



## Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to Año de la IES. ERP. N°45 - Puno

Videogames and interpersonal relationships in 5th Year IES students. ERP. N°45 - Puno

Videogames e relacionamento interpessoal em alunos do 5º ano da IES. ERP. N°45 - Puno

### ARTÍCULO GENERAL

Soledad Jackeline Zegarra Ugarte

<https://orcid.org/0000-0001-8776-9936>

[sjzegarra@unap.edu.pe](mailto:sjzegarra@unap.edu.pe)

Universidad Nacional del Altiplano

Edward Hipolito Torres Pacheco

<https://orcid.org/0000-0003-3735-0189>

[edwardtorres@unap.edu.pe](mailto:edwardtorres@unap.edu.pe)

Universidad Nacional del Altiplano

Recibido 08 de Junio 2021 | Arbitrado y aceptado 28 de Junio 2021 | Publicado en 05 Julio 2021

#### RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue conocer cómo los videojuegos influyen en las relaciones interpersonales entre estudiantes, se hipotetizó, los videojuegos influyen directamente en las relaciones interpersonales entre estudiantes. El tipo de investigación es teórico básico, corresponde al diseño de investigación transversal, causal explicativo, corresponde al enfoque cuantitativo, el método utilizado fue la muestra hipotética deductiva conformada por 60 estudiantes que acceden a cabinas de internet. Para la recolección de información se utilizó la técnica de encuesta y el instrumento cuestionario, el cual fue estructurado de acuerdo a las variables y dimensiones de la investigación. El procesamiento de los resultados se obtuvo mediante el programa SPSS. Como conclusión, se demostró que existe una influencia directa entre los videojuegos y las relaciones interpersonales entre los estudiantes, debido al uso frecuente de los videojuegos que genera una comunicación agresiva entre compañeros y una convivencia de violencia y conductas inapropiadas.

**Palabras clave:** videojuegos, relaciones interpersonales, adolescentes, comunicación.

#### ABSTRACT

The objective of this research was to know how video games influence interpersonal relationships between students, it was hypothesized, video games directly influence interpersonal relationships between students. The type of research is basic theoretical, corresponds to the cross-sectional research design, causal explanatory, corresponds to the quantitative approach, the method used was the hypothetical deductive sample consisting of 60 students who access internet booths. For the collection of information, the survey technique and the questionnaire instrument were used, which was structured according to the variables and dimensions of the research. The processing of the results was obtained by the SPSS program. As a conclusion, it was shown that there is a direct influence between video games and interpersonal relationships between students, due to the frequent use of video games that generates aggressive communication between classmates and a coexistence of violence and inappropriate behaviors.

**Key Words:** Videogames, interpersonal relationships, adolescents, communication.

#### RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi conhecer como os videogames influenciam as relações interpessoais entre os alunos, hipotetizou-se que os videogames influenciam diretamente nas relações interpessoais entre os alunos. O tipo de pesquisa é teórica básica, corresponde ao delineamento transversal de pesquisa, causal explicativo, corresponde à abordagem quantitativa, o método utilizado foi a amostra hipotética dedutiva composta por 60 alunos que acessam cabinas de internet. Para a coleta das informações, utilizou-se a técnica survey e o instrumento questionário, o qual foi estruturado de acordo com as variáveis e dimensões da pesquisa. O processamento dos resultados foi obtido pelo programa SPSS. Como conclusão, evidenciou-se que existe uma influência direta entre os videogames e as relações interpessoais entre os alunos, devido ao uso frequente de videogames que gera uma comunicação agressiva entre os colegas e a coexistência de violência e comportamentos inadequados.

**Palavras-chave:** Videogames, relacionamento interpessoal, adolescentes, comunicação.

## Introducción

Desde los años 80, los videojuegos han sido objeto de críticas por ciertos entornos entre los cuales acusaban a los videojuegos de crear conductas violentas, antisociales y provocar problemas articulatorios a los jugadores. Muchas de estas críticas se producen sin ningún tipo de prueba científica que corrobore la acusación, pero es innegable que los argumentos de los videojuegos pueden transmitir algunas escenas violentas y agresivas; si un juego con un argumento apropiado puede facilitar la educación de un adolescente, no es descabellado pensar que un argumento violento también pueda influir la conducta del jugador en su vida social.

