fundamental, enriqueciendo las interacciones de los jugadores con sus juegos favoritos.” (Smith, 2025), lo que permite a los jugadores capturar ciertos fragmentos que enriquecen la interacción con la comunidad.

Las redes sociales son, más bien, una plataforma donde viralizar contenidos, donde publicitar los videojuegos y donde se intercambian opiniones y reseñas que permiten generar debate acerca de los juegos y expectación acerca de los estrenos. Gracias a esta viralización y a la visibilidad que ofrecen las redes se generan multitud de “memes” que ayudan a dar a conocer en profundidad juegos y que incluso les aportan significado. En el caso de Fortnite resulta curioso que se analiza cada tweet en profundidad puesto que en él se puede esconder una pista para averiguar qué pasará en la próxima actualización o evento. (Fernandez, 2019, p. 48)

Figura 1. *Publicación promocional de evento en la cuenta oficial de Fortnite en X*



Nota. Fortnite_ES [@Fortnite_ES]. (19 de noviembre de 2025). *Se acerca un ajuste de cuentas. ¿Estarás listo para responder al llamado?*. X. [Fortnite](#)

La imagen muestra una publicación de la cuenta oficial de Fortnite en X, en la que se anuncia un próximo evento mediante un mensaje sugestivo y un video promocional. Este tipo de contenido no solo informa, sino que genera expectativa y fomenta la participación de la comunidad.

De acuerdo con Fernández (2019), estas publicaciones funcionan como espacios de interpretación colectiva, donde los jugadores analizan cada detalle en busca de pistas sobre futuras actualizaciones. De este modo, la red social se convierte en una extensión del juego, reforzando la interacción entre usuarios y contribuyendo al sentido de pertenencia a través de la especulación y el intercambio de ideas.

Siguiendo a Scolari (2013) estos elementos no solo cumplen una función recreativa, sino que operan como mecanismos de comunicación dentro de la comunidad gamer. Los memes permiten sintetizar experiencias comunes en formatos fácilmente compartibles, facilitando su circulación y apropiación entre los jugadores,

permitiendo el reconocimiento de situaciones compartidas, ayudando a reforzar los vínculos entre quienes forman parte de la comunidad. Así como los clips permiten visibilizar habilidades, logros o experiencias particulares, transformando la práctica individual en contenido observado, comentado y reinterpretado colectivamente además de que los usuarios no sólo consumen, sino que también generan y difunden contenido, contribuyendo a la circulación de experiencias dentro de la cultura digital.

Capítulo 2.- ¿Qué es Fortnite?

Fortnite es un videojuego desarrollado por Epic Games⁸ y lanzado el 25 de julio de 2017, que rápidamente se convirtió en un fenómeno cultural global. De acuerdo con Etura-Hernández et al. (2022) su éxito radica en la combinación de accesibilidad, pues es gratuito y multiplataforma, con una propuesta dinámica que se renueva constantemente mediante temporadas, capítulos y colaboraciones con marcas, artistas y franquicias, “detrás de este éxito se encuentra su desarrollo multiplataforma, su estética visual alejada de la violencia explícita y su adaptación a un modelo de negocio freemium, que ofrece el producto de forma gratuita”. (Etura-Hernández et al. 2022, p. 2010)

El juego utiliza el motor gráfico Unreal Engine⁹, lo que le permite ofrecer experiencias visuales de alta calidad y adaptarse a distintos dispositivos, desde consolas hasta móviles.

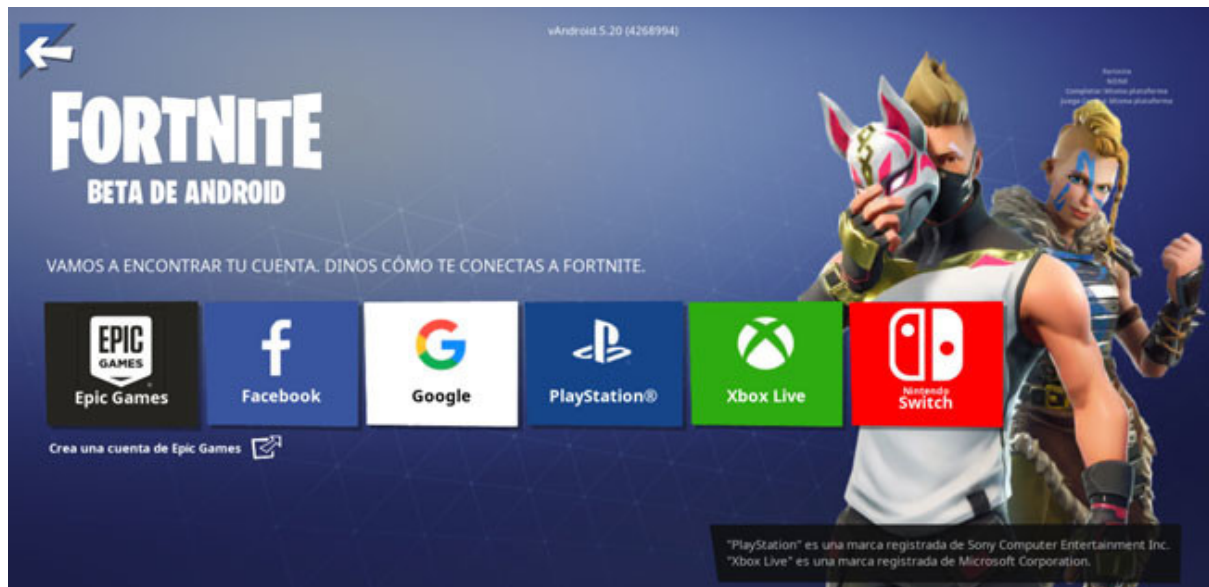
Una de las claves de su popularidad fue la excelente idea de publicarlo en todas las plataformas más importantes del momento e ir agregando otras con el paso del tiempo. Es que al observar la lista cuesta imaginar que haya quedado algún dispositivo o sistema operativo en el que no sea posible instalar Fortnite: Microsoft Windows, macOS, PlayStation 4 y 5, Xbox One (tanto la S como la X), Xbox Serie X y S, Nintendo Switch, iOS y Android. (Porto, Gardey, 2022)

Para jugar Fortnite se necesita un dispositivo compatible (PC, consola o móvil) y una conexión a internet estable, ya que es un juego completamente en línea. "No solo es gratuito para cualquier persona, ya sea en PC, Xbox One, PS4, iOS y Android, sino que son partidas rápidas y adictivas, y ganar una te genera una gran satisfacción" (BBC, 2018).

⁸ Es una empresa desarrolladora de videojuegos estadounidense con sede en Cary, conocida por su tecnología Unreal Engine, que ha impulsado su popular serie de juegos de disparos en primera persona Unreal, así como el popular Fortnite.

⁹ Creado por Epic Games, es uno de los motores gráficos y de desarrollo 3D en tiempo real más avanzados del mundo. Utilizado para crear videojuegos de alto nivel, simulaciones, y producciones de cine y televisión, destacando por su fotorrealismo, capacidad de iluminación dinámica y sistema de programación visual Blueprints.

Figura 2. Interfaz del videojuego Fortnite

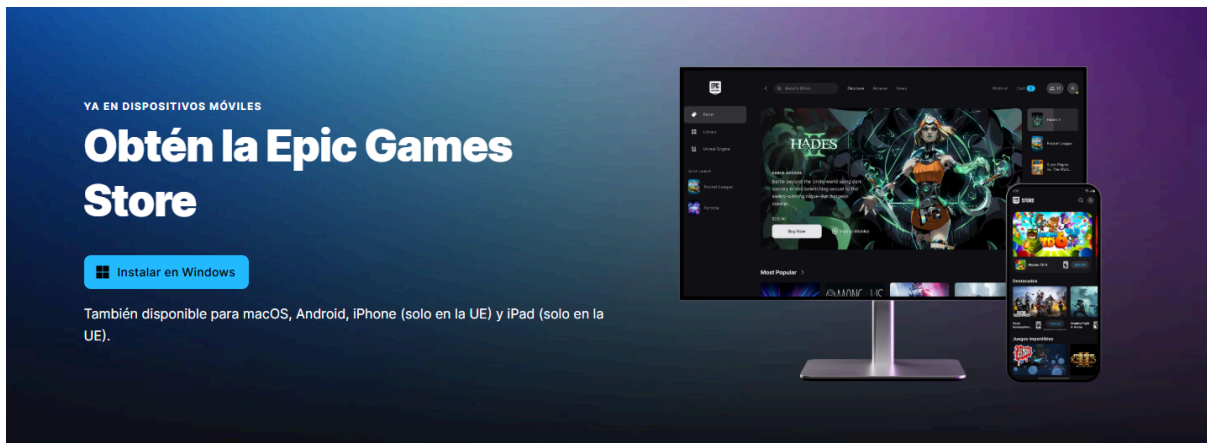


Elaboración propia. Captura de pantalla realizada el 24 de marzo de 2025

La imagen anterior muestra la pantalla de inicio de sesión de Fortnite en su versión para Android, donde se presentan distintas opciones de acceso mediante plataformas externas como Epic Games, Facebook, Google, PlayStation, Xbox y Nintendo Switch, lo que refleja la integración de múltiples sistemas y plataformas y que facilita el acceso de los jugadores contribuyendo a la continuidad de su experiencia dentro del juego, independientemente del dispositivo utilizado.

De acuerdo con la página oficial de Epic Games (2026) para los dispositivos PC , iOS y Android es indispensable contar con una cuenta de Epic Games, que permite guardar el progreso y acceder a las distintas modalidades. En el caso de PC, iOS y Android, primero es necesario crear una cuenta en Epic Games ingresando a su página oficial, donde podrás registrarte con un correo electrónico o vincular una cuenta existente (como Google, Xbox o PlayStation). Una vez creada la cuenta, debes descargar el programa llamado Epic Games Launcher desde el mismo sitio, abrir el archivo de instalación y seguir las instrucciones para instalarlo en tu equipo.

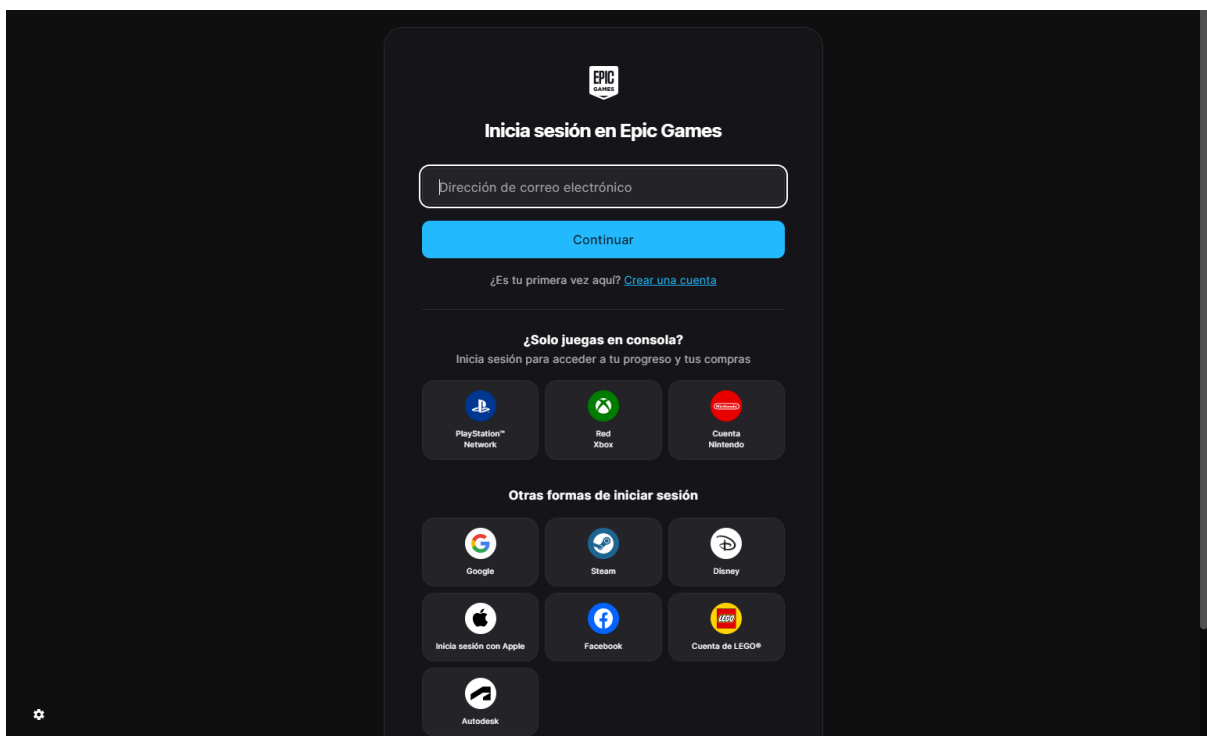
Figura 3. Pantalla de descarga de la plataforma Epic Games



Elaboración propia. Captura de pantalla realizada el 24 de marzo de 2025

En este mismo sentido, se observa la interfaz para descargar la Epic Games Store en Windows, donde se presenta la opción de instalación para Windows. El registro es el siguiente: ingresar al sitio oficial de Epic Games y crear una cuenta con correo electrónico, nombre de usuario y contraseña, aunque también se puede vincular con cuentas de Google, Xbox, PlayStation o Nintendo. Una vez creada, la cuenta se utiliza para iniciar sesión en cualquier dispositivo compatible.

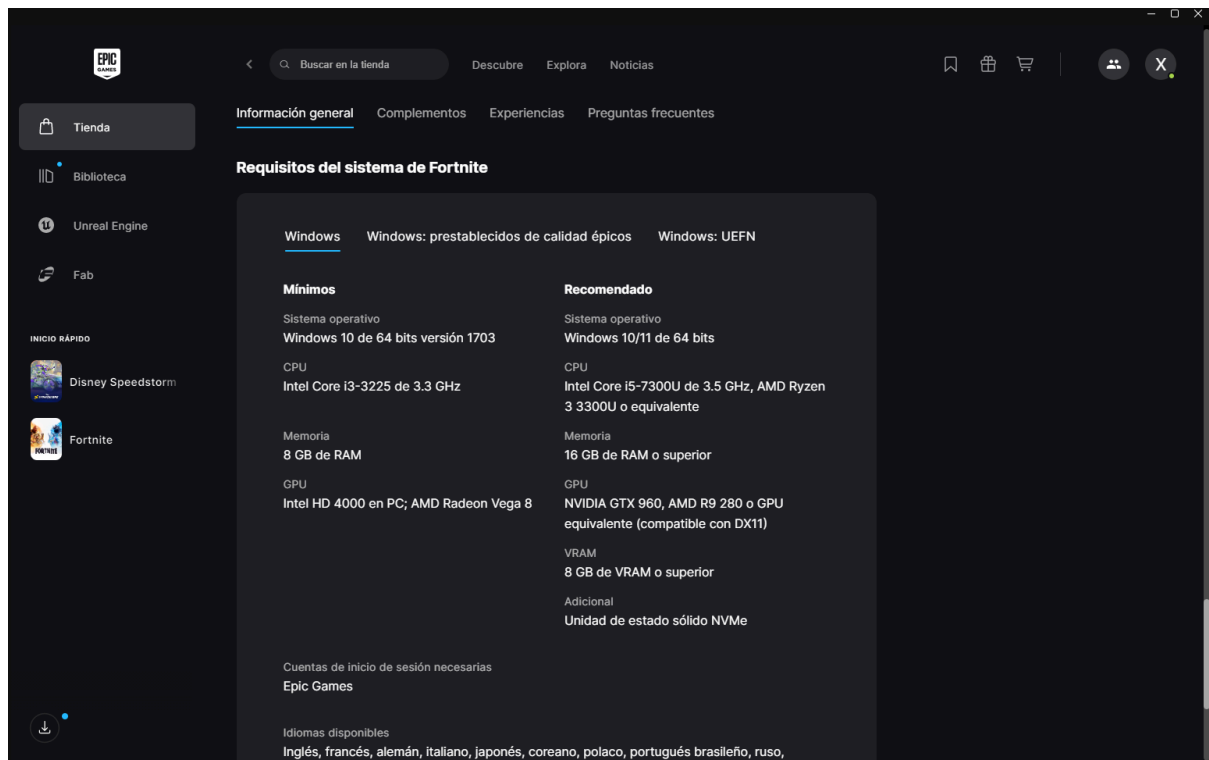
Figura 4. Interfaz de inicio de sesión en la plataforma Epic Games



Elaboración propia. Captura de pantalla realizada el 24 de marzo de 2025

Siguiendo esta lógica, se presenta la interfaz de inicio de sesión de Epic Games, donde se solicita el correo electrónico y se ofrecen múltiples opciones de acceso a través de distintas plataformas como PlayStation, Xbox, Nintendo, Google o Facebook. Facilitando que los jugadores se conecten desde diferentes dispositivos y mantengan su progreso, contribuyendo a la permanencia dentro del entorno digital y a la consolidación de su participación en la comunidad del juego.

Figura 5. *Requisitos del sistema de Fortnite*



Elaboración propia. Captura de pantalla realizada el 24 de marzo de 2025

Después, al abrir el launcher, inicia sesión con tus datos y dirígete a la sección de “Tienda”, donde podrás buscar Fortnite en la barra de búsqueda. Al seleccionar el juego, haz clic en “Obtener”, ya que es gratuito, y este se añadirá automáticamente a tu biblioteca. Posteriormente, entra a la sección “Biblioteca”, selecciona Fortnite y presiona “Instalar”, eligiendo la ubicación donde deseas guardarlo iniciando la descarga, la duración de esta descarga dependerá de la velocidad de tu conexión a internet. De acuerdo con las especificaciones de Epic (2026), el juego requiere de 30 a 40 GB de almacenamiento, variando según la plataforma de descarga, además de actualizaciones constantes.

En este sentido, el proceso de instalación y acceso a Fortnite muestra que el juego permite entender que Fortnite no se limita únicamente a la experiencia dentro de la partida, sino que forma parte de un sistema más amplio que es mediado por plataformas digitales. Desde la descarga inicial hasta las constantes actualizaciones, el juego se configura como un entorno digital que integra diversas formas de interacción, que a su vez establece bases para las prácticas sociales que se desarrollan entre los jugadores.

La evolución de las comunidades virtuales puede entenderse como un proceso que va desde los primeros espacios de interacción digital, hasta los entornos sociotécnicos complejos actuales. Dentro de este proceso, los videojuegos multijugador en línea emergieron como escenarios privilegiados para observar la construcción de las relaciones sociales, identidades colectivas y las dinámicas comunitarias.

En este contexto, analizar cómo la inteligencia artificial contribuye a la estabilización de rutinas colectivas y refuerza el sentido de pertenencia, permite comprender transformaciones contemporáneas en la organización de la vida social mediada por tecnologías digitales.

2.1.- Fortnite como estudio de caso

La elección de Fortnite como objeto de estudio responde a una serie de características que lo convierten en un caso pertinente para analizar: la relación entre inteligencia artificial, las dinámicas de socialización y formación de comunidades virtuales. Fortnite es uno de los videojuegos en línea con mayor alcance global, millones de jugadores activos y diversas plataformas, lo que favorece la conformación de comunidades amplias y heterogéneas. Otro aspecto fundamental es la presencia de sistemas de inteligencia artificial que participan en la organización de la experiencia de juego. La incorporación de bots controlados por el sistema constituyen un ejemplo de cómo los sistemas tecnológicos intervienen en la configuración de las condiciones de interacción dentro de las comunidades virtuales. En Fortnite, la cultura gamer se configura como un entramado complejo de prácticas, códigos y formas de interacción que organizan la experiencia de los jugadores más allá de la mecánica del juego.

De acuerdo con Muriel & Crawford (2018) este videojuego no solo actúa como una plataforma de entretenimiento, también lo hace como un espacio social donde se producen dinámicas culturales propias, particularmente a través de la interacción constante entre jugadores y creadores de contenido. De este modo, Fortnite puede entenderse como un entorno en el que los jugadores no solo participan en la actividad lúdica, sino que también interpretan, comparten y resignifican la experiencia de juego, lo que genera formas de comunicación y pertenencia colectiva.

Diversos estudios han abordado Fortnite como un entorno sociocultural complejo, en el que no solo se desarrollan dinámicas de entretenimiento, sino también procesos de interacción, construcción de identidad y producción de significado. Investigaciones recientes han demostrado que este tipo de videojuegos funcionan como espacios sociales donde los jugadores establecen relaciones, construyen jerarquías simbólicas y participan en prácticas culturales compartidas (Albarello et al., 2022; Etura-Hernández et al., 2022; Fernández Rincón et al., 2021).

Una de las manifestaciones más visibles de esta cultura es el desarrollo de formas de comunicación, que abarcan tanto el uso de chat de voz, como la incorporación de

expresiones propias del entorno gamer. La comunicación dentro del juego tiende a ser rápida, simplificada y altamente contextual, lo que permite a los jugadores coordinar acciones en tiempo real. Estas formas de interacción suelen estar estrechamente vinculadas a los eventos de la partida, generando significados compartidos a partir de la experiencia inmediata.

Está claro que Fortnite no es un videojuego más. Epic Games está consiguiendo crear un videojuego que engancha a la mayoría de la comunidad gamer e incluso está atrayendo a gente que hasta ahora no era tan fan de los videojuegos. Su estrategia ha conseguido aunar a un público tan amplio que va desde niños de 13-14 años hasta jóvenes de 27-28, incluso mayores. (Fernandez, 2019, p. 52)

Fenómenos como los bailes dentro del juego, por ejemplo, el caso de *Orange Justice*, que surgió como “un baile realizado por Roy Purdy, que lo hizo para el reto *#BoogieDown*¹⁰, cuando la gente crea sus propios bailes mientras Epic Games decide cuál baile añadir” (Fandom,2018) y se consolidó como un símbolo ampliamente difundido, evidencian cómo la comunidad puede incidir en la construcción del contenido del propio videojuego. De manera similar, producciones como “*Chug Jug With You*”¹¹ muestran cómo los elementos del juego son reinterpretados por los usuarios y circulan en redes sociales como parte de una cultura compartida, permitiendo a los jugadores reconocerse en referencias comunes, reforzando así el sentido de pertenencia.

¹⁰ El concurso *#BoogieDown* fue un evento de baile de Fortnite organizado por Epic Games en 2018, donde los jugadores enviaban videos mostrando sus pasos de baile, y el ganador veía su baile incluido como un emote dentro del juego, además de recibir premios digitales y físicos.

¹¹ La canción 'Chug Jug With You (Number One Victory Royale)' de Leviathan narra con humor una experiencia de juego en Fortnite, utilizando acciones y términos dentro del juego como metáforas de la amistad y el trabajo en equipo.

Figura 6. Captura de video relacionada con contenido de Fortnite en YouTube



Nota. Captura de pantalla de un video de YouTube publicado por Leviathan (18 dic 2018), relacionado con Fortnite. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Z0Uh3OJCx3o&list=RDZ0Uh3OJCx3o&start_radio=1

A su vez, es posible identificar la existencia de patrones recurrentes en la forma de jugar, tales como la selección de zonas específicas del mapa, la adopción de estilos de juego particulares o la coordinación implícita en determinadas situaciones. Estas prácticas evidencian la presencia de dinámicas colectivas que estructuran el comportamiento de los jugadores. Dichas dinámicas no emergen únicamente de la interacción directa, sino que también se ven reforzadas por las condiciones del propio sistema de juego, lo que favorece la repetición y estabilización de ciertos comportamientos.

Con base en lo anterior, resulta pertinente delimitar las características específicas del entorno en el que estas dinámicas se desarrollan. Siguiendo a Fernandez (2019), comprender qué es Fortnite implica no sólo describirlo como un videojuego

del género battle royale, sino analizar las condiciones estructurales que configuran la experiencia de los jugadores.

Para ello, es necesario abordar sus mecánicas básicas, modos de juego y dinámica general, así como los elementos que intervienen directamente en la interacción, como la presencia de bots, personajes no jugadores (NPC), lo que permite comprender cómo se configuran las rutinas colectivas y las dinámicas sociales que serán analizadas en el desarrollo de la investigación.

2.2.- Mecánicas básicas

Las mecánicas de juego, de acuerdo con Tutoriales (2026), constituyen el conjunto de reglas, acciones y posibilidades de interacción que estructuran la experiencia del jugador dentro de un videojuego. En el caso de Fortnite, estas mecánicas generan un entorno dinámico donde los participantes deben adaptarse continuamente a las condiciones del juego.

Acciones que un jugador puede realizar en una partida (como correr, saltar y volar), lo que debe hacer para ganar una partida (como reunir elementos, resolver un rompecabezas o sobrevivir la mayor cantidad de tiempo) y cualquier otra regla que deba seguir. (Epic Games, 2026)

Una de las características distintivas de Fortnite es la integración de mecánicas de construcción en tiempo real. A diferencia de otros videojuegos de disparos, los jugadores pueden recolectar recursos del entorno como madera, piedra o metal, y utilizarlos para construir estructuras defensivas o estratégicas.

Madera: Este material se obtiene de cualquier objeto de madera que encuentres en el mapa de Fortnite. Esto incluye árboles, arbustos, paredes de casas, vallas de madera, cajas y bancos de parque (entre otros). La gran cantidad de objetos de madera en la isla hace que sea el material más fácil de encontrar en Fortnite.

Piedra: La piedra se puede obtener de grandes estructuras de piedra (rocas, ruinas, etc.), así como de cualquier construcción hecha de ladrillos. Este material de construcción es casi tan común como la madera.

Metal: El metal proviene de cualquier objeto metálico: automóviles, vigas de acero, cabinas telefónicas, dispositivos electrónicos, etc. Al igual que la piedra, el metal es un poco más difícil de encontrar que la madera; depende en gran medida de la ubicación en la isla. Es más probable encontrar metal en un pueblo con varios vehículos y farolas que en una pequeña granja en una zona mayormente boscosa. (Koczwara et. al., 2021)

Estas construcciones pueden incluir muros, rampas, escaleras o plataformas, que permiten protegerse de los ataques enemigos, obtener ventaja en el combate o desplazarse por el mapa de manera más eficiente.

Las estructuras se pueden rotar y ajustar para asegurar su correcta colocación (por ejemplo, una rampa que baja en lugar de subir) antes de construirlas. También se pueden editar después de colocarlas. Es posible añadir ventanas o una puerta a una pared, estrechar una rampa y mucho más en cuestión de segundos. Esto se hace usando la herramienta de edición en el modo de construcción, pintando las secciones de la estructura que se desean añadir o eliminar. (Koczwara et. al., 2021)

Una de las mecánicas centrales es la exploración del entorno, durante las partidas los jugadores deben desplazarse por el mapa en busca de armas, objetos de curación y recursos que les permitan sobrevivir. Esta dinámica se complementa con las fases de tormenta que consisten en una “zona peligrosa que rodea la isla, creando una zona segura que se reduce constantemente en su interior. Cualquiera que quede atrapado en la Tormenta recibirá daño gradualmente hasta que abandone la zona o muera” (Koczwara et. al., 2021) lo que fomenta la toma de decisiones estratégicas y la adaptación constante a las condiciones cambiantes del juego.

Por ejemplo, en la actual temporada 2 capítulo 7: Pacific Break, Epic Games (2026) añadió nuevas mecánicas que forman parte de una estrategia para mantener el juego dinámico y renovar las rutinas de juego de la comunidad, entre estas nuevas dinámicas, TyC Sports (2025) menciona que “si eliminas a uno de los nuevos jefes del capítulo, te podés convertir en uno de ellos hasta el final del juego. Además, tendrás un poder especial para utilizar”. En este contexto, los llamados “jefes” consisten en NPCs controlados por sistemas de inteligencia artificial, ubicados en puntos específicos del mapa, que funcionan como oponentes con habilidades diferenciadas. Su presencia introduce dinámicas particulares dentro de la partida, ya que su derrota no solo implica un desafío adicional, sino que también otorga ventajas estratégicas al jugador, integrando así la inteligencia artificial en la estructura y desarrollo de la experiencia de juego.

Como en la mayoría de los juegos de batalla, el combate de Fortnite no solo se basa en el cuerpo a cuerpo, sino que de acuerdo con Epic (2025) se centra en las armas de largo alcance y los explosivos, de menor a mayor potencia, encontramos: Común (Gris), Poco común (Verde), Raro (Azul), Épico (Morado) y Legendario (Naranja).

De acuerdo con MB (2018) el objetivo del videojuego es posicionarse estratégicamente para atacar a tu oponente antes de que él te ataque, ya sea tomando la ventaja de la altura al construir una estructura por encima de la suya o superándose con maniobras evasivas y distracciones, “construir no solo da identidad a ‘Fortnite’, es un elemento esencial y puede definir el curso de cada batalla.” (MB, 2018)

De acuerdo con Vall-Llovera (2023) Fortnite ofrece distintos modos dentro de la modalidad de batalla campal que se organizan según el tamaño del equipo, entre los que destacan los modos de dúos (2 jugadores), tríos (3 jugadores) y escuadrones (hasta 4 jugadores), permitiendo diferentes formas de interacción y coordinación entre los participantes.

En Solitario: Se trata del modo de juego más clásico. Jugaremos una partida con hasta 100 jugadores y el ganador será el último en pie. El Battle Royale en estado puro. Además, en este modo no hay reanimaciones y no se puede revivir.

Escuadrones: Es un modo para jugar con equipos de hasta cuatro jugadores. El objetivo también es ser el último jugador en pie. En este caso, ese jugador hará que el resto de compañeros de su equipo, que han muerto antes, también ganen la partida.

Dúos: Es exactamente igual que Escuadrones, pero con grupos de dos jugadores como máximo.

Tríos: Lo mismo, pero con grupos de un máximo de tres jugadores.
(Vall-Llovera, 2023)

Es así que los modos de juego no solo configuran la estructura operativa de las partidas, sino que también incide en las formas de interacción, organización y coordinación entre los jugadores dentro del entorno digital. Cada modalidad supone distintos niveles de interdependencia entre los participantes, lo que repercute en la manera en que se articulan dinámicas colectivas. En este sentido, la conformación de los equipos trasciende su carácter técnico, constituyéndose como un elemento que influye en la construcción de relaciones sociales y en la organización de la experiencia de juego.

Dentro de las mecánicas del juego, existen las barras de oro, una de las monedas del juego Fortnite, que funcionan como un recurso que permite a los jugadores interactuar con elementos controlados por inteligencia artificial, es decir, Npcs. Las

barras de oro “a menudo se encuentran en cajas fuertes y cofres dispersos por el mapa de Fortnite” (Weil, 2023). Su principal función radica en la posibilidad de intercambiarlas por servicios u objetos que influyen directamente en el desarrollo del juego.

Entre sus usos se destacan: la compra de armas, la mejora de equipamiento y de acuerdo con Weil (2023), la contratación de NPCs que actúan como aliados durante la partida. Estos personajes controlados por inteligencia artificial, pueden acompañar al jugador, brindar apoyo en combate o proporcionar recursos, lo que introduce una dimensión estratégica adicional.

En este sentido, siguiendo a Weil (2023), las barras de oro no solo operan como un sistema económico dentro del juego, sino como un mecanismo que articula la interacción entre jugadores y sistemas de inteligencia artificial a través de su uso, además, los jugadores pueden activar y aprovechar el comportamiento de estos agentes artificiales, integrándolos en sus decisiones tácticas y en la organización de la partida.

Las mecánicas del juego no solo cumplen una función lúdica, sino que también organizan patrones de interacción entre los jugadores. En este sentido, las mecánicas de Fortnite no solo determinan la dinámica interna del juego, sino que también configuran las condiciones bajo las cuales se desarrollan formas específicas de interacción entre los jugadores. Elementos como: la organización en equipos, la gestión de recursos como las barras de oro y la incorporación de agentes controlados por inteligencia artificial, contribuyen a estructurar la experiencia de juego y a guiar las decisiones de los participantes.

A partir de la repetición de estas prácticas, se favorece la consolidación de rutinas colectivas que permiten la coordinación y la continuidad de la experiencia compartida. De este modo, el juego trasciende su dimensión lúdica para constituirse como un entorno sociotécnico en el que se articulan dinámicas de interacción, organización y sentido de pertenencia.

2.3.- Modos de juego

De acuerdo con la BBC (2018) en sus inicios, Fortnite se presentó con el modo Salvar el Mundo, una experiencia cooperativa PvE en la que los jugadores debían enfrentarse a oleadas de enemigos conocidos como “cáscaras”. La mecánica combinaba acción y construcción: además de combatir, los equipos tenían que recolectar recursos y levantar estructuras defensivas para sobrevivir. Este modo introdujo la idea de que Fortnite no era solo disparar, sino también crear y gestionar espacios, lo que lo diferenciaba de otros juegos de supervivencia.

Dentro de la estructura general del juego, Fortnite no se limita a una única modalidad, sino que integra una diversidad de experiencias que amplían las formas de participación de los jugadores. De acuerdo con Epic Games (2026), el juego comprende distintos modos que abarcan desde la batalla campal hasta experiencias alternativas como Fortnite Festival, Rocket Racing o LEGO® Fortnite.

Batalla campal de Fortnite (el cual cubre varias experiencias, como Batalla campal, Batalla campal: Cero construcción, Fortnite: Recarga y Fortnite: Orígenes)

Fortnite: Ballistic

LEGO® Fortnite Odyssey

LEGO® Fortnite Brick Life

Rocket Racing

Fortnite Festival (que incluye las experiencias Escenario principal de Festival, Escenario de improvisación de Festival y Escenario de batalla Festival)

Salva el mundo de Fortnite (Epic Games, 2026)

Cada modalidad propone distintas dinámicas de interacción, influyendo en la manera en que los jugadores se organizan, participan y construyen vínculos dentro del entorno diversificando la experiencia. “Su modo más popular es Battle Royale, en el que 100 jugadores se enfrentan entre sí para ver quién es el último sobreviviente” (BBC, 2018), se convirtió en el verdadero motor de popularidad del juego. Aquí, cien jugadores son lanzados a un mismo mapa que se va reduciendo por una tormenta, obligando a enfrentamientos cada vez más intensos, donde la mecánica central consistía en construcción, es decir, poner paredes, escaleras y rampas con una finalidad estratégica de defensa y movilidad. Este modo consolidó a

Fortnite como un fenómeno global, gracias a su dinamismo y a las actualizaciones constantes que modifican armas, escenarios y reglas de juego.

Posteriormente, de acuerdo con Fortnite Wiki (s.f.), se lanzó el modo creativo, que abrió la puerta a la imaginación de los jugadores. En este espacio tipo sandbox¹², cada usuario puede diseñar sus propios mapas, minijuegos y experiencias sociales. La mecánica es totalmente libre: construir, experimentar y compartir, convirtiendo a Fortnite en una plataforma de creación comunitaria, donde las comunidades no solo juegan, sino que también producen contenido y mundos propios.

Más recientemente, Epic (2026) lanzó colaboraciones con LEGO, transformándolo en Fortnite Lego, una marca mundialmente reconocida por sus bloques de construcción y su capacidad de fomentar la creatividad “explora vastos mundos abiertos donde la magia de la construcción de LEGO® y Fortnite se unen. Construye granjas por todo el mundo y recluta aldeanos para que te ayuden a reunir recursos, domar animales y fabricar objetos poderosos”. (Epic Games, 2026)

De igual manera, Rocket Racing retoma elementos del videojuego Rocket League, desarrollado por Psyonix, en el cual los jugadores compiten en dinámicas que combinan deporte y velocidad mediante el uso de vehículos impulsados por cohetes. En este contexto, “Súbete a un auto propulsado por cohetes y pon a prueba tus habilidades. Vuela por el cielo para evitar obstáculos imponentes, toma atajos y salta sobre los muros para superar a tus rivales.” (Epic, 2026), lo que evidencia una experiencia orientada al rendimiento y la competencia dentro del entorno del juego.

Por último, a diferencia de modos centrados en la competencia o el combate, Fortnite Festival se articula en torno a formas de interacción simbólica y coordinación temporal entre los jugadores. La ejecución conjunta de canciones requiere sincronización, atención al ritmo y adaptación a las acciones de otros participantes, lo que configura una dinámica colectiva basada en la cooperación implícita, “Fortnite Festival incluye experiencias como el Escenario principal, el Escenario de improvisación y el Escenario de batalla” (Epic Games, 2026), lo que indica una estructura orientada a la interacción y a la participación compartida.

Estos modos de juego permiten observar que no se trata de una experiencia homogénea, sino de un entorno que articula distintas formas de interacción, que van

¹² Es un espacio virtual seguro y aislado de un sistema operativo, diseñado para ejecutar programas, archivos sospechosos o códigos sin riesgo de dañar el equipo principal.

desde la cooperación y la coordinación en equipo, hasta la competencia individual y la participación en dinámicas culturales compartidas. En este sentido, estas dinámicas pueden entenderse a partir de la noción de comunidades virtuales propuesta por Rheingold (1993), quien señala que los entornos digitales generan espacios donde los individuos desarrollan interacciones sociales sostenidas en el tiempo y construyen significados compartidos

Cada modalidad de juego, como explican Berger y Luckmann (1966), cuando ciertas acciones se repiten constantemente, terminan convirtiéndose en hábitos compartidos dentro de un grupo, lo que define condiciones particulares para la acción, influyendo en la forma en que los jugadores se organizan, repiten prácticas y construyen formas de relación dentro del entorno digital, donde convergen diversas dinámicas de interacción que resultan esenciales para analizar la construcción de comunidad y el sentido de pertenencia en contextos mediados por tecnologías digitales.

Capítulo 3.- La inteligencia artificial y la experiencia en el juego

Desde su origen la IA enfrenta el desafío de la ausencia de una definición clara, generando múltiples definiciones, de acuerdo con Ponce et. al. (2014), el término “inteligencia artificial” fue acuñado durante la Conferencia de Dartmouth de 1956 en Dartmouth College, Hanover, Nuevo Hampshire.

“La reunión inicial fue organizada por John McCarthy. En su propuesta, afirmó que la conferencia debía «proceder sobre la base de la conjetura de que cada aspecto del aprendizaje o cualquier otra característica de la inteligencia puede describirse con tal precisión que una máquina pueda simularlo»” (Dartmouth, s.f.)

Considerado como el inicio formal del campo de estudio de la inteligencia artificial, donde investigadores como McCarthy, Minsky, Dartmouth, Rochester y Shannon discutieron la posibilidad de crear máquinas capaces de aprender y razonar como humanos. Posteriormente, Elliot (2024) menciona que en 1958 hubo “un paso significativo en el aprendizaje automático, Perceptrón¹³ se considera la primera red neuronal artificial, que es un programa que toma decisiones de forma similar al cerebro humano”, que fue desarrollado por el psicólogo estadounidense Frank Rosenblatt que marcó un hito porque introdujo la idea de que las máquinas podían aprender a partir de datos, ajustando los pesos en función de los errores que comete al predecir o clasificar un patrón.

A partir de estos desarrollos iniciales, la inteligencia artificial ha evolucionado de manera significativa, pasando de redes neuronales simples a sistemas complejos capaces de procesar grandes volúmenes de información, como menciona Elliot (2024), en la actualidad, “el lanzamiento de ChatGPT¹⁴ desencadenó una nueva fase de rápido desarrollo, y la IA generativa empezó rápidamente a transformar todos los aspectos de los negocios y de nuestras vidas”. Esta evolución refleja cómo los sistemas de inteligencia artificial no solo aprenden de datos históricos, sino que también generan contenido, toman decisiones y simulan comportamientos humanos, lo que ha abierto oportunidades para su integración en entornos digitales. En este

¹³ Desarrollado a finales de la década de 1950 y principios de los 60 por el científico cognitivo Frank Rosenblatt. Es considerado uno de los primeros intentos de crear una máquina capaz de aprender y reconocer patrones de manera automatizada, inspirándose en el funcionamiento de las neuronas en el cerebro humano.

¹⁴ Modelo de lenguaje de inteligencia artificial desarrollado por OpenAI que genera texto en lenguaje natural y asiste en tareas de redacción, análisis y conversación.

sentido, la relación entre humanos y sistemas de inteligencia artificial adquiere una dimensión interactiva, en la que la IA deja de ser una herramienta pasiva para convertirse en un agente que participa en procesos de comunicación, toma de decisiones y construcción de experiencias.

Los usuarios no solo utilizan estos sistemas, sino que también interpretan sus respuestas, ajustan su comportamiento y establecen formas de interacción que pueden asemejarse a relaciones sociales.

Por otra parte, esta forma de interacción es relevante también en los videojuegos en línea donde la IA se integra como parte activa del entorno. “Si hablamos de videojuegos, la IA se podría definir como el conjunto de técnicas empleadas para diseñar el comportamiento de los ‘Non Playable Characters’ (NPC)” (IAT, 2020). En estos espacios, la IA no sólo regula aspectos técnicos del juego, sino que también interviene en la dinámica social, mediante la incorporación de bots, NPCs y sistemas automatizados que influyen en la cooperación, la competencia y la experiencia compartida entre jugadores. De acuerdo con Giddens (1984) en el caso de los videojuegos en línea, la inteligencia artificial actúa como una estructura tecnológica que organiza ciertas dinámicas de interacción, influyendo en la manera en que los jugadores cooperan, compiten y desarrollan estrategias dentro de las partidas.

Como menciona IAT (2020), la IA en los videojuegos presenta características que distinguen su aplicación en los videojuegos, pues se encuentra orientada al entretenimiento dentro del entorno del juego, ya que su funcionamiento se limita a un espacio virtual sin implicaciones directas en la vida real. Siguiendo a Berger y Luckman (1966), en los videojuegos en línea la interacción con estas tecnologías generan formas habituales de jugar, cooperar o competir, que con el tiempo se integran en la experiencia común de la comunidad de jugadores, por lo que su finalidad principal es enriquecer la experiencia del jugador, mediante la generación de desafíos, la simulación de comportamientos y la dinamización del entorno interactivo.

“Los últimos avances de la inteligencia artificial en videojuegos han permitido crear herramientas capaces de diseñar videojuegos desde cero (...). Estas herramientas han demostrado que la I.A no necesita precedentes para desarrollar un juego único. Es capaz de diseñar

juegos completos solo con los datos que maneja en el momento”. (IAT, 2020)

Los primeros desarrollos de IA en videojuegos, siguiendo a Alonso (2023), pueden situarse desde los inicios de la industria, con antecedentes en programas de ajedrez de los años cincuenta basados en algoritmos como MiniMax, que permitían seleccionar jugadas a partir del análisis de posiciones. Posteriormente, títulos como Pong (1972), Space Invaders y Pac-Man incorporaron sistemas básicos de respuesta y patrones de comportamiento que simulaban cierta “inteligencia” en los oponentes.

Posteriormente, de acuerdo con IAT (2020), la inteligencia artificial en los videojuegos ha incorporado progresivamente nuevas capacidades orientadas a la simulación de comportamientos más complejos y realistas. Títulos de distintos géneros integraron sistemas que permitían a los enemigos modificar sus decisiones según el contexto, coordinarse, utilizar recursos de forma eficiente o reaccionar ante estímulos del entorno, acercándose a conductas más verosímiles.

Es así que la integración de la IA en los videojuegos contemporáneos potencia la construcción de comunidades virtuales dinámicas, donde la interacción social se ve transformada, actuando como mediadora, y que facilita entornos adaptativos que influyen en la manera en que los jugadores se relacionan, colaboran y compiten dentro del videojuego.

En la evolución de los videojuegos, la inteligencia artificial ha dejado de ser un mero componente técnico para convertirse en un agente activo que mediatiza y transforma la experiencia de juego y las relaciones sociales que se generan en estos espacios. La IA no solo regula la jugabilidad, sino que también influye en la construcción de narrativas, la personalización de entornos y la interacción entre jugadores y personajes no jugadores (NPCs). Estas dinámicas, como señala Howard Rheingold (1993), pueden comprenderse dentro de los entornos digitales que, más allá de ser espacios de entretenimiento, funcionan como espacios sociales donde se desarrollan formas de interacción y convivencia entre los usuarios.

3.1.- Inteligencia artificial dentro de Fortnite: Bots y Npcs

En el caso de Fortnite, la IA ha estado presente en el videojuego desde sus primeras etapas y se integra como un componente fundamental en la configuración de la experiencia del juego, esto a través de los bots y NPCs. De esta manera, los bots y NPCs no solo cumplen funciones técnicas dentro del sistema del juego, sino que también participan en la construcción del entorno interactivo, así como señala Pérez (2025), los videojuegos pueden analizarse como espacios culturales y simbólicos donde se producen experiencias sociales y significados compartidos.

Estos agentes, de acuerdo con Epic (2026), permiten generar interacciones dinámicas con los jugadores, ya que pueden ser diseñados para cumplir distintos roles dentro del entorno, desde enemigos y aliados hasta personajes que facilitan misiones o enriquecen la narrativa.

Esta incorporación de bots y NPCs dentro del entorno del juego puede entenderse como parte de los sistemas sociotécnicos descritos por T. L. Taylor (2006), quien señala que los mundos virtuales funcionan a partir de la interacción entre la infraestructura tecnológica y las prácticas sociales de los jugadores, configurando así formas específicas de interacción dentro del entorno digital.

El término bot “se refiere a un jugador robot, que es un tipo de IA que juega en un videojuego, normalmente contra un jugador humano” (Epic, 2026), que participan principalmente en las partidas del modo Battle Royale, especialmente para facilitar la experiencia de los jugadores principiantes.

Estos personajes, de acuerdo con Epic (2026) simulan comportamientos de jugadores reales, permitiendo que los usuarios recién incorporados puedan familiarizarse con las mecánicas del juego antes de enfrentarse a oponentes más experimentados, “las acciones que realiza el bot, las que realizan los jugadores, y cualquier otra variable que el bot pueda conocer, forman el estado del bot”. (Epic, 2026)

Es por esto que “su principal objetivo es rellenar las lobbies para asegurar que las partidas siempre tengan 100 participantes, reduciendo así los tiempos de espera” (CityGame, 2024), cumplen una función clave en la configuración de una experiencia de juego accesible y equilibrada, especialmente para los jugadores principiantes. Su incorporación permite enfrentar a los nuevos usuarios con oponentes de menor dificultad, facilitando así la familiarización con las mecánicas

básicas del juego, como la construcción, el combate y la gestión de recursos, sin la frustración que podría generar la competencia directa con jugadores experimentados.

CityGame (2024), menciona que en la experiencia de juego, es posible identificar a los bots a partir de ciertos patrones de comportamiento diferenciados respecto a los jugadores humanos, ya que los bots suelen presentar acciones más predecibles y menos estratégicas, careciendo de la creatividad y adaptabilidad propias de la interacción humana. Este proceso de reconocimiento puede entenderse desde la perspectiva de Berger y Luckman (1966) quienes explican que las acciones que se repiten dentro de un contexto social tienden a volverse predecibles y socialmente reconocibles.

De este modo, la identificación de bots responde a un conjunto de señales que permiten a los jugadores distinguir entre agentes artificiales y participantes reales dentro del entorno del juego, siguiendo a Luna (2021), los bots cumplen una función de apoyo dentro del proceso de aprendizaje de los jugadores, reforzando la idea de que los entornos digitales pueden funcionar como espacios sociales donde se desarrollan procesos de socialización y adaptación dentro de la comunidad de jugadores.