Actualmente, las actividades que practican los adolescentes en su tiempo libre como los deportes, salida de campo, pero en ocasiones utilizan los videojuegos de diferentes tipos, especialmente lo que muestran violencia (terror, guerra, pelea y pornográfico). Aunque la diversidad de juegos existentes en el mercado y las múltiples maneras de interactuar con ellos cada vez capta la atención de nuevos usuarios de edades más diversas, una parte muy elevada de consumidores oscilan entre los 10 y 20 años. En estas edades es cuando la persona recibe mayor conocimiento y aprende todo lo que le rodea.

La percepción colectiva sobre los videojuegos está muy marcada por un estereotipo ambivalente. Entre la creencia en sus beneficios (son expresión de la modernidad, propician el aprendizaje tecnológico y favorecen el desarrollo de capacidades) y la convicción de su peligrosidad (generan violencia, aíslan, ...), sólo hay algo en lo que todos parecen estar de acuerdo: “enganchan”. El matiz está en que algunos creen que “enganchan” porque son adictivos (y eso es malo) y otros opinan que lo hacen porque son enormemente atractivos y entretenidos (y eso es bueno). (Rodríguez 2012: 3)

El uso de videojuegos afecta de manera negativa en los adolescentes porque provoca el aislamiento del mundo real, debido a que pasan muchas horas en el internet, pierden parte importante que podrían utilizar realizando otras actividades con sus pares.

Lo cual genera que los adolescentes tengan distintos problemas de comportamiento social. La violencia es uno de los peores estigmas que acompañan a los videojuegos, y parece difícil que puedan desprenderse de él, porque muchos videojuegos tienen una cultura armamentista, hegemónica y global, basada en el fetichismo de los sistemas de armas avanzadas, presentando la violencia como algo

divertido y normal. Las armas son símbolos en sí mismos y en tanto estos son portadoras de significados. Muchos videojuegos proporcionan distracción y diversión inmediata y en altas dosis. Sin embargo, los valores que promueven alguno de ellos muy difundidos, son el consumismo, la competitividad, la velocidad, el erotismo, el sexo, la agresividad y la violencia. Los videojuegos, al igual que otros medios de comunicación y de expresión, se han beneficiado, y se benefician de innovaciones tecnológicas desarrolladas en el ámbito militar.

Los estudiantes de la IES. N°45, frecuentan a las cabinas más cercanas para realizar juegos como el “Matrix”, “Burdel”, “Eros”, “la TK”, “El Corral”, “El Mafia”. El uso excesivo de los videojuegos causa un desorden en la vida de los estudiantes, se vuelven más obsesivos pierden el control sobre el juego y sobre todo se vuelven agresivos con sus compañeros.

El informe de investigación, permitió conocer la problemática que presentan los estudiantes en cuanto a la influencia de videojuegos violentos en su relación con sus compañeros de estudio, y está estructurado en cuatro capítulos. En el primer capítulo aspectos metodológicos de la investigación se presenta los materiales y métodos dentro del mismo la metodología, tipo, diseño de la investigación, la población, muestra, el método, técnicas e instrumentos de recolección de datos y la prueba de hipótesis estadística para las hipótesis propuestas. Segundo capítulo se desarrolla la revisión de literatura, pretendiendo asumir fundamentos teóricos y conceptos básicos referentes al estudio, permitiendo una precisión de las definiciones y terminologías básicas para su comprensión. En el tercer capítulo se presenta los resultados y discusión de la investigación, por cada uno de los objetivos, utilizando cuadros en relación de variables a las variables de estudio. Finalmente se incluyen las principales conclusiones, sugerencia y bibliografía que sustenta el trabajo de investigación.

## **2. Metodología de la investigación**

### **2.1 Enfoque metodológico**

El trabajo de investigación estuvo diseñado en el paradigma cuantitativo se caracteriza por la recolección de datos para probar la hipótesis, con base en la mediación numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías dentro del cual, el papel de los investigadores está

dado por ser un elemento externo al objeto que se investigación y parte de constructos hipotéticos para explicar ciertos fenómenos.

El enfoque utilizado estuvo en base a la temática de la presente Investigación basada en la Teoría General de Sistemas, donde la familia es considerada como un sistema dinámico viviente que está sometido a un continuo establecimiento de reglas y de búsqueda de acuerdo a ellas. Es así que se toma a la “teoría general de sistemas”, bajo la concepción de Von Bertalanffy, caracteriza al sistema por un estado dinámico, que permite un cambio constante de componentes mediante asimilación y desasimilación.

La familia como sistema juega un papel importante no sólo presente en el proceso generador de los problemas de sus miembros sino también en el proceso de la solución de los problemas que atraviesa la misma, a medida en la que cumpla con sus funciones básicas.