Figura 7. *Tabla Comparativa: Bot vs. Jugador Real*

Característica	Comportamiento del Bot	Comportamiento del Jugador Real
Nombre	Genérico (Ej: ZorroFeliz7)	Creativo, a menudo con símbolos o jerga
Movimiento	Robótico, giros bruscos, corre en línea recta	Fluido, saltos, deslizamientos, estratégico
Construcción	Nula o aleatoria (una pared, una rampa)	Estratégica, rápida, edición de estructuras
Puntería	Muy mala o esporádicamente perfecta	Variable, pero con seguimiento del objetivo
Toma de Decisiones	No reacciona al entorno (tormenta, disparos lejanos)	Reactiva, se cura, rota, busca mejor posición

Nota. Tomado de *Fortnite Stats Bot: qué son y por qué existen los bots en Fortnite*, por CityGame (2024), <https://citygame.com.ar/fortnite-stats-bot/>

La tabla anterior muestra una comparación entre el comportamiento de los bots y el de los jugadores reales en Fortnite, a partir de ella, CityGame (2024) nos muestra distintas categorías como: nombre, movimiento, construcción, puntería y toma de decisiones que suelen ser indicadores de que el jugador podría ser un bot.

En ella se observa que los bots tienden a mostrar patrones más simples, predecibles y limitados, caracterizados por nombres genéricos, movimientos mecánicos y una baja capacidad estratégica, especialmente en aspectos clave como la construcción y la reacción al entorno. Esta comparación permite evidenciar las diferencias entre la interacción humana y la simulada, destacando cómo estas distinciones influyen en la dinámica de juego y en la percepción de autenticidad dentro del entorno virtual. Esta distinción también puede comprenderse desde la perspectiva que plantea Pérez (2025), quien señala que los videojuegos pueden analizarse como espacios simbólicos y culturales donde los jugadores interpretan las dinámicas del entorno y construyen significados sobre su experiencia dentro del juego.

Por otro lado, los NPCs operan mediante reglas lógicas y estados de comportamiento, lo que les permite tomar decisiones en función del entorno y de las acciones de los jugadores, contribuyendo a una experiencia más inmersiva y activa. De acuerdo con IGN España (2025), Tim Sweeney, CEO de Epic Games, ha señalado que la inteligencia artificial será un componente natural en el desarrollo de casi todos los juegos futuros, lo que implica una transformación profunda en la forma en que se diseñan y experimentan los videojuegos. Esta visión anticipa una integración creciente de la IA como mediadora en la experiencia lúdica y social, ampliando las posibilidades de interacción y personalización.

Como plantea Rheingold (1993), las comunidades virtuales se forman a partir de interacciones sostenidas a través de tecnologías digitales, lo que implica que los propios sistemas tecnológicos influyen en la manera en que los participantes interactúan entre sí. En este sentido, la presencia de NPCs y sistemas automatizados dentro del juego no solo amplía las posibilidades de interacción, sino que también contribuye a configurar la experiencia social del entorno virtual en el que se desarrolla la comunidad de jugadores.

A diferencia de etapas anteriores en el desarrollo de la IA en videojuegos, donde predominaban respuestas predefinidas, en Fortnite estos agentes presentan conductas más dinámicas que contribuyen a estructurar la experiencia del jugador,

facilitando tanto la adaptación de los usuarios como la continuidad de las interacciones dentro del entorno digital.

En este sentido, estos agentes pueden asumir distintos roles dentro del juego, como enemigos, aliados, comerciantes o personajes que asignan misiones. Su funcionamiento se apoya en configuraciones que según Epic (2026), permiten definir atributos, acciones y formas de interacción, así como en sistemas que regulan su aparición en el entorno, lo que facilita la creación de escenarios dinámicos y poblados, lo que implica que los NPCs no solo cumplen una función operativa, sino que pueden actuar como mediadores de la experiencia social, al influir en la toma de decisiones, la cooperación y la competencia entre jugadores. Como sugiere Álvarez (2019) esta estrategia refleja una mediación tecnológica que busca sostener la comunidad y fomentar la socialización digital, al ofrecer un entorno más accesible y menos excluyente.

“Los comportamientos de los personajes no jugadores (NPC) desempeñan un papel fundamental en muchos juegos. Desde compañeros a jefes, y de comerciantes a guardias, la forma en que los PNJ interactúan con el entorno impulsa una jugabilidad atractiva y envolvente”. (Epic, 2026)

En el caso específico de nuestro caso de estudio, del Capítulo 7, Temporada 1 de Fortnite llamado Pacific Break, los NPCs adquieren una presencia más definida dentro del juego, posicionándose como agentes activos en la dinámica de la partida. Pues, durante esta etapa, estos personajes no solo cumplen con funciones tradicionales como ofrecer recursos o misiones, sino que también participan en interacciones más complejas con los jugadores.

Desde la perspectiva de Scolari (2013), este tipo de transformaciones puede entenderse a partir del concepto de ecologías de medios y narrativas transmedia, donde los entornos digitales no se limitan a ser espacios estáticos, sino sistemas dinámicos en los que elementos tecnológicos, narrativos e interactivos, se articulan para construir experiencias más complejas.

Los NPC presentes en esta temporada, se distribuyen a lo largo del mapa desempeñando funciones que influyen directamente en la experiencia del juego. De acuerdo con Banik (2025), algunos de estos personajes cumplen el rol de comerciantes, ofreciendo armas, objetos o servicios a cambio de recursos, lo que permite a los jugadores mejorar su equipamiento y adaptar sus estrategias según

sus necesidades durante la partida, otros actúan como aliados reclutables, los cuales pueden acompañar al jugador y brindar apoyo en combate.

Este tipo de dinámicas permite comprender al videojuego como un espacio donde convergen distintos tipos de interacción que contribuyen a estructurar la experiencia colectiva. Desde la perspectiva de las comunidades virtuales de Rheingold (1993), estas formas de participación amplían las maneras en que los jugadores se vinculan con el entorno digital y con otros participantes, fortaleciendo así la dinámica social que se desarrolla dentro del juego.

Figura 8. NPC: *Punto de interés, punto de encuentro y asignación*

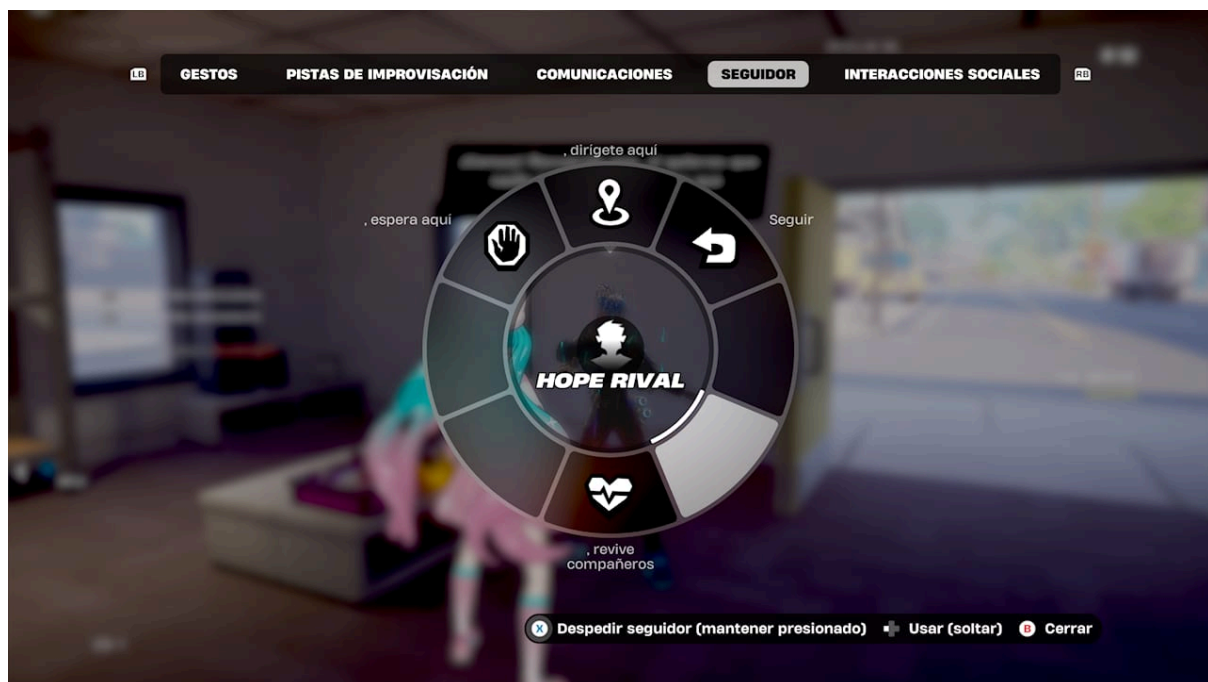
Nombre del NPC	Ubicación	Dónde encontrar	Servicios ofrecidos
Carina	Battlewood Boulevard	Tejado de una casa	Especialista en suministros (600 de oro)
Carter Wu	Latte Landing	Fuera de una cabaña	Especialista Pesado (600 de Oro)
Cat Holloway	Colinas Humildes	Zona abierta	Especialista Médico (600 de Oro)
Dummy	Mareas desgarradas	Cerca de una pequeña Choz	Misión del Autobús de Batalla Salud o Escudos (500 de Oro)
Heroic Hope	Cañón clasificado	Dentro de un edificio	Salud o escudos (500 de oro) Probabilidad de oro gratis
Kingston	Bahía Bumpy	Área general	Especialista Médico (600 de Oro)
Miles Cross	Palmas pintadas	Garaje exterior	Especialista Pesado (600 de Oro)
The Bride	Franja de arena	Dentro del edificio blanco	Línea de misiones de oro gratis Salud o Escudos (500 de oro)

Unpeely	Wonkeeland	Parque de atracciones	Munición máxima (500 de oro)
Vegance Jones	Laboratorios Innoloop	Arriba del laboratorio	Especialista Médico (600 de Oro)

Nota. Tomado de *Fortnite Chapter 7 Season 1 NPC locations*, por A. Banik (2025), Dot Esports

La tabla anterior muestra la distribución de los NPCs en el mapa de Fortnite durante el Capítulo 7, Temporada 1, indicando su ubicación dentro del entorno y la función que desempeñan en el juego. En ella se observa que estos personajes se sitúan en distintos puntos estratégicos del mapa; como zonas urbanas, laboratorios o áreas recreativas. Asimismo, cada NPC ofrece servicios diferenciados, entre los que se encuentran la asignación de misiones, la venta de recursos o la provisiones de salud, escudos o munición, generalmente a cambio de oro dentro del juego, lo que contribuyen a estructurar la dinámica del entorno interactivo y a ampliar las posibilidades de acción de los jugadores, reforzando la idea de que los videojuegos pueden funcionar como espacios donde se configuran distintas formas de interacción dentro del entorno digital.

Figura 9. *Menú de interacción de NPC en Fortnite*



Elaboración propia. Captura de pantalla realizada el 4 de febrero de 2026.

En la interfaz de interacción con NPCs de Fortnite, representada en la imagen anterior, se observa el menú disponible al interactuar con el personaje Hope Rival. Sistema permite al jugador emitir distintas órdenes al NPC a través de opciones como “*dirígete aquí*”, “*espera aquí*”, “*seguir*” y “*revive compañeros*”. La presencia de estas funciones muestra la existencia de un mecanismo de comunicación directa entre el jugador y el NPC.

A partir de estas opciones, los NPCs pueden asumir un papel activo dentro de la dinámica de la partida, especialmente en situaciones que requieren cooperación y apoyo táctico entre los integrantes del equipo.

Además de estos NPCs, Koczwara (2025) nos dice que en esta temporada se introducen los llamados jefes que también fungen como agentes de inteligencia artificial, pero de más alto nivel, pues introducen un grado adicional de complejidad dentro de la partida. A diferencia de los NPCs convencionales, estos personajes poseen mayor resistencia, capacidad ofensiva y comportamientos más agresivos, “Hay tres jefes: *Brutus de Playa*, *Hush* y *Bill Humano*, y si derrotas a uno, no solo obtendrás un arma mítica, sino que también podrás tomar su medallón y convertirte literalmente en él”. (Koczwara, 2025)

Figura 10. *Jefes en Fortnite*



Nota. Tomado de *How to become a boss in Fortnite Chapter 7*, por Rishabh Sabarwal (2026), Beebom

La imagen presentada nos muestra a los jefes del Capítulo 7, Temporada 1 quienes representan puntos clave de desafío dentro del mapa, ya que su derrota implica la obtención de recompensas valiosas, como las armas o habilidades especiales. Contrario a los NPCs convencionales, su presencia no es completamente fija, ya que pueden aparecer en distintas ubicaciones durante cada partida, lo que obliga a los jugadores a adaptar sus estrategias de exploración y desplazamiento.

La mecánica de estos jefes, la posibilidad de que los jugadores adquieran temporalmente sus habilidades al derrotarlos, mediante sus medallones, de acuerdo con Koczwara (2025), implica que dichos objetos otorgan ventajas específicas como mejoras en combate o habilidades únicas que influyen directamente en el desarrollo de la partida.

De este modo, la derrota de un jefe no solo representa la eliminación de un enemigo, sino la apropiación de sus capacidades, lo que introduce una dinámica en la que el jugador puede asumir un rol más dominante dentro del entorno. Esta mecánica genera nuevas formas de interacción, ya que los jugadores que poseen estos medallones se convierten en objetivos prioritarios, intensificando la competencia y reorganizando las dinámicas de enfrentamiento dentro del juego.

Estos sistemas tecnológicos pueden interpretarse como formas de mediación socio técnica que estructuran las condiciones bajo las cuales se desarrollan las interacciones sociales dentro del juego. En este sentido, como plantea Taylor (2006), los entornos virtuales funcionan como sistemas sociotécnicos donde la infraestructura tecnológica configura las dinámicas de interacción. Asimismo, desde la perspectiva de Giddens (1984), estos sistemas operan como estructuras que condicionan la acción de los jugadores, permitiendo la reproducción de prácticas recurrentes que, siguiendo a Berger y Luckmann (1966), pueden consolidarse como rutinas colectivas dentro del entorno digital.

La inteligencia artificial no sustituye la acción de los jugadores, pero sí interviene en la configuración del entorno en el que estas acciones tienen lugar; no solo participa en el entorno del juego, sino que actúa como un mediador sociotécnico que organiza, regula y reproduce las dinámicas de interacción dentro de la comunidad virtual

3.2.- Influencia en el comportamiento de los jugadores

Desde una perspectiva sociológica, la relación entre los jugadores y Fortnite permite observar cómo los videojuegos no solo constituyen espacios de entretenimiento, sino también entornos donde se configuran conductas, identidades y formas de interacción social. Diversos estudios como Alonso (2021) y de Pedro (2020) han señalado que, aunque pueden existir preocupaciones en torno a posibles dinámicas adictivas, estos entornos también favorecen el desarrollo de habilidades colaborativas y sociales, evidenciando una dualidad en su impacto. En este contexto, la inteligencia artificial adquiere un papel central, ya que no sólo modula la jugabilidad, sino que interviene en la configuración de la experiencia social.

La construcción de identidades dentro del juego, como señalan Etura-Hernández et. al. (2022), se desarrolla en un entorno mediado tecnológicamente, donde los jugadores negocian significados, pertenencias y formas de representación. En este proceso, la IA no actúa como un elemento externo, sino como parte del sistema que condiciona dichas interacciones.

Para comprender este fenómeno, resulta pertinente abordar el videojuego como un sistema sociotécnico, en el que interactúan tanto actores humanos como no humanos. En este sentido, Latour (2005) propone que la vida social se configura a través de redes híbridas, donde elementos tecnológicos como los sistemas de inteligencia artificial, participan activamente en la producción de relaciones sociales. Así, los bots, NPCs y sistemas algorítmicos de Fortnite pueden entenderse como actores que, sin determinar completamente la acción, influyen en la forma en que los jugadores interactúan, toman decisiones y construyen significados dentro del juego.

De manera complementaria, Suchman (2007) plantea que la interacción entre humanos y sistemas tecnológicos debe entenderse como un proceso situado, en el cual los usuarios interpretan y responden a la tecnología de acuerdo con marcos culturales específicos.

Esto permite comprender que la relación con la inteligencia artificial en Fortnite no es pasiva, sino interpretativa, ya que los jugadores asignan intenciones, expectativas y sentido a los comportamientos de los agentes artificiales.

Asimismo, la perspectiva de Haraway (1991) sobre la hibridación entre humano y tecnología resulta relevante para analizar cómo las identidades contemporáneas se

configuran en interacción con sistemas tecnológicos. En el caso de Fortnite, esta relación se manifiesta en la integración de la inteligencia artificial dentro de la experiencia de juego, donde los jugadores no solo interactúan con otros usuarios, sino también con agentes artificiales que forman parte de la construcción del entorno social.

En términos de prácticas, la inteligencia artificial contribuye a la estabilización de rutinas colectivas, al organizar las condiciones de participación dentro del juego. Los sistemas algorítmicos estructuran aspectos como la frecuencia de interacción, la distribución de jugadores y la dinámica de las partidas, favoreciendo la repetición de ciertas prácticas. Este proceso puede entenderse a la luz de Berger y Luckmann (1966), quienes señalan que la repetición de acciones conduce a la habitualización, y posteriormente a la institucionalización de comportamientos dentro de un grupo social.

A su vez, estas prácticas recurrentes contribuyen a la reproducción de la vida social, tal como lo plantea Giddens (1984), al señalar que las estructuras sociales se mantienen a través de la repetición de acciones en la vida cotidiana. En este sentido, la interacción mediada por inteligencia artificial en Fortnite no solo organiza la experiencia individual, sino que participa en la reproducción de dinámicas colectivas dentro de la comunidad. Es así que, estas rutinas y formas de interacción favorecen la generación de cohesión social, en términos de Durkheim (1893), al permitir que los jugadores compartan prácticas, normas y experiencias comunes dentro del entorno digital.

De este modo, la inteligencia artificial no solo influye en el comportamiento de los jugadores a nivel individual, sino que también contribuye a la construcción de un sentido de pertenencia colectivo, al estructurar las condiciones bajo las cuales se desarrollan las interacciones sociales. La inteligencia artificial en Fortnite no determina las acciones de los jugadores, pero sí configura el marco en el que estas se desarrollan, actuando como un mediador sociotécnico que organiza, orienta y da continuidad a las prácticas sociales dentro del entorno digital.

Capítulo 4 - Análisis y resultados

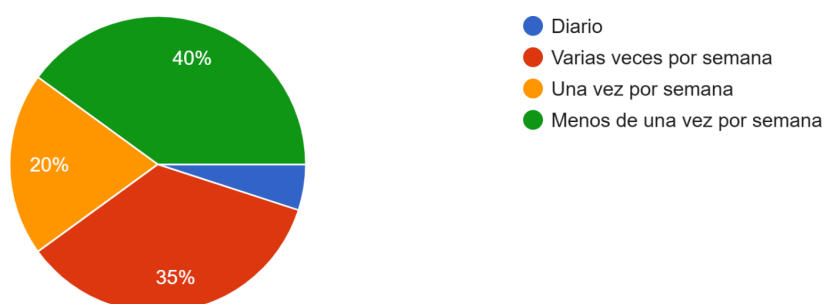
En este apartado se presentan los hallazgos obtenidos a partir de la encuesta aplicada a 20 jugadores de Fortnite y del ejercicio de observación participante realizado a lo largo de 15 partidas en las diferentes modalidades del videojuego (dúo, trío y escuadrón). Los resultados se organizan conforme a los objetivos particulares de la investigación con el propósito de analizar de qué manera la inteligencia artificial incorporada en el videojuego contribuye a la estabilización de rutinas colectivas, así como al fortalecimiento del sentido de pertenencia entre los jugadores.

En primer lugar, se analizarán las rutinas colectivas que fueron observadas en la dinámica cotidiana del juego, considerando elementos como los horarios recurrentes de juego, las estrategias compartidas entre jugadores y las prácticas comunicativas que se desarrollaron en las partidas.

Uno de los primeros elementos identificados en los resultados es la existencia de patrones de participación recurrentes entre los jugadores. En cuanto a la frecuencia de juego, los datos muestran que el 40 % de los participantes juega menos de una vez por semana, el 35 % juega varias veces por semana, el 20 % juega una vez por semana y el 5 % juega diariamente.

4. ¿Con qué frecuencia juegas Fortnite?

20 respuestas

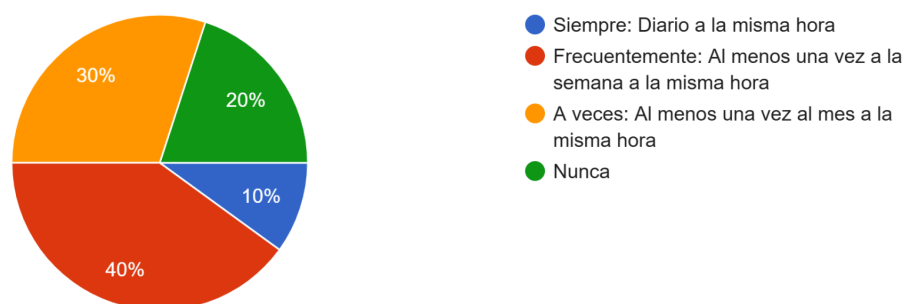


Estos datos indican que, aunque no todos los jugadores presentan una participación activa, una parte significativa mantiene una interacción periódica con el videojuego, lo que facilita la formación de prácticas repetidas dentro del entorno digital. Esta regularidad en la participación puede interpretarse desde el punto de vista de Berger y Luckman (1966) como un proceso de habitualización en el cuál la repetición de la práctica del juego contribuye a la consolidación de rutinas colectivas.

En relación con el horario de juego, los participantes tienden a jugar en horarios específicos o recurrentes. Los resultados muestran que el 40% de los jugadores indicó que juegan ocasionalmente a la misma hora, mientras que el 10% afirmó hacerlo siempre en el mismo horario. Por el contrario, el 50% restante señaló que no mantienen un horario fijo de juego, lo que sugiere que, aunque una parte significativa de la muestra no siga una estructura casi estricta respecto al horario de juego, la otra parte si reproduce patrones de participación estables.

5. ¿Sueles jugar en horarios específicos o repetitivos?

20 respuestas



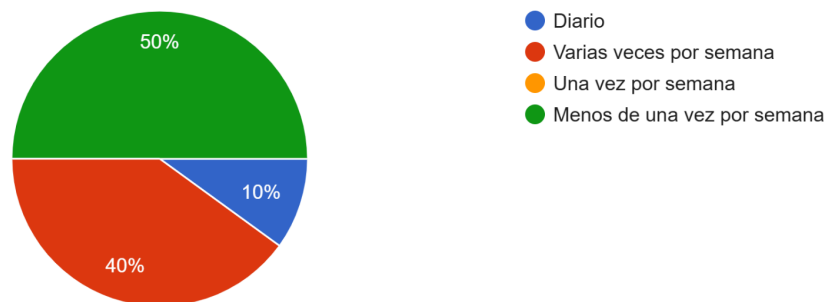
Esto puede interpretarse desde la perspectiva de Berger y Luckmann (1966), quienes plantean que ciertas prácticas al repetirse con cierta regularidad, tienden a configurarse como esquemas de acción relativamente previsibles. En este sentido, aunque los horarios no son completamente estrictos ni homogéneos, su reiteración en determinados momentos puede favorecer la sincronización entre los jugadores y facilita la coordinación en las partidas.

De este modo es posible que esta dinámica contribuyan a la conformación de rutinas colectivas que, a su vez, orientan y estructuran la interacción dentro del entorno digital.

Otro aspecto relevante es la recurrencia de los grupos de interacción, es decir, si los participantes juegan regularmente con el mismo grupo de personas, donde se puede observar que el 50% lo hace menos de una vez por semana, el 40% varias veces por semana y el 10% de manera diaria.

6. ¿Juegas regularmente con el mismo grupo de personas?

20 respuestas

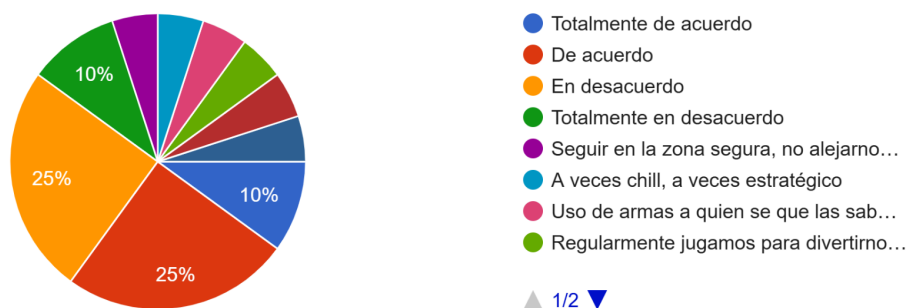


Aunque los resultados se dividen a la mitad respecto a la población de encuestados, existe una tendencia significativa hacia la repetición de encuentros con los mismos compañeros de juego. Lo que favorece a la consolidación de dinámicas de cooperación y coordinación, pues esta repetida interacción permite el desarrollo de estrategias y estilos de comunicación, lo que de acuerdo con Rheingold (1993), es fundamental para la construcción de vínculos sociales dentro de las comunidades virtuales, pues la repetición de la experiencia de juego con los mismos jugadores contribuye a la formación de prácticas colectivas relativamente estables, lo cual ayuda a reforzar la organización social del grupo.

También se analizó si los jugadores siguen estrategias similares cuando participan en partidas en equipo, es así que los datos reflejan que el 25 % de los encuestados está de acuerdo en que suelen repetir estrategias, mientras que el 10 % está totalmente de acuerdo. Por otro lado, el 25 % indicó estar en desacuerdo y el 10 % totalmente en desacuerdo. Además, un 30 % de los participantes escribió respuestas abiertas en la opción “otros” permitiendo observar las diferentes estrategias que emplean durante las partidas.

7. Cuando juegas en equipo, ¿siguen estrategias similares en la mayoría de las partidas? Si es así en la casilla de "Otros" responde ¿Qué estrategias sigues?

20 respuestas



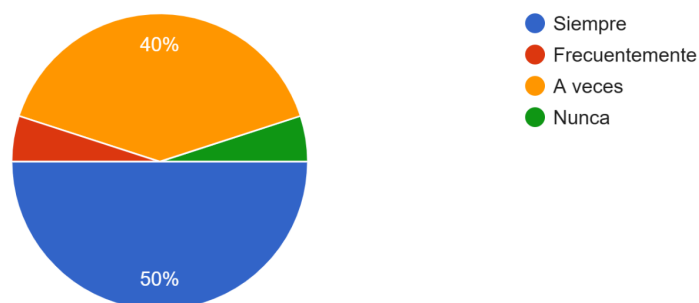
Entre las respuestas se mencionan acciones como mantenerse en zona segura del mapa, avanzar con precaución para evitar enfrentamientos innecesarios o utilizar armas con las que los jugadores se sienten más cómodos. Algunos participantes señalaron que en ocasiones sus decisiones dentro del juego se orientan principalmente a disfrutar la partida.

Estos resultados muestran que, aunque no todos los jugadores siguen exactamente las mismas estrategias, si existen ciertas formas de jugar que se repiten con frecuencia. En relación con el enfoque de Giddens (1984), se puede observar que las prácticas que las personas repiten en su vida cotidiana terminan organizando la manera en que interactúan, por lo que estás estrategias compartidas ayudan a coordinar a los jugadores y a organizar la dinámica de las partidas en equipo.

La comunicación entre jugadores también constituye un elemento central en la estabilización de estas rutinas, pues ayuda a coordinar acciones por parte de los jugadores durante la partida. Es así que el 50 % de los participantes indicó utilizar siempre chat de voz o texto para coordinarse, el 40 % lo utiliza ocasionalmente, mientras que solo el 5 % señaló usarlo frecuentemente y otro 5 % indicó no utilizarlo nunca. Esto significa que el 90 % de los jugadores utiliza algún tipo de comunicación durante las partidas, lo que facilita la coordinación de acciones y la construcción de estrategias colectivas.

8. ¿Utilizas chat de voz o texto para coordinarte con otros jugadores? Ya sea el chat integrado en el videojuego o una aplicación externa como lo es Discord

20 respuestas



De manera complementaria, muchas acciones, además de expresarse por los chats de voz, se coordinan también mediante marcadores o expresiones breves que se expresan dentro del juego. Esto indica que los jugadores comparten una especie de “lenguaje práctico” que les permite actuar de forma conjunta sin necesidad de explicaciones detalladas. Estas prácticas reflejan la existencia de rutinas colectivas que estructuran la interacción dentro del juego y que se mantienen estables a lo largo del tiempo.

Esto también se refleja en resultados de la observación participante, por ejemplo, en la partida 9, los jugadores intercambian armas y escudos de manera espontánea, sin necesidad de explicaciones de manera oral. De forma similar, en la partida 6, los integrantes del escuadrón se desplazan en formación compacta hacia la zona segura, ajustando su velocidad para mantenerse juntos. Estos patrones reflejan lo planteado por Berger y Luckmann (1966) sobre los procesos de habitualización, en los cuales las acciones repetidas adquieren un carácter predecible que organiza la interacción social.

Una vez identificadas las rutinas colectivas que estructuran la interacción entre los jugadores, resulta necesario analizar el papel que desempeñan los sistemas de inteligencia artificial del videojuego en la organización de estas dinámicas. Aunque muchas de estas prácticas surgen de la interacción entre los jugadores, también se desarrollan dentro de un entorno digital estructurado por mecanismos tecnológicos que influyen en la forma en que se desarrollan las partidas.

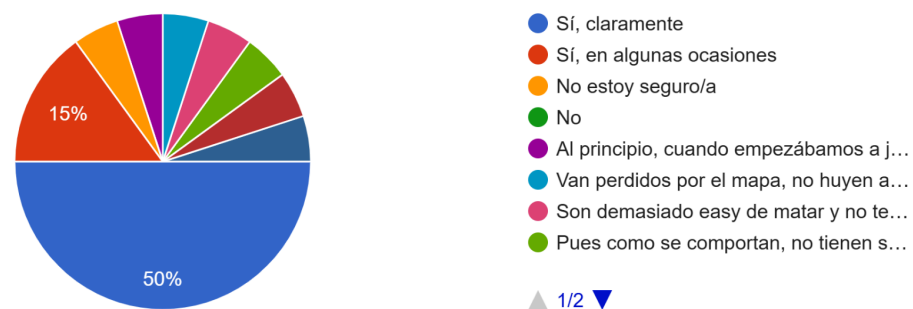
En el caso de Fortnite, diversos sistemas basados en inteligencia artificial, como lo son los bots y los NPC, intervienen en la organización de las partidas y en la forma

en que los jugadores interactúan entre sí. Siguiendo a Taylor (2006), los videojuegos multijugador pueden entenderse como sistemas sociotécnicos donde las prácticas sociales de los jugadores se desarrollan en relación con la tecnología del juego, es por ello que analizar la presencia de estos sistemas permite comprender cómo la IA no solo forma parte del diseño del videojuego, sino que también influye en la repetición de prácticas, la coordinación entre jugadores y en la estabilización de rutinas colectivas de la comunidad.

Otro aspecto central del estudio, fue analizar cómo la inteligencia artificial del videojuego influye en la experiencia de los jugadores. En Fortnite, esta inteligencia artificial se manifiesta principalmente a través de bots y NPCs. En la encuesta, una parte importante de los jugadores reconoció que los bots influyen en la forma en que juegan.

10. ¿Has identificado la presencia de bots (jugadores controlados por el sistema) dentro del videojuego?, Si es así en la casilla de "Otros" responde ¿Cómo los identificas?

20 respuestas



Los resultados muestran que el 65% de los jugadores si logran identificar la presencia de bots dentro de Fortnite, esto compuesto por el 50% que representa el “sí,claramente” y por el 15% reflejado en “sí, en algunas ocasiones”, en comparación con el 10% que no logra identificarlo, compuesto por el 5% “no estoy seguro/a” y el otro 5% “no”. Esto muestra que la inteligencia artificial no opera como un elemento completamente invisible, sino como una presencia parcialmente perceptible.

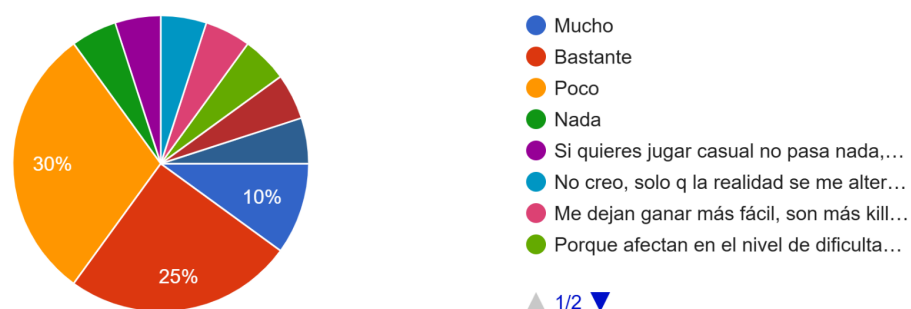
Es así que, la identificación de bots, a partir de las características que describen los jugadores; *“usualmente se ponen a esquivar y saltar mucho pero fallando muchos disparos”, “los identifico porque los que te ayudan están parados y dicen una frase, les pagas para que te ayuden, los bosses qué son bots medio difíciles que tienes*

que vencer y los bots minions qué son como jugadores que matas fácil”, “pues como se comportan, no tienen sentido de cubrirse o disparas con estrategia, simplemente se avientan a disparar a lo loco”, entre otras similares, puede entenderse a partir de la noción de habitualización de Berger y Luckmann (1966) pues esta repetición de características permite que los individuos reconozcan las irregularidades y que además las integren como parte de su comprensión del entorno, convirtiéndose en una práctica estabilizada que orienta la acción.

Así mismo, de la mano con Giddens (1984), esto puede entenderse como un proceso en el que el conocimiento sobre la IA se produce y reproduce en la práctica misma del juego, eso al los jugadores interactuar repetidamente con el sistema, además de ejecutar acciones, también generan esquemas interpretativos que les permiten anticipar comportamientos y a su vez, ajustar estrategias, lo que refleja que la AI no solo forma parte del entorno del videojuego sino que participa en la configuración de las prácticas sociales que se desarrollan dentro de este mismo. De manera complementaria, los siguientes resultados reflejan cómo estos bots influyen en la forma de juego de los encuestados. Los resultados indican que la percepción predominante entre los jugadores es que los bots sí tienen algún grado de influencia en la forma de jugar, aunque esta influencia no siempre se percibe como determinante.

11. ¿Consideras que los bots influyen en la forma en que juegas?, Si es así en la casilla de "Otros" responde ¿Cómo y por qué influyen?

20 respuestas



El 30 % de los encuestados considera que los bots influyen poco, mientras que el 25% señala que influyen bastante y el 10 % considera que influyen mucho. Esto sugiere que, en conjunto, la mayoría de los jugadores reconoce al menos cierta

influencia de los bots en su experiencia de juego, aunque generalmente no se percibe como un factor dominante. Algunos participantes también mencionaron que los bots permiten acumular experiencia o familiarizarse con las mecánicas del juego; *“me dejan ganar más fácil, son mas kills para mi equipo y yo, me dan más experiencia por matarlos e incluso los uso como cebo para matar jugadores reales”*, ya que ofrecen enfrentamientos menos exigentes que los jugadores reales, lo que resulta especialmente útil para quienes se encuentran en etapas iniciales de aprendizaje.

En la experiencia de juego, los bots pueden ser identificados por los jugadores a partir de patrones de comportamiento específicos, los cuales suelen diferenciarse de las acciones de los usuarios humanos. Entre los elementos más reconocibles se encuentran los nombres genéricos, que siguen estructuras simples y carecen de rasgos personalizados, así como movimientos que resultan predecibles, mecánicos o poco estratégicos. A esto se suma un comportamiento generalmente pasivo, caracterizado por una escasa iniciativa en el combate y una interacción limitada con recursos relevantes del entorno.

Desde la perspectiva de Taylor (2006), estos hallazgos evidencian que la experiencia del juego se configura a partir de la interacción entre elementos tecnológicos y sociales, es así que los bots no solo modifican condiciones técnicas como la dificultad, sino que también influyen en la forma en que los jugadores comprenden el juego, toman decisiones y desarrollan prácticas compartidas.

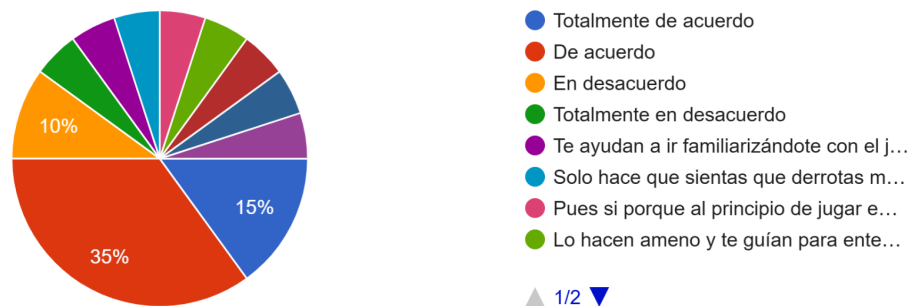
Estas características no solo permiten a los jugadores distinguir entre agentes humanos y artificiales, sino que también influyen en la forma en que se interpreta la autenticidad de la interacción, afectando la percepción del entorno social y las dinámicas de competencia dentro del juego.

Otro resultado relevante de la encuesta se relaciona con la percepción que tienen los jugadores respecto a si los bots y NPCs contribuyen al aprendizaje dentro del videojuego. En los videojuegos multijugador en línea, los sistemas de inteligencia artificial no solo cumplen una función técnica dentro del diseño del juego, sino que también pueden actuar como mecanismos que facilitan la adaptación de los jugadores a las dinámicas del entorno digital, particularmente durante las primeras etapas de interacción con el juego.

Los resultados de la encuesta muestran que una proporción considerable de los participantes percibe que la inteligencia artificial puede favorecer el aprendizaje de las mecánicas del juego.

13. ¿Consideras que la presencia de bots y NPCs facilita el aprendizaje del juego?, Si es así en la casilla de "Otros" responde ¿Cómo?

20 respuestas



En este sentido, el 35 % de los encuestados indicó estar de acuerdo con que los bots y NPCs facilitan el aprendizaje, mientras que el 15 % señaló estar totalmente de acuerdo, lo que en conjunto representa el 50 % de la muestra que reconoce un impacto positivo de estos sistemas en el proceso de familiarización con el juego, por otro lado, el 10 % de los participantes manifestó estar en desacuerdo, mientras que el 5 % señaló estar totalmente en desacuerdo con esta afirmación.

Estas percepciones también coinciden con los resultados obtenidos durante el ejercicio de observación participante, pues en varias de las partidas observadas, los bots aparecieron principalmente durante las fases iniciales del juego, donde su comportamiento fue relativamente predecible y donde los jugadores lograron eliminarlos con facilidad.

Por ejemplo, en la partida 1 tras eliminar a un oponente que avanzaba directamente hacia ellos sin utilizar cobertura, los jugadores comentan entre risas “era un bot jajaja”, lo que indica que el comportamiento del oponente resultó fácilmente identificable como controlado por el sistema del juego; en la partida 2 durante un enfrentamiento contra varios oponentes, los jugadores detectan que algunos presentan trayectorias irregulares y disparos poco precisos. Ante esta situación, uno de los integrantes del equipo comenta: “aah, no les hagas caso, son bots”; en la partida 5, donde un enemigo permanece expuesto durante varios segundos sin intentar cubrirse detrás de estructuras cercanas, los jugadores comentan de manera

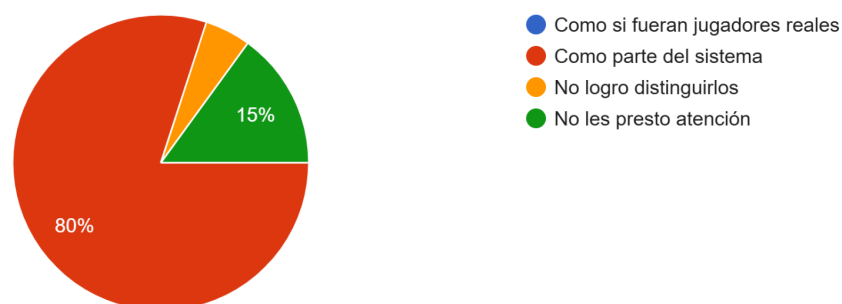
directa: “es un bot jajajaja ya mávalo”, por último, en la partida 7 después de eliminar a un enemigo que se desplazaba sin utilizar cobertura ni realizar movimientos estratégicos, los jugadores comentan “puro bot en las partidas”, lo que evidencia que la presencia de oponentes controlados por inteligencia artificial es percibida como un elemento recurrente dentro de la experiencia de juego.

Desde la perspectiva de Berger y Luckmann (1966), estos hallazgos pueden comprenderse a partir del planteamiento de la construcción social de la realidad, donde las prácticas repetidas dentro de un grupo tienden a institucionalizarse y convertirse en patrones de interpretación compartidos. En el contexto de este videojuego, el reconocimiento de los bots y la forma en que los jugadores reaccionan ante ellos constituye una rutina social dentro de la experiencia de juego, ya que los participantes han aprendido colectivamente a identificar ciertos comportamientos asociados con la inteligencia artificial.

Un aspecto relevante es que los jugadores no perciben la inteligencia artificial como algo externo al juego, sino como parte de su funcionamiento normal. Esto se refleja en la facilidad con la que identifican bots, en la forma en que utilizan NPCs y en cómo adaptan su comportamiento según el tipo de oponente. En este sentido, la inteligencia artificial es reconocida, pero también normalizada pues no se cuestiona su presencia, sino que se incorpora a la lógica del juego.

15. ¿Cómo percibes a los bots dentro del juego?

20 respuestas



Es así que, en los resultados obtenidos, el 80% de los participantes percibe a los bots como “parte del sistema”, mientras que el 20% restante o no logra distinguirlos o no les presta atención. En este caso, la presencia de la inteligencia artificial ha dejado de ser percibida como una innovación o una alteración del entorno, para

convertirse en una condición estructural del mismo, integrada en las expectativas y en la comprensión que los jugadores tienen del juego.

Esta naturalización puede interpretarse desde la perspectiva de Giddens (1984) como el resultado de la reproducción constante de prácticas en las que la inteligencia artificial está implicada, pues los jugadores no solo interactúan con bots, sino que incorporan su presencia en sus esquemas de acción, lo que ajusta sus estrategias y comportamientos de manera casi automática. Esto implica que la inteligencia artificial no solo influye en la práctica, sino que se vuelve parte de las condiciones que hacen posible su reproducción.

Además, Taylor (2006), nos indica que se puede entender que la experiencia en Fortnite se configura mediante la interacción entre elementos humanos y tecnológicos, donde estos últimos no son percibidos como ajenas, más bien son vistos como componentes pertenecientes al sistema del juego.

Es así que, una vez analizada la presencia, identificación e influencia de la IA en Fortnite, examinar cómo los jugadores valoran su impacto en la experiencia de juego resulta de gran importancia pues este no solo da cuenta de la forma en que la IA es reconocida e incorporada en las prácticas, sino también de cómo es evaluada en términos de beneficio, neutralidad o afectación.

17. ¿Crees que la inteligencia artificial mejora tu experiencia de juego?, Si es así en la casilla de "Otros" responde ¿Por qué?

20 respuestas



El 30% de los participantes considera que la IA mejora “un poco” su experiencia y un 5% indica que mejora “mucho”, mientras que el 40% señala que “no cambia” su experiencia. Solo una minoría percibe efectos negativos. Esto resulta significativo, ya que evidencia que, aunque los jugadores reconocen la presencia e influencia de

la IA, esta no es percibida como un elemento disruptivo, sino como una condición integrada que generalmente no altera de manera negativa la experiencia del juego. Una vez analizado el papel de la IA en la configuración de las dinámicas de juego, es fundamental examinar cómo estas interacciones se traducen en procesos de construcción del sentido de pertenencia dentro del videojuego, particularmente la manera en que los jugadores establecen vínculos y se reconocen como parte de la comunidad.

En este sentido, siguiendo a Durkheim (1893), la cohesión no se entiende únicamente como un resultado automático de la interacción, sino como un proceso que emerge de la participación reiterada, la construcción de prácticas compartidas y el reconocimiento mutuo entre los jugadores. Es así que, se analizarán las percepciones y experiencias de los jugadores, así como la construcción del sentido de pertenencia de los jugadores.

En primera instancia, en el cuestionario, específicamente en el bloque 5, se les preguntó a los participantes que entendían por comunidad, que esta es entendida principalmente como un conjunto de personas que comparten intereses, gustos o espacios comunes, expresiones como *“grupo de personas con intereses similares”*, *“personas con las que te identificas”* o *“un lugar donde puedes expresarte sin ser juzgado”* indican que la comunidad no es percibida únicamente como una agregación de individuos, sino como un espacio donde se construyen vínculos, aunque también se ven respuestas referentes a describir a la comunidad como *“tóxica”* o *“variada”*, por lo que los jugadores reconocen tanto su potencial integrador como sus tensiones internas.

En cuanto a la autopercepción de pertenencia, los resultados evidencian una distribución fragmentada, pues aunque algunos jugadores se reconocen claramente como parte de la comunidad, principalmente porque juegan con frecuencia, entienden el lenguaje del juego o participan en contenidos relacionados, otros expresan una pertenencia parcial o inexistente, asociada a una baja participación, falta de interés o dificultades de integración. Esto a partir de la idea de Berger y Luckmann (1966) donde la integración en un mundo social depende de la internalización de sus significados y prácticas. En este caso, las partidas observadas permiten evidenciar cómo dicha internalización se manifiesta en acciones concretas, como el uso de estrategias compartidas, la comprensión de dinámicas del juego y la participación en interacciones colectivas.

En este sentido, más allá de la definición de comunidad, el enfoque será en las interacciones, las experiencias compartidas y las dinámicas observadas dentro de las partidas donde se pueden identificar cómo se construye y se refuerza dicha pertenencia en el entorno de juego. Elementos como: jugar con amigos, comunicarse mediante micrófono, compartir recursos, participar en eventos o incluso reconocerse a través de elementos estéticos como skins y emotes, aparecen de manera recurrente como factores que fortalecen la conexión entre jugadores.

Por ejemplo, en diversas partidas (como en dúo, escuadrón y trío), se observó la distribución espontánea de recursos, donde los jugadores comparten armas, munición o escudos. Estas acciones, aunque breves, se repiten constantemente y generan una lógica de cooperación que estructura la experiencia de juego, estas prácticas pueden entenderse como procesos de habitualización, en los cuales acciones que inicialmente pueden ser situacionales, se transforman en comportamientos esperados dentro del grupo. Las partidas observadas muestran que estas acciones no requieren instrucciones complejas, sino que emergen de manera casi automática, esto de acuerdo con Berger y Luckmann (1966).