Consideramos a la familia como un sistema integrador multi generacional, caracterizado por múltiples subsistemas de funcionamiento interno e influido por una variedad de sistemas externos relacionados. Desde el punto de vista sistémico, la familia es considerada como un auto corrector, en el que las modalidades transaccionales que caracterizan las relaciones entre los miembros dependen de las reglas o leyes a partir de las cuales funcionan los miembros del sistema en relación recíproca.

En el grupo familiar, el comportamiento de cada sujeto está conectado de un modo dinámico con el de los otros miembros de la familia y al equilibrio del conjunto.

Por lo tanto la familia ha de ser contemplada como una red de comunicaciones entrelazadas en la que todos los miembros influyen en la naturaleza del sistema, a la vez que todos se ven afectados por el propio sistema.

## **2.2. Tipo de investigación**

### **Hipotético.**

El tipo de investigación es básica teórica que corresponde al explicativo causal se utilizó el método hipotético.

Por qué el estudio que se está realizando parte de un supuesto teórico el cual mediante la investigación se podrá comprobar la veracidad o la falsedad de esta.

### Deductivo.

Por qué el estudio se dará a partir de lo general partir de un universo para finalmente llegar a una especificidad. Básicamente la investigación está orientada a comprobar de qué manera el video juego influye en las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES N°45 - Puno.

### 2.3 Población Universo

Se tiene una población de total de 120 adolescentes que acceden a cabinas de internet.

### 2.4 Muestra De Estudio

Se utilizo la muestra probalística aleatoria al azar que corresponde a 60 estudiantes. Para efectos de la investigación se trabajará con una muestra de poblaciones finitas.

## 3. Resultados Y Discusion

TABLA N° 01

		videojuegos acción acción acción pasiva agresiva asertiva							
		Tipo de comunicación							
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
3	veces por semana	9	15	-	-	3	5	12	20
4	veces por semana	6	10	9	15	-	-	15	25
5	veces por semana	-	-	11	<b>18</b>	-	-	11	18
Fin de semana		-	-	-	-	4	7	4	7
Todos los días.		-	-	18	<b>30</b>	-	-	-	-
Total		15	25	38	63	7	12	60	100

FUENTE: Encuesta aplicada los Estudiantes del 5to de secundaria de la Institución Educativa Secundaria ERP 45 - Puno 2018

En la tabla N°1 podemos apreciar que un 30% que representa a 18 estudiantes manifestaron que el uso frecuente de los videojuegos lo realizan todos los días y el tipo de comunicación que ejercen con sus compañeros es la comunicación de tipo agresiva. Podemos deducir que el uso de videojuegos forma parte de la vida cotidiana de un buen número de jóvenes en el contexto actual que se ven invadidos frente a una

cantidad de diferentes tipos de juegos con formatos, contenidos y ritmos muy desiguales, que muestran violencia (terror, guerra, pelea y pornográfico). Que lleva al adolescente a tomar actitudes negativas que atentan contra su desarrollo integral y es allí donde los adolescentes ejercen una comunicación agresiva frente a sus compañeros de estudio donde expresa sus ideas e imponen en forma abierta y directa, dañando la autoestima del compañero a través de la utilización de una lengua soez transmitiendo miedo hacia el otro. Hoy en día los videojuegos captan la atención de usuarios de edades que oscilan entre los 8 y 20 años.

En estas edades es cuando la persona recibe mayor conocimiento y aprende todo lo que le rodea y por lo tanto el uso frecuente de los videojuegos se constituye como una amenaza para los adolescentes y niños de hoy donde los padres deben de ejercer mayor control y cuidado para con sus hijos.

“Los videojuegos violentos pueden incrementar el comportamiento agresivo en los niños y adolescentes, especialmente en los chicos, dijeron unos investigadores”.  
(Nature Reuters 2011: 1)

Los videojuegos son una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Sin embargo un 18% que representa a 11 estudiantes indicaron que el uso frecuente de los videojuegos lo realizan 5 veces por semana y el tipo de comunicación que ejercen con sus compañeros es la comunicación de tipo agresiva. Podemos señalar que a mayor acceso y uso frecuente de los videojuegos por los estudiantes vamos a contar con población joven agresiva que corren el riesgo de convertirse en personas violentas a un futuro que atentaran contra la sociedad.

Los adolescentes son el grupo más vulnerable a la adicción a estos videojuegos, cuyas consecuencias pueden ser nefastas para sus vidas en todo sentido. Si no se les pone control desde un inicio, el riesgo puede ser que caigan en el círculo vicioso de la dependencia a los juegos y desarrollar la ludopatía

TABLA N°2 Contenido de los videojuegos según Reacción frente a una agresión entre compañeros.

Contenido de los Video juegos	Gritos e insultos entre compañeros		Amenazas verbales y físicas		Desprecio		Discusiones entre compañeros.		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Reacción frente a una agresión										
Estrategia bélica	-	-	6	10	3	5	-	-	9	15%
Lenguaje soez	18	30	9	15	-	-	7	12	34	57%
Sexismo	-	-	8	13	4	7	-	-	12	20%
Venganza	-	-	5	8	-	-	-	-	5	8%
Total	18	30	28	46	7	12	7	12	60	100%

nefastas consecuencias que el uso de los videojuegos tiene sobre la inteligencia, la personalidad o la dimensión social de los jugadores. (Estalló, 1995: 181)

El origen de esta corriente de opinión se inicia con el creciente aumento de la afición de los jóvenes por los videojuegos y la incorporación progresiva de características

FUENTE: Encuesta aplicada los Estudiantes del 5to de secundaria de la Institución Educativa Secundaria ERP 45 - Puno 2018.

En la tabla N° 2 podemos referir que 30% que representa a 18 estudiantes indicaron que el contenido de los videojuegos comprende un lenguaje soez y la reacción que asumen frente a una agresión entre compañeros que se da a través de los gritos e insultos entre compañeros. Podemos decir que los videojuegos en su gran mayoría traen consigo un lenguaje soez de palabrotas a los cuales los adolescentes tienen el acceso rápido y que practican en la cotidianidad frente a sus compañeros generándoles molestias, incomodidad y en algunos casos intimarlos con la lengua que utilizan.

Los videojuegos tienen una incidencia negativa sobre muchos aspectos de la personalidad de los jugadores, y especialmente sobre los niños y adolescentes. Es muy frecuente observar en revistas, periódicos y otros medios de comunicación afirmaciones afirman que los videojuegos están cargados de violencia y agresividad y que repercuten negativamente sobre el comportamiento de los niños y adolescentes.

Mientras que un 13% que representa 8 estudiantes indicaron que el contenido de los contundentes respetos, generalmente, a las violentas o agresivas en los nuevos juegos.

Del conjunto de las preocupaciones que el uso, y sobre todo el abuso, de los videojuegos provoca en los adolescentes la violencia, la mayoría de los autores y de los investigadores, videojuegos comprende el sexismo y la reacción que asumen frente a

una agresión entre compañeros es a través de las amenazas verbales y físicas. Podemos decir que los videojuegos traen el sexismo, se afirma que la mayoría de los videojuegos representan a personajes masculinos, que los chicos son los principales usuarios de estos juegos, que las pocas figuras femeninas que aparecen lo hacen en una situación de inferioridad, de segundo plano, de cautivas que hay que rescatar, en actitudes de sumisión, mientras que los personajes masculinos están representados de forma activa, valiente y dominadora. El racismo, se acusa a los videojuegos de fomentar los estereotipos raciales, situando en posición de inferioridad o de mayor peligrosidad a los pocos personajes.

Los temas violentos son muy frecuentes en los videojuegos, sean en forma fantástica con monstruos, extraterrestres, alienígenas y otros tipos de animales, o en forma humana, basados en guerra, peleas callejeras y otros tipos de combates.

TABLA N°3

Contenido de los videojuegos según Problemas violentas que ejercen la mano para agredir a sus compañeros.

Contenido de los videojuegos	Agresiones físicas		Agresiones verbales		Amenazas		Calumnias		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Problemas Frecuentes										
<b>Estrategia bélica</b>	-	-	6	10	3	5	-	-	9	15%
<b>Lenguaje soez</b>	14	23	9	15	-	-	4	7	27	45%
<b>Sexismo</b>	-	-	8	13	4	7	-	-	12	20%
<b>Venganza</b>	-	-	5	8	-	-	7	12	12	20%
Total	14	23	28	46	7	12	11	19	60	100%

Los videojuegos tienen una incidencia negativa sobre muchos aspectos de la personalidad de los jugadores, y especialmente sobre los niños y adolescentes. El origen de esta corriente de opinión se inicia con el creciente aumento de la afición de los

jóvenes por los videojuegos y la incorporación progresiva de características violentas o agresivas en los nuevos juegos.

(Estalló, 2007 :181).