También la relevancia del lenguaje compartido en expresiones como “*cúbreme*”, “*empuja*”, “*voy contigo*” o el uso de marcadores visuales facilitan la coordinación.

De acuerdo con Rheingold (1993) esto se relaciona con la construcción de identidad colectiva, en tanto que solo aquellos que participan de manera activa en el entorno logran comprender y utilizar estos códigos de manera efectiva. Las partidas observadas muestran que incluso en ausencia de comunicación verbal constante, los jugadores logran coordinarse mediante acciones sincronizadas, lo que indica un alto nivel de internalización de estas dinámicas.

Sin embargo, también emergen casos donde la falta de coordinación limita la construcción de pertenencia, por ejemplo, es recurrente que los jugadores se desplacen manteniendo una distancia corta entre sí, en partidas donde los jugadores se dispersan, no comparten recursos o no logran establecer comunicación efectiva, la experiencia se fragmenta y tiende a volverse más individual. Este contraste, permite reforzar la idea de que la pertenencia no es un resultado automático de la interacción, sino un proceso que depende de la consistencia de las prácticas colectivas.

En términos generales, los datos permiten observar que la construcción de vínculos y el sentido de pertenencia, presentan una tendencia predominantemente positiva,

aunque no homogénea. Aproximadamente entre un 60% y 65% de los jugadores señala haber generado vínculos con otros participantes, reflejando que el juego funciona como un espacio de socialización más allá de la interacción momentánea. Es así que entre un 65% y 70% de los jugadores reconoce que estas interacciones contribuyen a fortalecer su sentido de pertenencia, lo que sugiere que la identificación con la comunidad puede construirse tanto dentro como fuera del entorno inmediato del juego. Esto se vincula con la teoría de la estructuración de Giddens (1984), que menciona que en tanto que las prácticas sociales, así como la cooperación, la comunicación o la coordinación, no solo organizan la acción, sino que también reproducen las condiciones que hacen posible la integración de los actores dentro del sistema.

En relación con la inteligencia artificial, los resultados muestran que un 45% y 50% de los jugadores identifica alguna influencia positiva o funcional de los bot o NPCs mediados por la IA, mientras que un 35% a 40% la percibe como neutra y sólo una minoría señala efectos negativos. Estos datos refuerzan la idea de que, si bien la inteligencia artificial no es reconocida como un factor central en la construcción de comunidad, sí participa en la configuración de las condiciones que hacen posible la interacción, la repetición de prácticas y, en consecuencia, la consolidación del sentido de pertenencia.

Por otra parte, los NPCs en Fortnite, se presentan como un componente relevante en la configuración de la dinámica de juego, particularmente por su capacidad de integrarse en las estrategias de los jugadores. A partir de la observación participante se identificó que, estos personajes no solo cumplen funciones operativas como proporcionar recursos de curación o apoyo en combate, sino que también influyen en la organización del equipo y en la toma de decisiones colectivas.

Su incorporación en la partida modifica el comportamiento de los jugadores quienes ajustan sus acciones en función de las ventajas o riesgos que estos implican, como por ejemplo, al considerar que un NPC puede delatar la posición del equipo o reforzar su capacidad ofensiva. Asimismo, los jugadores no perciben a los NPC como elementos ajenos, sino como parte del entorno vital del juego, integrándose de manera natural en sus prácticas.

Esta normalización permite que su uso se vuelva estratégico y recurrente, contribuyendo a la estabilización de ciertas dinámicas como la búsqueda de NPCs específicos o su contratación en momentos clave en la partida.

De acuerdo con Taylor (2006), hay que entender la IA como un mediador socio técnico que configura las condiciones bajo las cuales se desarrollan las interacciones. Así como desde la perspectiva de Latour (2005), los bots y NPCs pueden concebirse como actores no humanos que participan en la red de relaciones del juego, influyendo en la organización de las prácticas sin ser necesariamente percibidos como protagonistas de la experiencia social.

Con los objetivos de la investigación, estos resultados permiten comprender cómo la inteligencia artificial interviene en la estabilización de rutinas colectivas, no sólo a través de su influencia directa en la acción, sino también mediante su incorporación como elemento normalizado dentro de la experiencia de los jugadores. Asimismo, aportan evidencia sobre la manera en que los jugadores interpretan la presencia de estos sistemas, no como una alteración, sino como una condición inherente del entorno, lo que resulta clave para entender cómo se construyen las dinámicas de cohesión y pertenencia dentro del juego.

Se puede decir que la inteligencia artificial no opera como un agente que sustituya la acción social, sino como un elemento que participa en la configuración del entorno donde estas prácticas se desarrollan. Pues si bien los jugadores no siempre la reconocen como un factor determinante, su presencia es visible, identificable y, en muchos casos, estratégicamente utilizada, lo que indica que la IA no es un mediador absoluto de la cohesión o la pertenencia, pero sí un componente relevante que interviene en la estabilización de las dinámicas de juego, influyendo en la forma en que los jugadores actúan, se coordinan y toman decisiones.

De este modo, el estudio muestra que la relación entre inteligencia artificial, rutinas colectivas y sentido de pertenencia no es lineal ni determinista, sino relacional, pues la IA no produce directamente la comunidad, pero sí participa de manera significativa en su configuración, al integrarse como un elemento más dentro del sistema de prácticas que los jugadores reconocen, es así, la comunidad en Fortnite se construye en la intersección entre acción humana y mediación tecnológica.

Conclusiones

El presente estudio tuvo como objetivo analizar de qué manera la inteligencia artificial incorporada en Fortnite contribuye a la estabilización de rutinas colectivas que refuerzan la cohesión comunitaria y el sentido de pertenencia entre los jugadores. Partiendo de una perspectiva sociológica en la cuál se buscó comprender cómo las interacciones mediadas por la inteligencia artificial, configuran las dinámicas sociales dentro de entornos digitales, esto articulado en tres dimensiones centrales: las rutinas colectivas, la mediación sociotécnica de la inteligencia artificial y la construcción del sentido de pertenencia.

En primera instancia, se identificó que las rutinas colectivas constituyen un elemento fundamental en la organización de la experiencia de juego que se manifiestan en prácticas como el desplazamiento coordinado, la distribución de recursos, la cobertura durante enfrentamientos y la toma de decisiones compartida. A partir de la observación participante, se encontró que dichas prácticas no siempre requieren una comunicación verbal explícita, ya que han sido incorporadas por los jugadores como patrones de acción recurrentes que guían su comportamiento dentro del juego.

De igual manera, la inteligencia artificial, se presenta como un componente integrado dentro del juego y que su influencia es reconocida aunque no problematizada por los jugadores pues, los elementos como los bots y NPCs, existen en la configuración de las partidas e intervienen al modificar la dificultad, facilitar el aprendizaje de juego o generar situaciones específicas que intervienen en la toma de decisiones de los jugadores.

Además, el sentido de pertenencia se construye a partir de la participación activa en estas dinámicas colectivas pues no se trata de un atributo dado, sino de un proceso que emerge de la interacción, la cooperación y el reconocimiento mutuo entre los jugadores. Es así que este sentido de pertenencia puede extenderse más allá del juego, esto a través de la participación dentro de diversos espacios digitales como lo son las redes sociales del juego, youtube, tiktok o twitch, ya que en ellas también se desarrollan interacciones en torno al juego, lo que trae como resultado en el reforzamiento de la idea de comunidad. A partir de Durkheim (1893), podemos comprender que, la integración no depende de la presencialidad, sino de la participación en prácticas compartidas, comprendiendo que la inteligencia artificial

no es un elemento externo a la vida social digital, sino parte constitutiva de su funcionamiento.

A partir de los hallazgos se puede decir que la IA en el videojuego Fortnite no actúa como un agente que genera de manera directa sentido de pertenencia, más bien sirve como un mediador sociotécnico que contribuye a la estabilización de las dinámicas en más que estos progresos emergen. Pues su papel funciona como estructurador del entorno de interacción, lo que facilita la repetición de las prácticas colectivas y además, genera condiciones que favorecen la coordinación entre los jugadores.

Estos resultados también nos indican que la IA no sustituye la acción social, pero sí participa de una manera significativa, al ser visible, reconocida y utilizada, se convierte en un elemento clave para comprender cómo se sostienen y reproducen las dinámicas colectivas dentro del juego.

Los resultados obtenidos permiten reconocer a los videojuegos en línea como espacios sociales legítimos, donde se desarrollan procesos de interacción, cooperación y construcción de identidad colectiva, evidenciando que la inteligencia artificial forma parte de la vida social contemporánea, no como sustituto de la interacción humana, sino como un componente que organiza y facilita las condiciones en las que esta ocurre.

La comunidad en Fortnite no puede entenderse únicamente como un conjunto de jugadores, sino como un entramado de prácticas, significados y relaciones mediadas tecnológicamente. La inteligencia artificial, lejos de reemplazar la interacción social, se integra como un elemento que contribuye a la estabilidad y continuidad de estas dinámicas, siendo que la construcción de comunidad en entornos digitales se configura en la intersección entre acción humana y mediación tecnológica, evidenciando que la vida social contemporánea es, en esencia, profundamente sociotécnica.

Referencias

- Acevedo, A. A., & Maya, N. (2016). *Difusión de realidades: comunidades virtuales presentes en los videojuegos de rol en línea. (Caso Aguabrial-Dofus - Periodo 2012 - 2013)*. Education in the Knowledge Society (EKS), 17(2), pp. 133–148. <https://doi.org/10.14201/eks2016172133148>
- Acevedo, C., & Maya, J. (2016). Relaciones sociales en comunidades virtuales. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 49, pp. 190–210. <https://revistavirtual.ucn.edu.co/>
- Alfaro Rodríguez, A., Martínez Galindo, J., Muñoz Tiznado, P., & Sarmiento Rodríguez, J. (2023). La inteligencia artificial en los videojuegos: GTA San Andreas y Red Dead Redemption 2. *Revista Digital de Tecnologías Informáticas y Sistemas*, 7(1), pp. 107–114. <https://doi.org/10.61530/redtis.vol7.n1.2023.144.107-114>
- Alonso Urbano, D., & Cantos Leal, R. (2023). El uso de la inteligencia artificial en el proceso de diseño del habla y el lenguaje de un personaje de videojuegos. *Miguel Hernández Communication Journal*, 14(2), pp. 427–447. Universidad Miguel Hernández. <https://doi.org/10.21134/mhjournal.v14i.1985>
- Alonso, A. (2021). *Fortnite y el desarrollo de conductas prosociales*. Psyciencia. <https://www.psyciencia.com/fornite-y-el-desarrollo-de-conductas-prosociales/>
- Álvarez, R. (2019). 'Fortnite' incluirá por primera vez bots con inteligencia artificial para que los recién llegados aprendan a jugar y no lo abandonen. Xataka. <https://www.xataka.com/videojuegos/fornite-incluire-primera-vez-bots-inteligencia-artificial-recien-jugados-aprendan-a-jugar-no-abandonen>
- Banik, S. (2025). *All NPC locations in Fortnite Chapter 7 Season 1*. Dot Esports. <https://dotesports.com/fornite/news/fornite-chapter-7-season-1-npc-locations>
- Baym, N. K. (2015). *Personal connections in the digital age* (2nd ed.). Polity. ISBN: 9780745670348
- BBC News Mundo. (2018). *Cómo era la vida antes de Facebook: Así funcionaban los BBS, los foros que dominaron internet en los 80 y 90*. BBC. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43599886>

- Berger, P., & Luckmann, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu.
- Buena Vibra. (2025). *Lenguaje gamer: Los términos y frases más usados en 2025*. <https://buenavibra.es/lenguaje-gamer>
- Carrillo Vera, J. A. (2015). *La dimensión social de los videojuegos 'online': De las comunidades de jugadores a los 'e-sports'*. *Index Comunicación*, 5(1), pp. 39–51. Universitat Oberta de Catalunya. ISSN 2174-1859.
- Castells, M. (2001). *La galaxia Internet: Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Alianza Editorial.
- CityGame. (2024). *Fortnite stats bot: Qué son y por qué existen los bots en Fortnite*. <https://citygame.com.ar/fortnite-stats-bot/>
- Cuadernos del Ciesal. (2021). *Introducción al dossier: Videojuegos y su relación con la sociedad contemporánea: Ejemplos y reflexiones desde miradas históricas y sociológicas*. Universidad Nacional de Rosario. <https://rephip.unr.edu.ar/server/api/core/bitstreams/1a458ec0-fdd0-45a1-8f48-3b73a7761e30/content>
- Dartmouth College. (s.f.). *Artificial intelligence (AI) coined at Dartmouth*. <https://home.dartmouth.edu/about/artificial-intelligence-ai-coined-dartmouth>
- De la Tribuna. (2025). *Diccionario de gaming: 50 términos que necesitas saber*. <https://delatribuna.com/videojuegos/diccionario-gaming-50-terminos-que-necesitas-saber>
- De la Tribuna. (2025). *Diccionario gamer: Términos y jergas que todo jugador debe conocer*. De la Tribuna. <https://delatribuna.com/videojuegos/diccionario-gamer-terminos-y-jergas-que-todo-jugador-debe-conocer-12974/>
- de Pedro, S. (2020). *Generación Z y Fortnite: la adicción a los videojuegos en menores*. Gaptain. <https://gaptain.com/blog/generacion-z-y-fortnite-ejemplo-de-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-menores/>
- Durkheim, É. (2007). *La división del trabajo social* (Obra original publicada en 1893). Akal.
- Elliot, D. (2024) *Una breve historia de la IA en 10 momentos clave*. Foro Económico Mundial.

https://es.weforum.org/stories/2024/10/una-breve-historia-de-la-ia-en-10-momentos-clave/?utm_source=chatgpt.com

- Epic Games. (2026). *Preguntas frecuentes de Fortnite*. Fortnite. Recuperado el 24 de marzo de 2026, de <https://www.fortnite.com/faq?lang=es-MX>
- Estrella, C. (2011). *Antropología de los mundos virtuales: avatares, comunidades y piratas digitales*. Quito: FLACSO-Abya Yala.
- Etura-Hernández, D., Gutiérrez-Sanz, V., & Gómez-García, S. (2022). Construcción de identidades y videojuegos: análisis político y cultural de jugadores adolescentes de Fortnite. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 65, pp. 209-235. <https://doi.org/10.12795/PIXELBIT.92902>
- Etura-Hernández, D., Gutiérrez-Sanz, V., & Gómez-García, S. (2022). Videojuegos e identidad juvenil: Procesos de socialización en entornos digitales. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, pp. 1–20. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1537>
- Fandom. (2018). *Orange Justice*. En *Fortnite Wiki*. Fandom. https://fortnite.fandom.com/wiki/Orange_Justice
- Fernández Fernández, J. M. (2012). Capital simbólico, dominación y legitimidad. Las raíces weberianas de la sociología de Pierre Bourdieu. *Papers. Revista De Sociologia*, 98(1), pp. 33–60. <https://doi.org/10.5565/rev/papers/v98n1.342>
- Fernández Ruiz, J. (2019). *Videojuegos y cultura de masas: Un estudio del fenómeno Fortnite* (Trabajo Fin de Grado inédito). Universidad de Sevilla.
- García, J. (2020). El videojuego como espejo de la sociedad contemporánea. Dialnet.
- Giddens, A. (2006). *La constitución de la sociedad*. Amorrortu.
- Gómez Ramírez, J. D. (2025). Fortnite incorpora IA y ajusta su funcionamiento por mal uso de algunos de sus usuarios. *Revista P&M*. <https://www.revistapym.com.co/articulos/comunicacion/86298/fortnite-incorpora-ia-y-ajusta-su-funcionamiento-por-mal-uso-de-algunos-de-sus-usuarios>
- Haraway, D. (1991). A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. En D. Haraway, *Simians, cyborgs and women*. pp. 149–181. Routledge.
- Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. Sage.

- HP. (2025). *IA en videojuegos: Cómo la inteligencia artificial está revolucionando el gaming*. HP.com México. <https://www.hp.com/mx-es/shop/tech-takes/inteligencia-artificial-en-videojuegos-os-transforma-industria-gaming>
- IAT. (2020). *Inteligencia artificial en videojuegos: Origen y evolución*. IAT. <https://iat.es/tecnologias/inteligencia-artificial/videojuegos>
- IGN España. (2025). *Tim Sweeney habla sobre el futuro de Fortnite y el desarrollo de juegos con IA*. <https://es.ign.com/fortnite/217136/video/tim-sweeney-habla-sobre-el-futuro-de-fortnite-y-el-desarrollo-de-juegos-con-ia>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos: La cultura de la colaboración*. Paidós.
- Koczwara, M., Cotten, S., & Smith, A. (2021, diciembre 9). *Battle Royale basics and features*. IGN. https://www.ign.com/wikis/fortnite/Battle_Royale_Basics_and_Features
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
- Lefebvre, H. (1972). *La vida cotidiana en el mundo moderno* (A. Escudero, Trad.). Alianza Editorial.
- Margulis, Mario (2011). *Sociología de la Cultura* 2da edición. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*, London: Sage Publications.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge.
- Palazzesi, Ariel. (2018). *La historia de los Bulletin Board System (BBS)*. Neoteo. Recuperado de <https://www.neoteo.com/la-historia-de-los-bulletin-board-system-bbs>
- Pérez Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego: fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Consell de

https://www.cac.cat/sites/default/files/2017-05/Analisis_significacion_videojuego_OPerez.pdf

- Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Laertes
- Ponce Gallegos, J. C., Torres Soto, A., Quezada Aguilera, et. al. (2014). *Inteligencia artificial*. Proyecto LATIn: Iniciativa Latinoamericana de Libros de Texto Abiertos. Alfa; Unión Europea.
- Porto, J., & Gardey, A. (2022). Fortnite - *Qué es, historia, definición y concepto*. Definición.de. <https://definicion.de/fortnite>
- Ramírez Grajeda, B., & Anzaldúa Arce, R. E. (2014). Subjetividad y socialización en la era digital. *Argumentos*, 27(76), pp. 171–189. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952014000300009
- Rheingold, H. (1996). *La comunidad virtual: Una sociedad sin fronteras*. Gedisa.
- Romero Mireles, L. (2024, septiembre 2). *En crecimiento, la comunidad gamer*. Gaceta UNAM. <https://www.gaceta.unam.mx/en-crecimiento-la-comunidad-gamer/>
- Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia artificial: 101 cosas que debes saber hoy sobre nuestro futuro*. Alienta Editorial.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scolari, Carlos A. (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la*
- Shifman, L. (2014). *Memes en la cultura digital*. MIT Press.
- Simons, I. (2019). *Events of imagination: The role of gaming events in the construction of hybrid communities*. Leisure Studies.
- Suchman, L. (2007). *Human-machine reconfigurations: Plans and situated actions* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511808417>
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262701234/play-between-worlds/>
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.

- Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton University Press.
<https://press.princeton.edu/books/hardcover/9780691117934/watch-me-play>
- Tutoriales. (2026). *Diseño de mecánicas de juego: Creando sistemas interesantes y divertidos para tus videojuegos*. Tutoriales.com.
<https://tutoriales.com/videojuegos/game-design/disenio-de-mecanicas-de-juego-creando-sistemas-interesantes-y-divertidos-para-tus-videojuegos>
- Universidad Complutense de Madrid. (2019). El videojuego como artefacto sociotécnico: Procesos históricos y prácticas culturales definitorias del imaginario de la revolución digital. Documentos UCM.
- Vall-Llovera, O. (2023). *Fortnite Battle Royale - Modos de juego y diferencias*. 3DJuegos.
https://www.3djuegos.com/juegos/fortnite/guias-y-trucos/modos-juego-fortnite-battle-royale-diferencias?utm_source=chatgpt.com
- Van Allen, E. (2025). *El interés en los Battle Royale está disminuyendo, pero Fortnite sigue dominando, según un nuevo informe*. IGN Latam.
<https://latam.ign.com/fortnite/107808/news/el-interes-en-los-battle-royale-esta-disminuyendo-pero-fortnite-sigue-dominando-segun-un-nuevo-infor>
- Viñuela, Pedro. (2025). *Cómo los videojuegos se convirtieron en el motor de la IA moderna*.
<https://theconversation.com/como-los-videojuegos-se-convirtieron-en-el-motor-de-la-ia-moderna-241048>
- Xataka. (s.f.). *Guía completa de Fortnite: Todo lo que hay que saber para empezar a jugar desde cero*. Xataka.
<https://www.xataka.com/videojuegos/gui-competa-fortnite-todo-que-hay-que-saber-para-empezar-jugar-cero>
- Yee, N. (2006). *Motivations for play in online games*. CyberPsychology & Behavior, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yee, N. (2014). *The Proteus paradox: How online games and virtual worlds change us*. Yale University Press.
<https://yalebooks.yale.edu/book/9780300207674/the-proteus-paradox/>

Anexos

Cuestionario

BLOQUE 1: Datos generales

1. Edad: _____

2. Género: _____

3. ¿Desde hace cuánto juegas Fortnite?

Menos de 6 meses

De 6 meses a 1 año

De 1 a 3 años

Más de 3 años

4. ¿Con qué frecuencia juegas Fortnite?

Diario

Varias veces por semana

Una vez por semana

Menos de una vez por semana

BLOQUE 2: Rutinas colectivas

5. ¿Sueles jugar en horarios específicos o repetitivos?

Siempre: Diario a la misma hora

Frecuentemente: Al menos una vez a la semana a la misma hora

A veces: Al menos una vez al mes a la misma hora

Nunca

6. ¿Juegas regularmente con el mismo grupo de personas?

Diario

Varias veces por semana

Una vez por semana

Menos de una vez por semana

7. Cuando juegas en equipo, ¿siguen estrategias similares en la mayoría de las partidas? Si es así, ¿Qué estrategias sigues?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

8. ¿Utilizas chat de voz o texto para coordinarte con otros jugadores? Ya sea el chat integrado en el videojuego o una aplicación externa como lo es Discord

Siempre

Frecuentemente

A veces

Nunca

9. ¿Reconoces expresiones o palabras propias del juego durante las partidas?

¿Cuáles?

Siempre

Frecuentemente

A veces

Nunca

BLOQUE 3: Inteligencia artificial y dinámicas del juego

10. ¿Has identificado la presencia de bots (jugadores controlados por el sistema) dentro del videojuego? ¿Cómo los identificas?

Sí, claramente

Sí, en algunas ocasiones

No estoy seguro/a

No

11. ¿Consideras que los bots influyen en la forma en que juegas? ¿Cómo y por qué influyen?

Mucho

Bastante

Poco

Nada

12. ¿Cómo crees que el emparejamiento automático del juego influye en las partidas que te tocan?

13. ¿Consideras que la presencia de bots y NPCs facilita el aprendizaje del juego?
¿Cómo?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

BLOQUE 4: Interpretación de la inteligencia artificial

14. ¿Qué opinas sobre la presencia de bots o NPCs dentro del juego?

15. ¿Cómo percibes a los bots dentro del juego?

Como si fueran jugadores reales

Como parte del sistema

No logro distinguirlos

No les presto atención

16. ¿Qué características te hacen diferenciar a los bots dentro del juego?

17. ¿Crees que la inteligencia artificial mejora tu experiencia de juego? ¿Por qué?

Sí mucho

Sí un poco

No cambia

La empeora

BLOQUE 5: Sentido de pertenencia

18. ¿Qué es para ti la comunidad?

19. ¿Te sientes parte de la comunidad de Fortnite? ¿Por qué?

20. ¿Qué elementos del juego o de la experiencia te hacen sentir parte de una comunidad y por qué?

21. ¿Has generado algún tipo de vínculo con otros jugadores? Describe qué vínculo y cómo fue esa experiencia.

- 22. ¿Qué tipo de interacciones dentro del juego te hacen sentir más conectado con otros jugadores y por qué?
- 23. ¿Existen momentos dentro del juego donde sientes más pertenencia que en otros? ¿Cuáles y por qué?
- 24. ¿Participas en actividades relacionadas con Fortnite fuera del juego (memes, videos, streams, redes sociales)? ¿Cuáles?
- 25. ¿Cómo influyen estas actividades en tu sentido de pertenencia? Incluye ejemplos de las actividades

BLOQUE 6: Inteligencia artificial y pertenencia

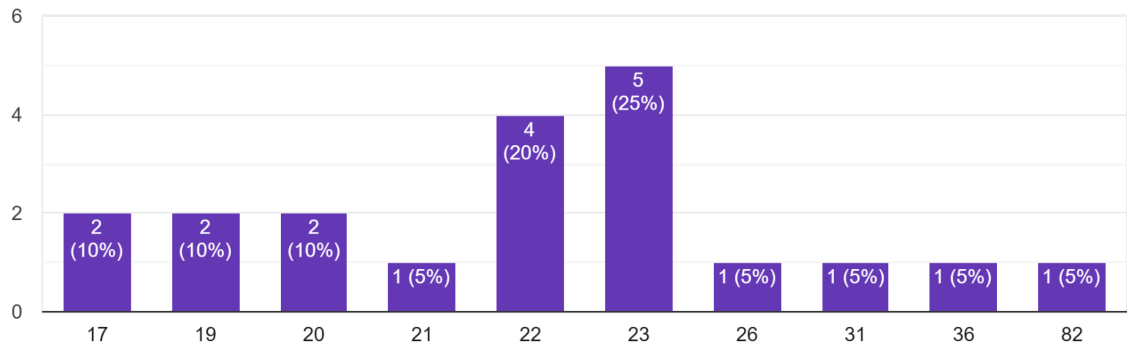
- 26. ¿Crees que la forma en que el juego organiza las partidas (bots y Npc's) influye en que te sientas parte de una comunidad? ¿Por qué?
- 27. ¿De qué manera la presencia de bots o NPCs afecta tu experiencia social dentro del juego?
- 28. ¿El sistema del juego (incluyendo inteligencia artificial) facilita o dificulta la conexión con otros jugadores? Explica por qué
- 29. ¿Cómo describirías la relación entre el funcionamiento del juego y la forma en que los jugadores se relacionan entre sí?

Resultados de las encuestas

Bloque 1: Datos generales

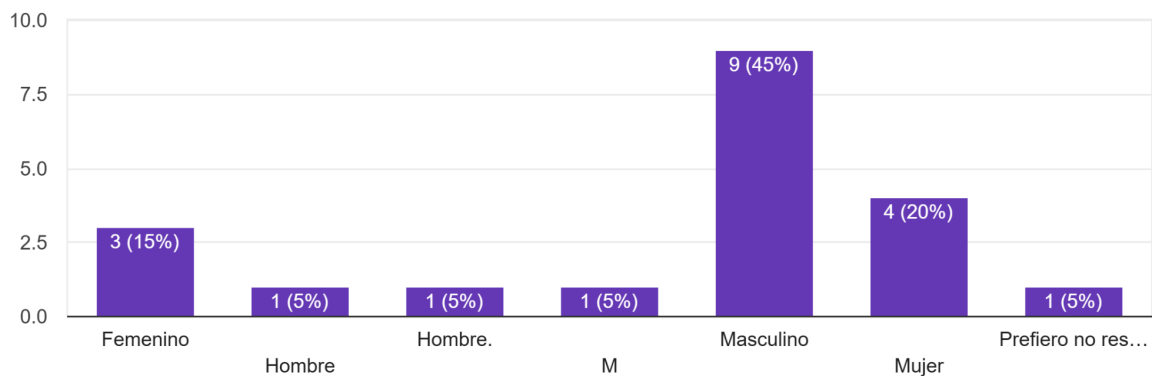
1. Edad

20 respuestas



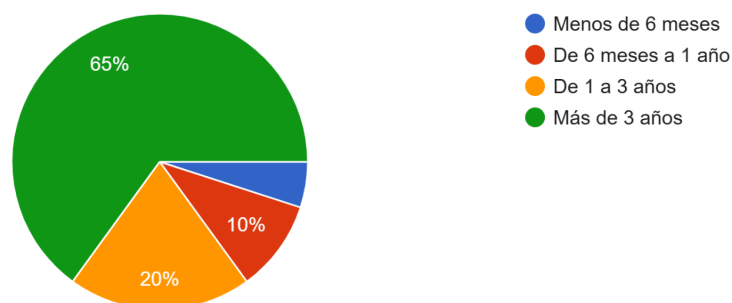
2. Género

20 respuestas



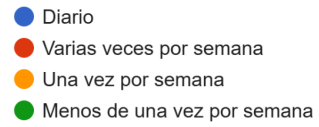
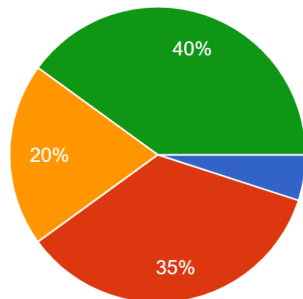
3. ¿Desde hace cuánto juegas Fortnite?

20 respuestas



4. ¿Con qué frecuencia juegas Fortnite?

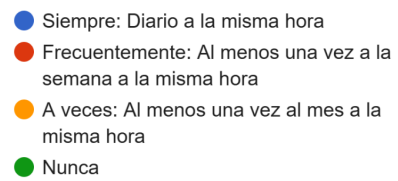
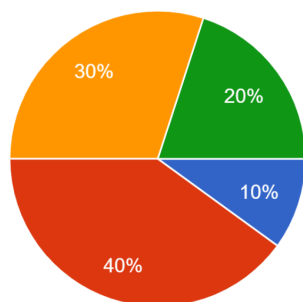
20 respuestas



Bloque 2: Rutinas colectivas

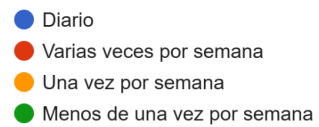
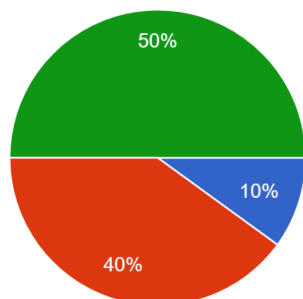
5. ¿Sueles jugar en horarios específicos o repetitivos?

20 respuestas



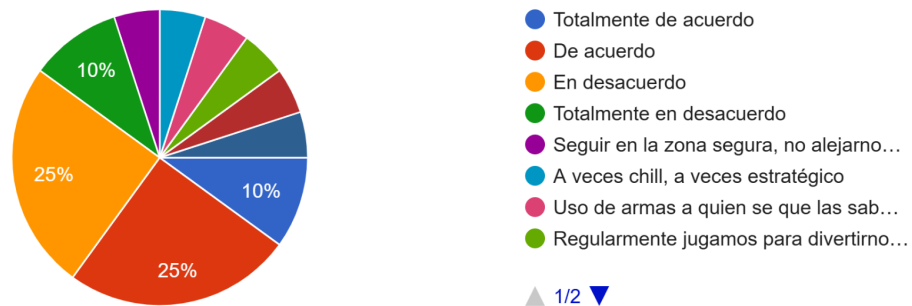
6. ¿Juegas regularmente con el mismo grupo de personas?

20 respuestas



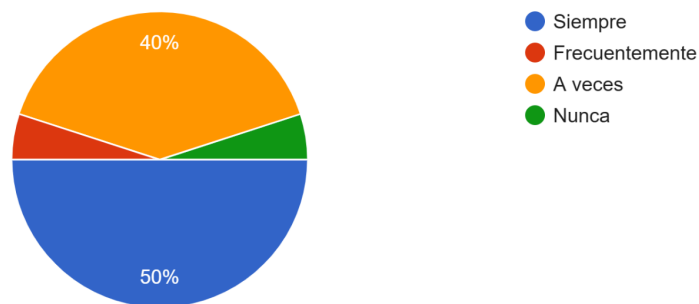
7. Cuando juegas en equipo, ¿siguen estrategias similares en la mayoría de las partidas? Si es así en la casilla de "Otros" responde ¿Qué estrategias sigues?

20 respuestas



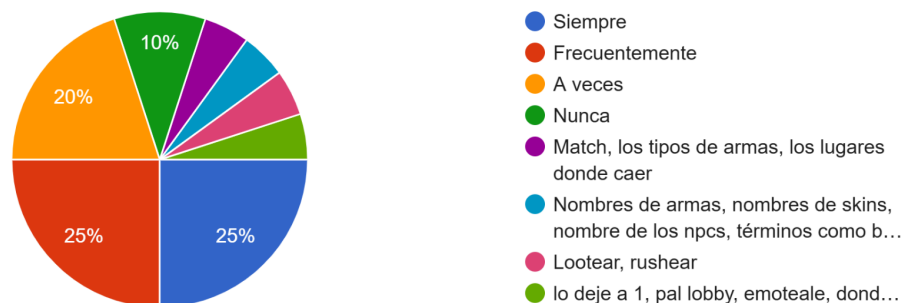
8. ¿Utilizas chat de voz o texto para coordinarte con otros jugadores? Ya sea el chat integrado en el videojuego o una aplicación externa como lo es Discord

20 respuestas



9. ¿Reconoces expresiones o palabras propias del juego durante las partidas?, Si es así en la casilla de "Otros" responde ¿Cuáles?

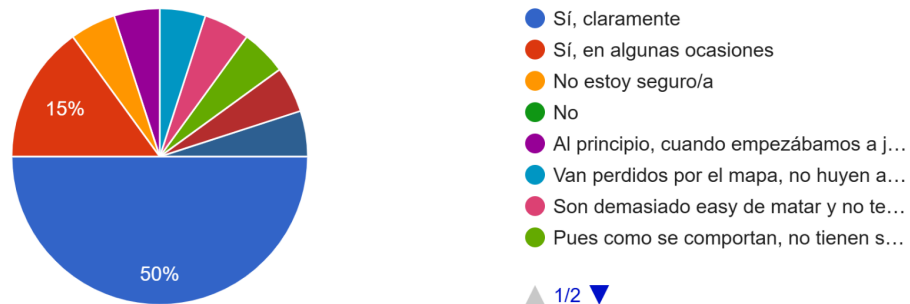
20 respuestas



Bloque 3: Inteligencia artificial y dinámicas del juego

10. ¿Has identificado la presencia de bots (jugadores controlados por el sistema) dentro del videojuego?, Si es así en la casilla de "Otros" responde ¿Cómo los identificas?

20 respuestas



11. ¿Consideras que los bots influyen en la forma en que juegas?, Si es así en la casilla de "Otros" responde ¿Cómo y por qué influyen?

20 respuestas



12. ¿Cómo crees que el emparejamiento automático del juego influye en las partidas que te tocan?

20 respuestas

Es que es un juego de azar, a veces toca con personas que le saben más y se equipan muy rápido e incluso a veces con grupos que no son de mucha experiencia.

Simplemente empareja sin tomar en consideración métricas, es random

Bastante, ya que son personas de mi nivel

Para pegar buenas balas

Depende, por qué a veces tocan jugadores tóxicos

Muy importante

Solo influye mucho si se juega con alguien de pc y que su cuenta lleve tiempo, sino me empareja normalmente con personas de mi nivel o usualmente más bajo

No influye en nada si eres malo eres malo.

Si tengo nivel bajo me permito ganar más fácil, si es al revés, me permito tener una partida más larga e intensa porque los bots ya casi no aparecen y las estrategias de todos son más interesantes

Influye en la experiencia del juego, si es del mismo nivel puede ser entretenido o hasta casual, pero si el nivel es disparate se puede hacer frustrante

Muchas veces nos cansamos del juego por el emparejamiento con gente de nivel de habilidad mucho mayor

Influye en tu jugabilidad o en la cantidad de victorias que acumuladas y también en el nivel

Muy buenas

Depende tu nivel del juego varían el nivel de los demás jugadores con los que te ponen

Siempre es variado y aleatorio en las probabilidades de ganar

La verdad no lo he sentido, la mayoría de veces no gano

A veces hace emparejamientos injustos, te empareja con gente muy buena o muy mala

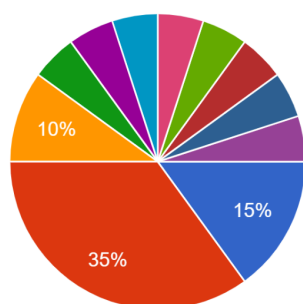
Depende de cada jugador, considero que dependiendo el nivel de cada uno es como influye de manera positiva, aunque a algunos les puede ocasionar frustración.

La región

Suele Aver desventaja por qué los otros jugadores tienen más habilidad

13. ¿Consideras que la presencia de bots y NPCs facilita el aprendizaje del juego?, Si es así en la casilla de "Otros" responde ¿Cómo?

20 respuestas



- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo
- Te ayudan a ir familiarizándote con el j...
- Solo hace que sientas que derrotas m...
- Pues si porque al principio de jugar e...
- Lo hacen ameno y te guían para ente...

▲ 1/2 ▼

Bloque 4: Interpretación de la inteligencia artificial

14. ¿Qué opinas sobre la presencia de bots o NPCs dentro del juego?

20 respuestas

Ayudan bastante la verdad, por ir familiarizándote con el juego. Los controles y las dinámicas.

Innecesaria

Están de relleno

Está x

Buena

Bien, para nuevos jugadores

Son sencillos de matar, y los npcs le dan vida a las historias

Normal

Que los npcs no ayudan mucho, pero te salvan si estás a falta de botiquines p curas porque te los regalan, de ahí en fuera solo dan diálogos de texto v te venden cosas como armas. los bots avudan a farmear kills

además que los bots comprables ayudan a ganar e incluso sirven como cebo

Que puede ser un punto de apoyo, ya que si se pierde mucho te mandan a una partida de bots y te ayuda a practicar y te diviertes y también a que no esté vacío el mundo

Es buena adición pero en un punto medio

Ayudan a adaptarte en un principio al juego

Debe ser controlado para que estos no se excedan

te ayudan a ganar más fácil

Pues variado para que haya más partidas activas y no solo se llenen pocos por ser puros jugadores reales, además de "apoyar" a los nuevos a aprender las mecánicas

Siento que todo juego aunque sea en línea necesita de npcs para darle vida al juego

Están bien

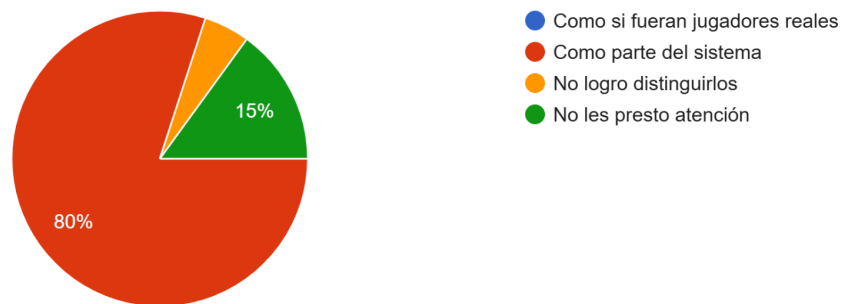
Son necesarios, a pesar de contar con una comunidad amplia, no siempre se puede jugar en equipo, por ende suele ser una gran ayuda cuando juegas solo

No te aburres ajjaa

Pues están bien por que si no las partidas tardarían mucho en buscarse

15. ¿Cómo percibes a los bots dentro del juego?

20 respuestas



16. ¿Qué características te hacen diferenciar a los bots dentro del juego?

20 respuestas

Al principio eran muy notorios, movimientos como muy cuadrados. Eso hablo como por el 2019. Ahora eh notado que tienen un poco más de fluidez, pero aún hay unos detalles que se notan.

Van sin sentido por el mapa no huyen al atacarles

Los movimientos

Están tontos

Cómo caminan y disparan

Por las forma de sus acciones

Su manera de jugar, no te apuntan como tal

Cómo disparan

Sus movimientos no calculados, falta de estrategia e incluso las skins que llevan porque son muy generales, es decir, no son de colaboraciones populares o están editadas como las de los jugadores humanos

Su comportamiento tan marcado

Que se quedan haciendo acciones muy básicas

Su forma lenta de jugar o que es fácil eliminarlos

Su forma no relacionarse

casi no se mueven

Sus movimientos y acciones a veces "torpes"

Se mueven con un sistema establecido, no natural

Fallar disparos cercanos y caminar de forma recta

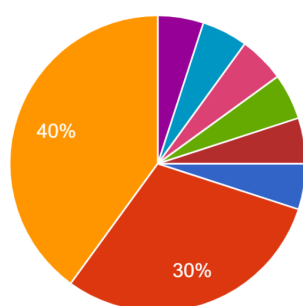
La forma de sus movimientos de ataque, incluso lo emotes

La skin jajaj

Que si los puedo matar

17. ¿Crees que la inteligencia artificial mejora tu experiencia de juego?, Si es así en la casilla de "Otros" responde ¿Por qué?

20 respuestas



- Sí mucho
- Sí un poco
- No cambia
- Lo empeora
- Por la dinámica de juego, no creo que a todas horas existan más de cien juga...
- Está bueno, porque algunos dan mejo...
- Pues si, poco, pero me ayuda a ganar...
- Porque se adecua a mi forma de jugar...
- Haciendo que entiendas el juego poco...

Bloque 5: Sentido de pertenencia

18. ¿Qué es para ti la comunidad?

20 respuestas

Es un lugar seguro, que al principio no era tan tóxico. Cuando empezaron a salir los skin y todas esas cuestiones fue cuando hubo más competencias y agarró más popularidad

Grupo de personas con similaridad de intereses

Un grupo de personas que comparten intereses similares

Conjunto de personas de un pueblo, región o nación.

Personas unidas

Conjunto de personas que comparten un espacio, necesidades, etc

Personas con las que te identificas y compartes el mismo gusto

Normal

Grupo con gustos en común donde puedes expresarte sobre esos gustos sin ser juzgado

Una parte de mí, un grupo al que pertenezco

Los jugadores ya sea competitivos o casuales

Una forma de conocer gente con los mismos gustos en el juego, que después puedes ir conociendo mejor y así hacer amigos

A veces son muy buenos y otros algo locos

un grupo de personas que comparten intereses en común

Algo variado pero a la vez muy tóxico y a la vez leal

Un espacio donde puedo compartir lo que me gusta o conocer más

Amistades virtuales

Un fandom muy grande que apoya al sistema del videojuego

Nada

Una forma de información menos extra que las oficiales

19. ¿Te sientes parte de la comunidad de Fortnite? ¿Por qué?

20 respuestas

Por el momento, no. Antes si y estaba en grupos; todo dinámico.

Pues si porque juego

No, porque casi no juego

Maso

Masomenos, porque ya no he jugado

Si, porque me genera interés sus actualizaciones

Sí, me gusta y puedo opinar del tema y además socializar mediante la plática de "también lo juego"

Nopi

Si, porque entiendo las cosas referentes de fortnite, además de que yo misma subo contenido del juego además de que también lo veo seguido en streams

Sí porque entiendo de los que se habla y entienden de lo que hablo

Si, estoy al tanto del juego

No, porque no es un juego que le dedique mucho tiempo

Más o menos, porque no siempre juego es aveces

si, ya que juego bastante

Ya no tanto por haber perdido un poco el gusto a jugarlo por tiempo y por que se me empezó a hacer repetitivo

No, me es difícil integrarme

Un poco, no juego diario ni soy fan pero me divierte el juego

No, yo solo juego, pero no me involucro mucho en la comunidad, solo con amigos.

No, porque no juego torneos y así solo es como para quitar lo aburrido

No, la mayoría del tiempo no me interesa saber lo que pasa dentro del juego

20. ¿Qué elementos del juego o de la experiencia te hacen sentir parte de una comunidad y por qué?

20 respuestas

La dinámica, los equipos que te hacían sentir en un campo real a cierto punto.

Pues solo juego y ya

Convivencia, puedo platicar acerca de temas que me gustan con ellos

Casi nada

Cuando estamos varias personas jugando

Sus gadores

Que me guste algo característico y reflejarlo con más personas

No aplica

Los videos, suben memes y clips con los que me río y digo "soy esa" porque no juegan bien, fallan un disparo o situaciones que a cualquiera nos puede pasar jugando

La experiencia y el lenguaje del propio juego ya que cuenta con ciertas cosas que no entenderían las personas que no lo juegan o esten dentro de la comunidad

Los memes, noticias y partidas comunitarias

Pues la mecánica y la cantidad de personajes que hay

El juego el equipo

los eventos o los juegos

Los mapas de creadores que algunos son y eran curiosos e interesantes

Que lo entiendo y me divierto, no por competir sino por diversión

Jugar con amigos por que paso tiempo de calidad con gente querida

Quizá el quiere adquirir cosas del videojuego, ya sean skins o emotes, es lo que me hace sentir parte de

Ninguna

Cuando integran cosas de mi interés como skins, pistas de música , etc

21. ¿Has generado algún tipo de vínculo con otros jugadores? Describe qué vínculo y cómo fue esa experiencia.

20 respuestas

Nop

En la preparatoria teníamos un grupo donde jugábamos saliendo e irnos a las casas.

No, las personas con las que muy de en vez en cuando juego ya eran mis amigos fuera de eso son randoms

Amoroso

Solo jugadores conocidos y fue una experiencia buena

Mi vincula ha sido de amistad, llevo 8 años hablando con esa persona

Sí, conocí a mi bestie por los juegos, desde hace unos años seguimos hablando y somos buenos amigo. Igual unirse a comunidades de puras chicas es una experiencia cool

Sii, conocí amigos virtuales con los que he quedado para seguir jugando, además de que ya más que solo jugar, platicamos de nuestras vidas y otros gustos en común

Sí, sentí que pude compartir más un vínculo con una amiga

Muchas risas y de verdad tengo muy buenos recuerdos simplemente pasando en rato jugando

Sí, la mayoría amigos virtuales ya de bastantes años

Solo amistad dentro del juego

si

Pues hice algunos amigos y con los que ya tenía la reforzaba

He generado vínculos pero la mayoría son de gente que conozco en vida real, no en línea

Amistades, aveces salía bien, a veces mal entonces va a depender de qué tipo de personas eliges conocer

Al momento no, no que no sean ya conocidos

No

Si, un vínculo de amigos no tan cercanos y es extraño

22. ¿Qué tipo de interacciones dentro del juego te hacen sentir más conectado con otros jugadores y por qué?

20 respuestas

Cuando se tiene el micrófono activo, las skin y los bailes.

Pues que jueguen al nivel

Los emotes

Sexuales

El simple hecho de jugar con ellos

Las colaboraciones, ya que es un tema de interés entre mis amigos

Compartir algo más que el juego, si además del juego compartimos más cosas en común podemos hablar de más temas mientras jugamos

Nada

Reconocernos por skins, es decir, llevar la misma skin, cuando llevo a Sabrina me encuentro otras Sabinas y aunque no los conozco, interactuamos solo por tener algo en común

En eventos, porque hay más expectativas y hasta se siente un ambiente diferente por la emoción

Sobre todo que la pasemos bien y divertido, lo competitivo no va conmigo

Pues el hecho de jugar con los amigos que he hecho, hace que sea más divertido el juego en cierto modo

Me desconecta de la rutina diaria, me relaja

el chat de voz, ya que comunicándote es más fácil poder jugar

Suelen ser bastante chistosos o cosas curiosas

Que no se tomen en serio el juego, hay personas que parece que es su vida y te desean lo peor cuando pierden

Los eventos sociales, porque nadie dispara ni encierra solo disfrutan el evento juntos

Cuando se activa el micrófono y los emotes

Ninguna

Cuando usan el micrófono para hablar o el chat, por que hay comunicación

23. ¿Existen momentos dentro del juego donde sientes más pertenencia que en otros? ¿Cuáles y por qué?