El uso de videojuegos forma parte ya de la vida lenguaje soez y los problemas frecuentes que se cotidiana de un buen número de jóvenes. Frente presenta entre compañeros es la agresión física. a la polémica que suscita su uso, una ingente

Podemos decir que los videojuegos en su gran cantidad de juegos con formatos, contenidos y mayoría traen consigo un lenguaje soez de ritmos muy desiguales, cuentan cada vez con palabrotas induciendo a que sean personas

El adolescente pasa a utilizar con más más adeptos que intercambian información, experiencias y desafíos, formando parte de una comunidad en construcción. (Rodríguez, 2012)

Muchos jóvenes juegan con videojuegos, más los chicos que las chicas, y la gran mayoría de ellos viven esta experiencia como una más entre las ofertas de ocio y consumo de que disponen. Los videojuegos crean un espacio de privacidad, incluso de aislamiento, pero también forman parte de las actividades que se comparten con los amigos.

Mientras que un 10% que representa 6 estudiantes indicaron que el contenido de los videojuegos comprende la estrategia bélica y la reacción que asumen frente a una agresión entre compañeros es a través de las Agresiones verbales. Podemos decir que los videojuegos traen consigo contenidos negativos como la violencia verbal se puede mostrar a través de los insultos, los descalificativos personales, las palabras hirientes.

## Conclusiones

**Primera:** Existe una alta influencia entre los video juegos y las relaciones interpersonales entre estudiantes, lo cual se demuestran que el uso frecuente de los video juegos hace que haya una comunicación agresiva entre sus compañeros y una convivencia en las aulas de violencia e inadecuada conducta

**Segunda:** El uso frecuente de los videojuegos influye en el tipo de comunicación entre sus compañeros donde el 31% que representa a 19 estudiantes manifestaron que el uso frecuente de los videojuegos lo realizan todos los días y el tipo de comunicación que práctica en la familia y con sus compañeros es la comunicación agresiva.

**Tercera:** Los videojuegos, tienen alto contenido de violencia, que afecta a su salud emocional, incrementando los sentimientos de ira y agresividad en los adolescentes. Por pasar tiempo en estos juegos abandonan su estudio, lo que se traduce, en bajas notas, sedentarismo y problemas de comportamiento entre ellos

**Cuarta:** El contenido violento de los videojuegos influye en las relaciones interpersonales de los estudiantes. donde el 23% que representa a 14 estudiantes indicaron que el contenido de los videojuegos comprende un lenguaje soez y los problemas frecuentes que se presenta entre compañeros es la agresión física y verbal. Y esto afecta directamente a la convivencia escolar.

### Revisión Bibliográfica

Alvarado, S. (2013). Incidencia de la aplicación de las nuevas tecnologías Juegos en Red en las relaciones interpersonales y prácticas sociales en los estudiantes de décimo año del colegio Manuel Cabrera Lozano. Ecuador: Universidad de Loja.

American Psychological Association (2015). Los videojuegos violentos fomentan la agresividad en adolescentes.

Arcelay, T. (2012). Relaciones interpersonales. Puerto Rico.

Barón, E. (2012). Artículo manejo de los conflictos. Argentina.

Belli & López (2012). Breve historia de los videojuegos. Universidad de Barcelona: España.

Castillo, Y. (2014) Influencia de la agresión en el comportamiento del ser humano. Republica Dominicana.

De Miguel, R. (2010). Fundamentos de la comunicación humana. España. Editorial Club Universitario.

Estallo Marti, J. (1994). Los videojuegos, personalidad y conducta. Revista Informativa. Vol 6, n°2, pp 181-190

- Estallo, J. A. (1995). Los videojuegos. Juicios y prejuicios. Barcelona: Planeta.
- ESRB (2013). La organización de clasificación de software de entretenimiento (Entertainment Software Raiting Board)
- Feijoo & Chumbe (2011). Influencia de los videojuegos en la conducta relacional de estudiantes varones de décimo de básica del Colegio Benigno Malo. Universidad de Cuenca: Ecuador.
- Montserrat. C.R (2007) El Adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. Otras aportaciones. Volumen 28(3) pp 196-204. Disponible en: <http://www.cop.es/papeles>.
- Nature, Reuters (2011) Criminología y Criminalística, grupo 1C. Revista Informativa, Rodríguez, E. (2012) Jóvenes y videojuegos: Espacio, significado y conflictos – Madrid.
- Sedeño (2013), Videojuegos como dispositivos culturales. Universidad de Málaga: España
- Sigal y Alkalai (2014), En la investigación El efecto de juegos digitales y juegos de estrategia en la agresión de adolescentes jóvenes.