20 respuestas

Ninguno

Cuando se arman las retas entre grupos

No es lo mismo es un juego y ya

No

Los sexuales

Si, la forma de jugar

Donde haya skins bonitas y amigos con quien jugar

No aplica

Pues si, es el juego que más juego jaja, entonces estoy más dentro de la comunidad, viendo vídeos, compartiendo información, imágenes y demás, con otros juegos, aunque me gustan, no es un gusto tan grande como con fort

Solo cuándo se juega con amigos, porque es más fácil interactuar con las demás personas de la partida

Si, sobre todo cuándo quedamos en las últimas etapas

Pues en casos por los personajes que hay

en eventos y en partidas con mis amigos

Pues ya no tanto por algunas decisiones que tomó epic games

En los modos que no sean de ZC o BC, porque ahí puedo relajarme

Cuando juego con mi hermano, siempre que hacemos algo mal nos reímos y me gusta pasar tiempo con él

No realmente

No ninguna

Por lo general no

24. ¿Participas en actividades relacionadas con Fortnite fuera del juego (memes, videos, streams, redes sociales)? ¿Cuáles?

20 respuestas

No

No

Por el momento ya no :(

Si, memes

Solo memes en Facebook

Si, en Instagram luego subo clips

Nop

Si, en streams, en subir videos, hacer capturas, hacer videos virales como trends y no se si cuente, pero en comprar mercancía

Memes v a veces streams cuando hav eventos

Si, principalmente memes o redes sociales

ninguna

No, nada

Si, en memes, videos, streams y redes para ver eventos o videos graciosos

Videos de humor relacionados

25. ¿Cómo influyen estas actividades en tu sentido de pertenencia? Incluye ejemplos de las actividades

20 respuestas

Ninguna
Teníamos nuestro propio equipo y en el éramos administradores cuatro chavos del grupo. Cada grupo te iba su administración y llegando a la prepa apostábamos diferentes cosas, que coca cola o papas. Cuestiones así, la más fuerte fue cuando se apostó un control de Xbox.
Solo juego y ya
No participo en ninguna
No influyen mucho, solo da lol
Buenas
Me agrada ver colaboraciones con personajes que conozco, ya que siento como especie de conexión
No influye
En nada
Pues me siento más perteneciente al entender todo lo relacionado con el juego
En los temas de conversación muchas veces se habla de una actualización o de la jugada que hizo alguien, incluso del evento en turno y cómo nos ponemos de acuerdo para entrar juntos
Me hace sentir parte de la comunidad y sinre todo saber sobre las novedades
Pues hay una mejor fluidez y capacidad de entablar una conversación con personas que consuman el juego
ninguna
Solo suelo ver memes y están buenos aún
No influyen

Bloque 6: Inteligencia artificial y pertenencia

26. ¿Crees que la forma en que el juego organiza las partidas (bots y Npc's) influye en que te sientas parte de una comunidad? ¿Por qué?

20 respuestas

No

No creo

Siento que no, a cierto punto son muy cuadrados y muy predecibles. Entonces lo que nos hizo fue más los grupos propios.

Nada tiene que ver con comunidad solo influye si es divertido el juego o no, si ha bots no es divertido

No, no le veo sentido

Si, porque te meten bots por nivel, si eres nivel bajo te meten más bots si eres nivel alto no hay bots

Sí, por la división que hay entre jugador casual, los "tryhard" y los que juegan más que los casuales pero menos que los "tryhard", y digamos que si me empareja con jugadores de mi nivel es divertido pero si me empareja con jugadores más bajos o altos puede ser frustrante

Si, generalmente nos reímos de los bots

Pues solo lo veo como una forma de entender el juego al principio

No

no

Pues no realmente por que solo son parte de una experiencia a parte no tanto que sean comunidad

No, solo es una parte más del juego, los bots no son tan significantes para mi

Si porque aveces cuando llevas malas rachas y sigues perdiendo, que hayan bots sube un poco el ánimo ya que puedes usarlos para mejorar tu jugabilidad sin estresarte tanto

Si, algunas veces es más divertido jugar con npc y amigos

27. ¿De qué manera la presencia de bots o NPCs afecta tu experiencia social dentro del juego?

20 respuestas

No me afecta
En qué se ponían apodos, "eres bien manco" o cosas así.
En nada, normalmente si no juego con amigos juego solo entonces no espero experiencia social en si
No afecta
Las hace más fáciles
Poca
De ninguna manera
No afecta, solo que con los NPCs pueden ser la cara de la historia y que el juego cuente con historia está cool, o cuando los derrotas y arrojan armas o les pides q te sigan. Sirven como un plus
En nada
Pues casi en nada porque no los ocupo mucho
De forma positiva ya que muchas veces algunos NPCs se hacen iconicos ya sea por algo que pasa entre amigos o incluso por algo que llega hacer el NPCs y se queda grabado ya sea en la comunidad o solo en el grupo local de amigos
No mucho sinceramente
No influye
que a veces es difícil distinguirlos
Pues en nada, solo están ahí para llenar partidas
De ninguna
Al momento de querer jugar con personas reales, siento que lo he estado haciendo mal, pues juego con mecanismos de la computadora, pero casi siempre los demás jugadores sacan movimientos que yo no

28. ¿El sistema del juego (incluyendo inteligencia artificial) facilita o dificulta la conexión con otros jugadores? Explica por qué

20 respuestas

En mi caso la facilito, por ello nos hicimos más amigos y cuando te eliminaban les mandaba solicitud. Resultaba que eran de la ciudad y así comenzaba.

Pues realmente juegas por jugar no para hacer comunidad o conocer jugadores

Facilita, ayuda a interactuar con el juego más cómodamente

Facilita y dificulta, menos locos que proplayean

Dificulta su conexión

Facilita, ya que te empareja con personas del mismo

La conexión, siempre es rápida, solo que me conecta con personas de otros países, así que como tal no he hecho amigos por fortnite. Sino por grupos de Xbox

No creo

Facilita pq ayuda a conectar mejor con los demás

Muchas veces lo facilita porque se adecua al jugador, haciendo que vaya avanzando a un ritmo adecuado

Personalmente siento que está bien, pero las últimas actualizaciones respecto al juego no me han ayudado a tener esa conexión

Pues siento que puedes confundirte que sean jugadores cuando realmente no lo son y eso hace que después se te complique la jugabilidad con personas reales

No siento que me facilita ni me dificulta aún no eh experimentado por mi misma los bots

los dos ya que te empareja con jugadores con niveles similar

Pues si y no, ya que llenan pues el servidor tambien de bota lo cual hace que haya menos gente

Siento que ni una ni otra, los jugadores los ven más como herramientas y cosas que te dan experiencia al matarlas.

29. ¿Cómo describirías la relación entre el funcionamiento del juego y la forma en que los jugadores se relacionan entre sí?

20 respuestas

Buena

En mi caso, muy buena.

Pues creo que falta investigación en las preguntas, para entender realmente el entorno y los conceptos que se presentan en el formulario.

Es buena

Cooperativo

Pues se adquiere un lenguaje y una conexión, hay distintas formas de jugar el juego, comparativo, normal con construcción sin construcción, batalla musical LEGO, acorde a esto te juntas con las personas que compartan una forma de jugar similar a la tuya

Normal

Buena, me ayuda a jugar bien, creo que el poder jugar con 2, 3 o 4 personas más me ayuda a socializar más e incluso a hacer amigos

Que es una forma "nueva" de socializar, porque puedes jugarlo con personas que ya conoces o jugarlo solo y conocer nuevas personas con un gusto en común que más adelante se pueden convertir en amigos, incluso ha salido del juego y hay grupos en discord o facebook que hablan del juego y las personas se pueden relacionar de una forma más personal

Muy distante

Depende, hay cierta cantidad una buena comunidad y otra no muy agradable. Así que, depende mucho tu forma de ver

Muy buena, con excepciones

que puedes jugar a tu manera en distintos mapas del juego y no precisamente a cómo son las reglas

Pues con cada cosa nueva o mecánica qué agregan ya no saben muchas veces que hacer los jugadores

No sabría responder

Estable

Son totalmente aparte, una cosa es el funcionamiento del juego y otra el como funciona la comunidad

Ninguna

Observación participante

Partida 1 (Dúo)

Fecha: 12 de febrero

Inicio: 18:02 hrs

Fin: 18:25 hrs

El autobús de batalla recorre el mapa mientras ambos jugadores permanecen en silencio durante los primeros segundos. Al aproximarse a la zona urbana, uno de ellos marca un punto en un edificio de dos niveles y descienden. La caída se realiza a escasa distancia entre ambos, aterrizando casi de forma simultánea. Al tocar el suelo, ambos ingresan al mismo edificio por accesos distintos: uno por la puerta principal y otro por una ventana lateral. Se escucha la apertura de cofres casi de inmediato. A los 2 minutos, uno de los jugadores desciende al primer nivel donde se encuentra un NPC; el personaje permanece estático hasta que se activa la interacción. Se despliega el menú y el jugador adquiere un botiquín. Durante esta interacción, el compañero se posiciona cerca de la entrada, girando constantemente la cámara hacia los accesos, sin alejarse.

Alrededor del minuto 4, se escuchan disparos en el exterior. Ambos salen del edificio de forma casi simultánea. Un oponente aparece desplazándose en línea recta hacia ellos; no se detiene ni utiliza cobertura. Dispara mientras avanza, pero los disparos no impactan de forma consistente. Los dos jugadores enfocan el mismo objetivo y disparan de manera continua hasta eliminarlo y ambos se ríen y comentan que era un “bot”.

Después del combate, uno de los jugadores deja caer un arma en el suelo. El otro se aproxima y la recoge. Se escucha brevemente: “toma”. No hay respuesta verbal, pero ambos permanecen juntos mientras revisan el entorno.

A partir del minuto 10, el equipo comienza a desplazarse hacia la zona segura. El movimiento se realiza en paralelo, manteniendo una distancia corta entre ambos personajes. Cuando uno se adelanta algunos metros, reduce la velocidad hasta que el otro se aproxima nuevamente.

En el minuto 18, durante un enfrentamiento final, uno de los jugadores recibe daño y se desplaza hacia atrás, colocándose detrás de una estructura. El compañero avanza unos pasos al frente y dispara hacia los enemigos, manteniendo la atención de estos. Mientras tanto, el primero utiliza un objeto de curación. No se produce comunicación verbal durante esta secuencia.

Para el minuto 20 comenzamos un enfrentamiento contra otro dúo, pues, se percataron de nuestra presencia porque nuestro npc contratado se quedó atorado en un árbol, lo cual fue visto por el dúo enemigo, eliminando así el bot, nosotros al escuchar los disparos decidimos ir contra ese dúo, el cuál nos eliminó fácilmente.

Partida 2 (Escuadrón)

Fecha: 12 de febrero

Inicio: 18:30 hrs

Fin: 18:48 hrs

Desde el autobús, los cuatro jugadores marcan ubicaciones distintas en un inicio. El descenso se realiza de forma separada, generando una dispersión inicial. Durante el primer minuto, comienzan a aparecer marcadores en el mapa señalando un punto común, los jugadores se desplazan hacia esa ubicación.

En el minuto 3, uno de los integrantes interactúa con un NPC, el personaje activa el menú y selecciona la opción de contratación. A partir de ese momento, el NPC comienza a seguirlo, replicando sus movimientos a corta distancia además de brindarle curas, pues el NPC contratado era especialista en curación, dando botiquines, vendas y escudos.

En el minuto 6, el equipo entra en contacto con un grupo enemigo. Durante el enfrentamiento, dos de los oponentes presentan trayectorias irregulares: avanzan y retroceden sin cubrirse, giran de forma abrupta y disparan sin ajustar la mira por lo que se comenta “aah, no les hagas caso, son bots”.

Mientras otros dos equipos enemigos se acercan y muestran movimientos más variables, ambos equipos comienzan a pelear sin percatarse de nuestro equipo, por lo que nos escondemos entre los arbustos y con la mira de un franco tirador matamos a un jugador rival, alertando a los demás que se comienzan a dispersar, es así que comienza una batalla entre 3 equipos.

En medio del combate, uno de los miembros del escuadrón cae al suelo por lo que otro jugador se aproxima y comienza la reanimación. Un tercero se posiciona ligeramente al frente, disparando hacia los enemigos. Se escucha: “revive, revive”. El cuarto jugador lanza disparos desde un costado y ocupa al NPC contratado para disparar hacia los oponentes cercanos al marcarle una posición.

Tras la reanimación, el equipo permanece agrupado durante varios segundos, sin dispersarse mientras el NPC proporciona curas al jugador recién revivido. Posteriormente, comienzan a desplazarse juntos hacia la siguiente zona, avanzando libremente. En este punto quedaban 12 jugadores, es decir, 3 escuadrones, alrededor del minuto 15 nos encontramos un escuadrón que al iniciar el enfrentamiento, nos percatamos de que llevaban una vida baja, por lo cuál

fácilmente los matamos, sin embargo, nuestro desplazo a zona era lento, por lo cuál el NPC contratado murió dentro de la tormenta.

En el minuto 18 el último escuadrón nos eliminó al estar posicionados de manera sigilosa y no percatarnos de ello, quedando en top 2.

Partida 3 (Trío)

Fecha: 12 de febrero

Inicio: 19:05 hrs

Fin: 19:17 hrs

El descenso se realiza hacia una zona con menor densidad de estructuras. Los tres jugadores aterrizan en un radio cercano, cada uno en una construcción distinta, pero manteniendo proximidad visual.

Durante los primeros 2 minutos, la interacción es principalmente a través del sistema de marcadores, la comunicación es nula en este punto, pues lo que se hace es buscar armamento y escudo, de forma esporádica se escuchan intervenciones breves como “hay cofre aquí” o “marqué escudo”, sin generar una conversación sostenida.

En el minuto 5, se detecta un enemigo desplazándose entre las estructuras donde se estaba buscando armamento, uno de los jugadores dispara de forma constante sin cambiar de posición ni utilizar elementos del entorno como cobertura eliminando fácilmente al jugador enemigo, posteriormente se dicen “ya acabé de lootear, vamos a buscar equipos” y comienzan a desplazarse por el mapa.

En el minuto 9, varios tríos comienzan a enfrentarse en una misma zona, lo que motiva al equipo a integrarse al combate, generando un escenario de mayor presión. Durante este enfrentamiento, uno de los integrantes es derribado, lo que provoca una reacción inmediata de su compañero que intenta acercarse para revivirlo mientras dice “aguanta, aguanta, ya voy”, sin embargo, es eliminado por disparos a distancia antes de lograrlo.

El último jugador del trío permanece algunos segundos más en combate y se le escucha decir “no los veo ¿dónde están?”, hasta que finalmente es eliminado por un enemigo que se mantenía oculto.

Partida 4 (Dúo)

Fecha: 15 de febrero

Inicio: 19:35 hrs

Fin: 19:44 hrs

El inicio de la partida se da cuando ambos jugadores descienden hacia una estructura previamente marcada por uno de ellos, manteniendo una caída cercana que les permite aterrizar casi al mismo tiempo.

Al tocar el suelo, uno entra directamente al edificio mientras el otro rodea la construcción para revisar accesos y posibles cofres externos, estableciendo desde el inicio una división de tareas sin necesidad de indicaciones extensas. Durante los primeros momentos se escuchan comentarios breves como “caemos bien, no hay nadie cerca” y “revisa arriba, yo veo abajo”, mientras comienzan a lootear y recolectar recursos básicos.

En el minuto 2, uno de ellos localiza un NPC dentro de la estructura e interactúa para adquirir un arma, mencionando “voy a comprar arma, cúbreme tantito”, mientras el compañero permanece en el exterior inmediato, girando la cámara constantemente y cambiando de posición para vigilar posibles amenazas, respondiendo “sí, aquí estoy, no veo a nadie”. Tras completar la interacción, ambos continúan saqueando el área y compartiendo información mínima pero funcional como “aquí hay escudos” o “tengo munición de sobra”.

Para el minuto 5, aparece un enemigo aproximándose a la zona, lo que rompe la relativa calma. Uno de los jugadores recibe daño inicial y de inmediato solicita apoyo diciendo “ayúdame que ya llegó uno”, provocando que su compañero se acerque rápidamente a su posición. Ambos comienzan a disparar de forma simultánea, manteniendo presión constante hasta eliminar al oponente, mientras se escuchan indicaciones como “ya lo vi, no te muevas” y “ya cayó”.

Después del enfrentamiento, se toman unos segundos para reorganizarse; uno comenta “cúrate si quieres, yo vigilo”, mientras el otro revisa su inventario y recoge algunos recursos del enemigo eliminado.

En el minuto 8, el equipo se encuentra nuevamente con otro enemigo, lo que desencadena un segundo enfrentamiento en un entorno con más presión. Uno de los jugadores asume un rol más activo y comunica “yo cubro”, avanzando ligeramente y disparando para mantener ocupado al oponente, mientras su compañero se detiene detrás de un objeto del entorno y utiliza un consumible para

recuperar vida y escudo, diciendo “aguanta, me estoy curando”. Sin embargo, la situación se complica cuando un segundo dúo aparece por la retaguardia sin ser detectado previamente. Se escucha entonces “espérate, hay otros atrás”, pero la advertencia llega tarde y el jugador que se encontraba curándose es eliminado rápidamente.

El compañero restante intenta responder al ataque, cambiando de objetivo y diciendo “voy con los de atrás”, pero queda expuesto entre ambos equipos y sin cobertura suficiente.

Finalmente, mientras trataba de eliminar al primer enemigo, el dúo que llegó por la espalda logra eliminarlo también.

Partida 5 (Dúo)

Fecha: 19 de febrero

Inicio: 21:10 hrs

Fin: 21:29 hrs

El descenso inicia con ambos jugadores saltando en posiciones distintas. Uno marca una estructura, mientras el otro cae unos metros más alejado, en un campo abierto. Durante el primer minuto, cada uno explora espacios separados; abren cofres y buscan armamento.

En el minuto 3, uno de los jugadores localiza un NPC dentro de un edificio pequeño, activa la interacción y accede al menú. Permanece inmóvil durante algunos segundos mientras selecciona la compra de escudos. Mientras el otro jugador se aproxima a la ubicación de su compañero.

Al salir de la estructura, ambos comienzan a desplazarse hacia la zona segura. En el minuto 6, un enemigo aparece a media distancia. El oponente recibe daño y permanece en el mismo punto durante algunos segundos, sin intentar cubrirse detrás de objetos cercanos. Realiza disparos intermitentes sin precisión sostenida. Es así que ambos jugadores mencionan “es un bot jajajaja ya mátalo”.

Después del enfrentamiento, uno de los jugadores avanza unos metros y el otro lo sigue. Ambos jugadores se mantienen juntos al seguir desplazándose por el mapa.

Hacia el minuto 12, quedan pocos dúos, por lo que los jugadores comienzan a colocarse en zonas ocultas para no ser identificados, uno de ellos se encuentra con un bot de contratación, el cual proporcionaba balas, lo contrata y el jugador le indica al bot la acción de agacharse para seguir escondiéndose.

Durante la rotación final en el minuto 17, el desplazamiento es constante, cuando uno se detiene brevemente, el otro también reduce su velocidad, permaneciendo a corta distancia.

Se encuentran con el último dúo que quedaba en la partida y comienzan a enfrentarse, el dúo enemigo logra matar al bot que estaba al descubierto y además logra bajarle vida a un jugador. Su compañero se acerca, le tira un botiquín y un escudo para que se cure y así siguen disparando logrando una victoria.

Partida 6 (Escuadrón)

Fecha: 20 de febrero

Inicio: 21:35 hrs

Fin: 21:57 hrs

Los cuatro jugadores permanecen en el autobús durante varios segundos antes de marcar un punto en una zona elevada del mapa. El descenso se realiza de manera agrupada, aunque dos jugadores aterrizan primero y los otros dos lo hacen unos segundos después.

En el minuto 4, uno de los integrantes se aproxima a un NPC ubicado en la zona. Interactúa con él y permanece estático mientras revisa las opciones disponibles. Durante este tiempo, los otros tres jugadores se distribuyen alrededor, moviéndose en círculos cortos y observando el entorno mientras recogen armamento y curas. Posteriormente, el jugador termina la interacción y se reincorpora al grupo.

En el minuto 8, el equipo entra en combate con otro escuadrón. Durante el enfrentamiento, se escucha lenguaje mixto: “rushea”, “le bajé escudo”, “le dí 150”. Las expresiones son breves y se superponen con el uso de marcadores visuales, logran eliminar ese escuadrón y los 4 jugadores revisan el armamento del equipo recién eliminado, intercambiando y compartiendo armas mejores.

En el minuto 12, el equipo se desplaza en bloque hacia otra zona. La formación se mantiene compacta; cuando uno de los jugadores se adelanta, los demás ajustan su velocidad para mantener la cercanía.

Hacia el minuto 20, se produce un enfrentamiento contra otro equipo. Los cuatro jugadores del escuadrón atacan desde diferentes ángulos, pero avanzan casi al mismo tiempo, reduciendo la distancia hacia los oponentes de forma coordinada. Tras el combate, permanecen agrupados unos segundos antes de continuar el desplazamiento, sin embargo, son eliminados por jugadores rivales que también se acercaban al lugar.

Partida 7 (Trío)

Fecha: 2 de marzo

Inicio: 22:12 hrs

Fin: 22:31 hrs

El descenso se realiza en una zona con menor concentración de estructuras, la cual marcó uno de los jugadores. Los tres jugadores aterrizan dentro de un rango cercano, y mencionan “quien eligió, aquí no hay nada”.

Durante los primeros 3 minutos, el movimiento es continuo. Se buscan y abren cofres y se recorren estructuras en busca de armamento. En el minuto 5, uno de los jugadores deja caer munición en el suelo. Otro se aproxima directamente hacia ese punto, la recoge y continúa avanzando agradeciendo a su compañero “gracias bro, si ocupaba”

En el minuto 7, aparece un enemigo a distancia media. El oponente se desplaza sin utilizar elementos del entorno como cobertura, manteniéndose expuesto mientras dispara. Cambia ligeramente de dirección, pero no se oculta detrás de estructuras cercanas. Los tres jugadores concentran sus disparos en ese objetivo hasta eliminarlo, entre risas mencionan “puro bot en las partidas”

Posteriormente, el equipo inicia una rotación hacia la zona segura. Durante este trayecto, los tres personajes avanzan en la misma dirección, manteniendo distancias similares entre ellos. Cuando uno se detiene brevemente, los otros dos reducen su velocidad, permaneciendo dentro del mismo rango.

En el minuto 13, se produce otro encuentro a larga distancia. Uno de los jugadores marca la ubicación del enemigo; los otros dos comienzan a disparar. Durante el enfrentamiento el equipo se mantiene en constante comunicación, “ahí vienen más”, “ayuden”, “son pro”.

El equipo logra escapar de ese enfrentamiento, van directamente a buscar curas, buscan cofres, máquinas y npcs que les proporcionen curas.

Durante el minuto 19 se topan con un equipo enemigo que logra eliminarlos.

Partida 8 (Escuadrón)

Fecha: 2 de marzo

Inicio: 22:40 hrs

Fin: 23:12 hrs

Desde el autobús, los cuatro jugadores marcan el mismo punto casi de forma simultánea. El descenso se realiza en conjunto, aterrizando en una zona con varias estructuras. Al tocar el suelo, se distribuyen ligeramente para recolectar recursos, pero permanecen dentro de un radio cercano.

En el minuto 5, uno de los jugadores interactúa con un NPC y posteriormente lo incorpora como apoyo. El NPC comienza a seguirlo, desplazándose detrás de él y deteniéndose cuando el jugador se detiene.

En el minuto 9, se detecta un enemigo cuyo comportamiento presenta cambios de dirección constantes sin un patrón claro. Avanza, gira abruptamente, retrocede y dispara en diferentes direcciones. Los jugadores del escuadrón lo rodean parcialmente mientras disparan, reduciendo su movilidad hasta eliminarlo.

A lo largo de la partida, la comunicación es continua: “vamos juntos”, “por aquí”, “sígueme”. Estas expresiones se combinan con desplazamientos coordinados. Cuando uno de los jugadores toma la delantera, los otros tres ajustan su trayectoria para seguirlo.

En el minuto 15, durante un enfrentamiento más amplio, uno de los integrantes recibe daño y se retira unos metros. Otro jugador se posiciona entre él y los enemigos, disparando de forma constante. Un tercero lanza ataques desde un costado, mientras el cuarto mantiene distancia. El NPC también dispara de forma automática hacia los oponentes cercanos.

Hacia el minuto 25, en la zona final, los cuatro jugadores avanzan de manera sincronizada. Se desplazan como un bloque, deteniéndose casi al mismo tiempo y reanudando el movimiento de forma conjunta. Durante esta fase, la comunicación verbal disminuye, predominando el movimiento coordinado.

Partida 9 (Dúos)

Fecha: 5 de marzo

Inicio: 18:12

Final: 18:36

La partida inicia cuando uno de los jugadores dice “vamos a lootear sin peleas”, a lo que el otro responde marcando una zona para descender, generando un acuerdo inmediato sin mayor discusión.

En el minuto 1 ambos caen prácticamente juntos en la misma casa, entrando por accesos cercanos y comenzando el saqueo de cofres y recursos; mientras uno encuentra minis y armas, el compañero menciona “no tengo escudo”, lo que provoca una acción inmediata de cooperación cuando el primero deja los minis en el suelo, los marca y dice “aquí están, agárralos”.

Poco después, el segundo jugador encuentra un rifle de mejor calidad y, sin que se le solicite, lo comparte diciendo “toma, este es el que siempre usas”, evidenciando un conocimiento previo de las preferencias del compañero.

En el minuto 4 la dinámica cambia cuando se escuchan pasos cercanos, ambos jugadores interrumpen el saqueo de forma casi simultánea y uno advierte “hay uno”, preparándose para el enfrentamiento.

Al abrirse la puerta, uno dispara primero logrando bajar el escudo del enemigo, quien no consigue escapar; el segundo jugador se suma al ataque y eliminan al oponente de manera coordinada. Inmediatamente después aparece su dúo, pero la comunicación se mantiene breve y efectiva con indicaciones como “otro más” y “dale, dale”, logrando eliminarlo también sin mayor dificultad.

En el minuto 6, tras el combate, ambos quedan con daño, lo que activa una secuencia de apoyo mutuo; uno dice “cúbreme, me curo”, mientras el otro se posiciona vigilando, y posteriormente intercambian roles con naturalidad cuando el primero responde “va, ahora cúbreme tú”, mostrando una coordinación que no requiere mayor explicación.

En el minuto 7 se desplazan hacia el círculo seguro, observando enemigos a la distancia, pero deciden no disparar; aunque no hay comunicación verbal constante, esta decisión compartida se evidencia en la ausencia de acción ofensiva, reforzada por un breve comentario como “déjalos, no vale la pena”, lo que indica una lectura conjunta de la situación.

En el minuto 10 encuentran un NPC y dudan momentáneamente sobre interactuar con él, intercambiando comentarios como “¿lo contratamos?” y “puede servir”, hasta que finalmente deciden hacerlo. El bot permanece ligeramente rezagado, pero cumple una función de alerta ante posibles enemigos.

En el minuto 13 el NPC comienza a disparar, lo que revela su posición; el compañero reacciona rápidamente diciendo “ya, empuja”, iniciando un enfrentamiento. Durante el combate, uno de los jugadores recibe daño considerable y comunica “estoy bajo”, lo que provoca que el otro incremente la presión ofensiva diciendo “te cubro, cúrate”, permitiéndole recuperar vida. Una vez estabilizados, ambos avanzan nuevamente de forma conjunta y logran eliminar al equipo enemigo, manteniendo la coordinación en todo momento. En el minuto 16 revisan el loot obtenido; uno de los jugadores identifica que su compañero tiene poca munición y se la transfiere sin que medie solicitud verbal, aunque se escucha un breve “ten, te paso balas”, reforzando la dinámica de apoyo implícito.

En el minuto 20, ya en la fase final de la partida, intentan tomar altura como ventaja estratégica, pero llegan tarde y otro equipo ya controla la posición elevada. La presión aumenta cuando dos equipos comienzan a disparar simultáneamente; uno de los jugadores cae primero y el otro intenta asistirlo diciendo “aguanta, voy”, pero la situación lo impide. Sin posibilidad de recuperación ni cobertura suficiente, el segundo jugador también es eliminado. La partida concluye en el minuto 28 con un cierre breve por parte del compañero que dice “buena partida”.

Partida 10 (Trío)

Fecha: 5 de marzo

Inicio: 19:05 hrs

Fin: 19:34 hrs

Desde el autobús, uno de los integrantes propone: “caemos en ciudad, pero pegados”. Nadie lo cuestiona y se percibe su liderazgo. Se marca la ubicación y el tercero ajusta sin comentarios.

El descenso se realiza casi al mismo tiempo, cada jugador apunta a un edificio distinto pero cercano. Mientras caen, uno recuerda: “no se separen mucho”. La distancia al aterrizar resulta adecuada.

Durante los primeros minutos, el loot inicial fluye sin problemas. Al escuchar “no tengo escudo nada”, los otros dos dejan minis en el suelo sin discusión. Más tarde, otro jugador encuentra una escopeta y la ofrece: “¿quién la quiere?”. La entrega se realiza de inmediato.

En el minuto 5, se escuchan disparos. El líder ordena: “vamos juntos”. Los tres avanzan coordinados: uno entra directo, otro rodea y el tercero dispara desde atrás. Se escuchan frases cortas como “uno bajo”, “rompí escudo”, “empuja”. El equipo enemigo es eliminado.

En el minuto 8, un integrante cae. Sin necesidad de largas instrucciones, uno mantiene el fuego mientras otro inicia la reanimación. Se escucha: “rápido, rápido”. La presión es evidente, pero también la confianza.

Tras la reanimación, se entregan minis y un botiquín al jugador caído. Poco después, encuentran un NPC médico y deciden contratarlo: “sí, sirve para late”. La contratación aporta seguridad.

Entre los minutos 16 y 22, se encadenan combates. Cada vez que alguien recibe daño, se retira mientras otro cubre. Se comparten municiones constantemente.

En la fase final, el equipo revisa escudos, munición y armas, posicionándose en altura. El último equipo intenta subir, pero los tres disparan al mismo tiempo y logran la victoria. Se escuchan expresiones de satisfacción: “bien jugado”, “así se juega”.

Partida 11 (Escuadrón)

Fecha: 5 de marzo

Inicio: 20:10 hrs

Fin: 20:40 hrs

La partida empieza desde el autobús con un desacuerdo claro entre los jugadores, ya que dos insisten en caer en ciudad mientras otros prefieren zonas más alejadas; nadie cede y cada quien marca un punto distinto, generando desde ese momento una falta de acuerdo.

Se alcanzan a escuchar comentarios como “caigan en la ciudad, hay más loot” y otros responden “no, mejor no”. Al momento de descender, la formación se rompe completamente, dos caen en una zona y los otros en otra, y uno incluso dice “ya valió, caímos separados”, dejando ver que la partida no empieza bien.

En el minuto 3, uno de los integrantes es eliminado rápidamente al encontrarse solo contra otro equipo, y reacciona molesto diciendo “les dije que juntos”, sin recibir una respuesta clara más allá de un “ya vamos” poco convincente.

A partir de ahí, el equipo decide ir por su tarjeta, moviéndose ahora sí en conjunto, aunque más por necesidad que por coordinación real. Durante el trayecto se escuchan indicaciones desordenadas como “vamos por acá” o “sígueme”, pero sin una dirección clara. Logran recuperar la tarjeta y al llegar a la furgoneta lo reviven; una vez de regreso, intentan reintegrarlo dándole armas y escudos con frases como “ten, agarra esto” y “toma minis”, mostrando un intento de apoyo pese al mal inicio.

En el minuto 11, el escuadrón entra en combate contra otro equipo, pero la comunicación se vuelve caótica casi de inmediato. Se escuchan múltiples voces al mismo tiempo diciendo “aquí hay uno”, “me están disparando” y “cúbreme”, pero nadie toma realmente el control ni organiza la pelea, por lo que cada jugador actúa por su cuenta. Uno avanza solo, otro se queda atrás disparando desde lejos y otro intenta reposicionarse sin avisar claramente, lo que rompe cualquier intento de coordinación.

Se alcanzan a escuchar frases como “me voy a curar” o “aguanten”, pero nadie responde cubriendo activamente, lo que provoca que pierdan oportunidades claras de mantener la pelea. En la fase final, el equipo recibe disparos desde una posición elevada y uno advierte “están arriba, cuidado”, pero la reacción es tardía y desorganizada. Intentan responder con comentarios como “suban, suban” o “dispárenles”, pero ya están en mala posición y sin control del enfrentamiento.

Finalmente, son eliminados uno por uno y terminan en quinto lugar, escuchando comentarios breves como “ni modo” o “jugamos bien raro”.

Partida 12 (Dúo)

Fecha: 6 de marzo

Inicio: 21:02 hrs

Fin: 21:26 hrs

Uno comenta “va, caemos aquí, hay gente pero hay buen loot” y el otro responde “sale, rápido entonces”. Durante los primeros minutos, cada jugador entra a una casa distinta y comienza a lootear de forma acelerada, abriendo cofres y recogiendo lo primero que encuentra; la comunicación es mínima, limitada a cosas como “tengo arma” o “hay gente cerca”, sin mucha coordinación sobre cómo moverse.

En el minuto 3, uno de los jugadores inicia un enfrentamiento sin avisar, simplemente abre fuego contra un enemigo cercano. El compañero, al escuchar los disparos, reacciona diciendo “¿con quién estás peleando?” y corre hacia su posición, pero al llegar ya lo encuentra sin escudo.

Se escucha “me bajaron mucho”, mientras intenta retroceder. Ambos comienzan a disparar, pero sin una estrategia clara.

En ese momento intentan curarse, pero ninguno cubre realmente al otro. Uno dice “me curo, aguanta”, mientras el otro también intenta usar consumibles sin vigilar el entorno.

La presión enemiga es constante y no les da espacio para reorganizarse. Se escuchan frases como “no tengo balas” y “me siguen disparando”, lo que refleja la falta de recursos y control de la situación.

En el minuto 7, otro equipo se suma al combate, complicando aún más el escenario. Uno advierte “hay otros, ya llegaron más”, pero la reacción es desordenada. Intentan moverse, pero sin materiales suficientes ni curas disponibles, quedan expuestos. Uno trata de resistir diciendo “voy a aguantar aquí”, mientras el otro responde “no puedo, no tengo nada”, mostrando la desventaja en la que se encuentran. La presión continúa hasta que en el minuto 11 ambos son eliminados.

Partida 13 (Trío)

fecha: 13 de marzo

Inicio: 21:40 hrs

Fin: 22:09 hrs

El descenso se realiza de manera conjunta, ya que ambos jugadores caen prácticamente al mismo punto y entran a lootear manteniendo cercanía. Desde los primeros momentos se nota una dinámica fluida cuando uno dice “hay minis aquí” y el otro responde “sí, pásamelas, no tengo escudo”, a lo que de inmediato le comparte los recursos diciendo “ten, cúbrete bien”.

Durante estos primeros minutos, el intercambio de escudos es constante, con comentarios como “¿ya estás full?” o “te dejo estas, yo ya tengo”, asegurando que ninguno quede en desventaja.

En el minuto 5, el equipo entra en su primer combate y lo resuelve de forma efectiva gracias a la comunicación. Uno avisa “ahí hay uno, no separes” mientras el otro responde “voy contigo”, manteniéndose juntos durante el enfrentamiento. Coordinan los disparos y logran eliminar al enemigo, seguido de su compañero, con indicaciones claras como “uno está bajo” y “ya cayó”.

Después del combate, deciden contratar un NPC ofensivo; uno comenta “agarramos al bot, nos puede ayudar” y el otro acepta con un “va, sí sirve”, integrándolo a sus rotaciones.

En el minuto 12, el equipo comienza a encadenar varios enfrentamientos exitosos, manteniendo una dinámica muy clara. Cada vez que uno recibe daño, lo comunica diciendo “estoy bajo” o “me pegaron fuerte”, a lo que el otro responde “cúrate, yo cubro”, tomando la iniciativa en el combate mientras su compañero se recupera. Luego intercambian roles de manera natural con frases como “ya estoy, voy yo” o “te cubro ahora”, lo que permite sostener la presión sin perder estabilidad. También se observa un flujo constante de recursos cuando comentan “te paso balas” o “agarra este botiquín”, sin necesidad de que se los pidan.

En el minuto 18, después de varios enfrentamientos ganados, comienzan a rotar hacia el círculo, pero lo hacen tarde. Uno advierte “ya viene la tormenta, vámonos”, mientras el otro responde “sí, pero estamos lejos”, lo que refleja una ligera descoordinación en la toma de decisiones. A medida que avanzan, se ven obligados a apresurar el movimiento y dejan de lado la ventaja que llevaban.

En la fase final, intentan posicionarse, pero quedan en una zona baja mientras otros equipos ya controlan la altura. Se escuchan comentarios como “están arriba, cuidado” y “no tenemos buena posición”, pero no logran reorganizarse a tiempo. A pesar de intentar resistir con frases como “aguanta, cúbrete” y “dispara desde aquí”, la desventaja posicional termina pesando más. Finalmente, son eliminados tras un último intercambio de disparos, alcanzando el segundo lugar.

Partida 14 (Escuadrón)

Fecha: 19 de marzo

Inicio: 22:15 hrs

Fin: 22:44 hrs

Desde el inicio se percibe un liderazgo claro dentro del escuadrón, ya que uno de los jugadores toma la iniciativa al marcar la zona y decir “caemos aquí, síganme”, a lo que los demás responden sin cuestionar demasiado con frases como “va” o “sale”.

El descenso se realiza de forma conjunta y, al aterrizar, el loot se organiza de manera eficiente; mientras recorren las estructuras se escuchan intercambios constantes como “toma esta arma”, “¿quién ocupa escudo?” o “yo tengo de sobra, agarren”, lo que permite que todos se equipen de forma equilibrada sin perder tiempo.

En el minuto 6, el equipo entra en su primer combate y lo gana con coordinación precisa. El líder comienza a dar indicaciones más claras como “no se separen”, “enfóquenlo juntos” y “uno está bajo”, mientras los demás responden ejecutando esas acciones.

El enfrentamiento se resuelve rápidamente y se escucha un “ya cayó, buenísima”, seguido de una reorganización inmediata del equipo.

Después del combate, dos jugadores caen en un nuevo enfrentamiento, lo que genera un momento de presión. Uno dice “estoy derribado” y el otro “yo también”, pero el resto del escuadrón reacciona rápido; el líder indica “cúbranme, los levanto” mientras otro responde “yo doy presión”.

Logran revivirlos detrás de cobertura y, una vez de pie, comienzan a compartir recursos de nuevo con frases como “toma botiquín” y “agarra minis, no te quedes bajo”, reintegrándolos al equipo sin perder del todo el control.

La cooperación se mantiene constante durante toda la partida, con intercambios continuos de munición, curas y armas, muchas veces sin que alguien lo pida directamente.

En el minuto 20, deciden contratar un NPC que complemente su estrategia; uno comenta “agarramos al bot, nos puede ayudar” y el líder responde “sí, nos sirve para presionar”, integrándolo al grupo durante las rotaciones.

Hacia el final, el escuadrón logra posicionarse en altura, lo que les da ventaja sobre los demás equipos. Se escuchan indicaciones como “quédense arriba”, “no bajen” y

“dispárenles desde aquí”, manteniendo el control de la zona. Cuando algún jugador recibe daño, lo comunica con “me pegaron”, y otro responde “cúbrete, aquí estás bien”, reforzando la estabilidad del equipo.

En el minuto 29, el enfrentamiento final se desarrolla, el equipo mantiene la calma, sigue las indicaciones del líder y coordina los disparos con comentarios como “uno está bajo” y “ya es el último”. Finalmente eliminan al equipo restante sin desorden y cierran la partida con un “buena, equipo”

Partida 15 (Trío)

Fecha: 19 de marzo

Inicio: 23:00 hrs

Fin: 23:28 hrs

El inicio es tranquilo, con buena comunicación desde el principio mientras el equipo desciende junto y comienza a lootear sin problema.

Se escuchan comentarios como “hay escudo aquí” y “te dejo este rifle”, mostrando un intercambio constante de recursos sin necesidad de pedirlos. La coordinación se nota cuando uno dice “no se separen” y los demás responden manteniéndose cerca mientras recorren la zona.

En el minuto 6, el equipo entra en su primera pelea y la gana sin complicaciones gracias a la comunicación clara. Uno avisa “ahí hay uno” y otro responde “voy contigo”, enfocando al mismo enemigo hasta eliminarlo.

Después del combate, se reorganizan rápidamente; uno dice “cúbreme, me curo” y otro responde “sí, aquí estoy”, manteniendo vigilancia mientras el compañero recupera vida. Luego intercambian roles con naturalidad, asegurándose de que todos queden en buen estado antes de continuar. La rotación hacia la zona segura se realiza de forma ordenada, con indicaciones como “vámonos a zona” y “por aquí está libre”, manteniendo una formación estable.

En el minuto 20 ocurre un enfrentamiento clave que cambia la dinámica del equipo. Aunque al inicio uno intenta coordinar diciendo “hay gente enfrente, tranquilos”, la comunicación empieza a reducirse conforme avanza el combate.

Se escuchan frases aisladas como “me pegaron” o “están ahí”, pero sin una respuesta clara del resto, lo que provoca que cada jugador empiece a actuar por su cuenta. Uno avanza más de la cuenta, otro se queda atrás y el tercero intenta reposicionarse sin avisar bien.

En los últimos minutos, la falta de coordinación se vuelve más evidente. Durante las curas, ya no hay cobertura clara y cada quien intenta recuperarse por su lado. Se alcanzan a escuchar comentarios como “me voy a curar” o “aguanten”, pero sin apoyo real. En el enfrentamiento final, uno cae y dice “estoy abajo”, pero no hay respuesta inmediata; otro intenta reaccionar tarde diciendo “voy, voy”, mientras el último sigue disparando sin sincronizarse. Finalmente, el trío es eliminado.

NPCs de la Temporada 7 Capítulo 1: Pacific Break

En este apartado se presentan capturas de pantalla de los NPCs disponibles dentro del mapa de Fortnite, con el propósito de mostrar su presencia y distribución dentro del entorno de juego.

Figura 11. Carina Carter Wu



Captura tomada el 12 de marzo de 2026.

Figura 12. Cat Holloway



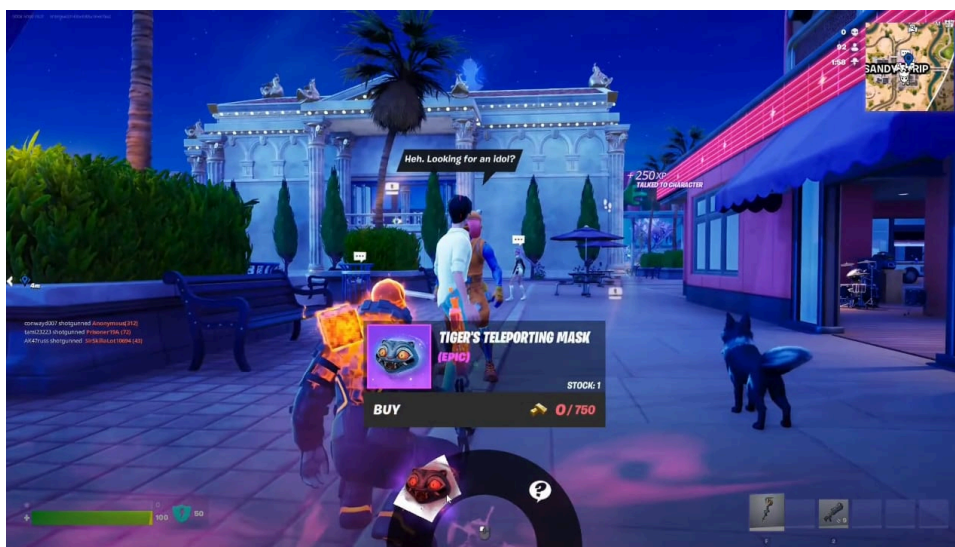
Captura tomada el 12 de marzo de 2026.

Figura 13. Heroic Hope



Captura tomada el 12 de marzo de 2026.

Figura 14. Jinu



Captura tomada el 12 de marzo de 2026.

Figura 15. Kingstone



Captura tomada el 12 de marzo de 2026.

Figura 16. Miles Cross



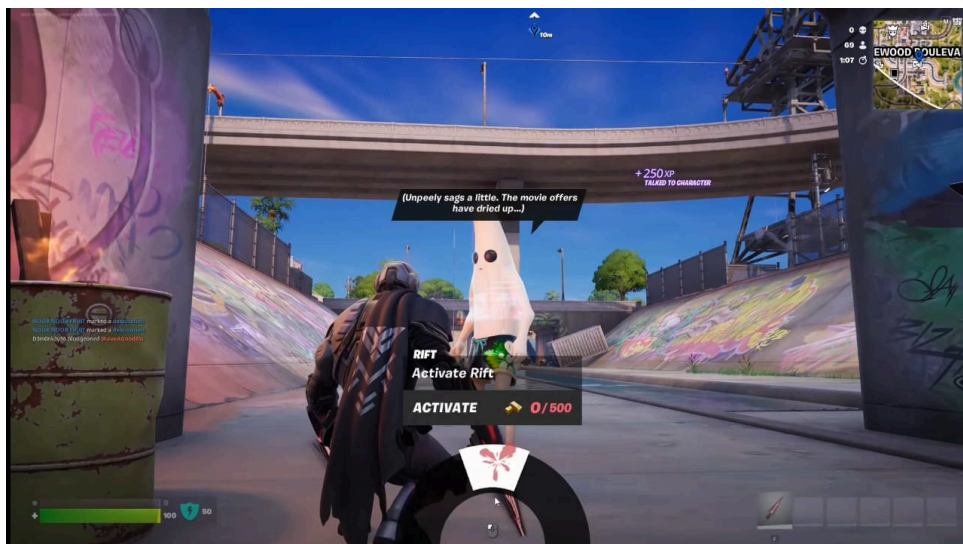
Captura tomada el 12 de marzo de 2026.

Figura 17. The Bride



Captura tomada el 12 de marzo de 2026.

Figura 18. Unpeely



Captura tomada el 12 de marzo de 2026.

Figura 19. Vengeance Jones



Captura tomada el 12 de marzo de 2026.

Figura 20. Golden Mira



Captura tomada el 12 de marzo de 2026.

Figura 21. Golden Rumi



Captura tomada el 12 de marzo de 2026.

Figura 22. Golden Zoey



Captura tomada el 12 de marzo de 2026.