



Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES.

ERP.N°45 – Puno

Video games and interpersonal relationships in students of the 5th year of the IES. ERP.N°45 – Puno

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

ARTÍCULO GENERAL

Soledad Jackeline Zegarra Ugarte

joicesoline@hotmail.com

Universidad Nacional del Altiplano

Edward Hipolito Torres Pacheco

edwardtorres@unap.edu.pe

Universidad Nacional del Altiplano

Recibido 25 de Diciembre 2021 | Arbitrado y aceptado 25 de Diciembre 2021 | Publicado el 28 de Enero 2022

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo, conocer de qué manera los videojuegos influyen en las relaciones interpersonales entre estudiantes, se planteó como hipótesis, los videojuegos influyen directamente en las relaciones interpersonales entre estudiantes. El tipo de investigación es básica teórica, corresponde al diseño de investigación de corte transversal, explicativo causal, corresponde al enfoque cuantitativo, el método utilizado fue el hipotético deductivo la muestra constituida por 60 estudiantes que acceden a cabinas de internet. Para la recolección de información se utilizó la técnica encuesta y el instrumento cuestionario, el cual estuvo estructurado acorde a las variables y dimensiones de la investigación. El procesamiento de los resultados se obtuvo por el programa SPSS. Como conclusión se demostró que existe influencia directa entre los videojuegos y las relaciones interpersonales entre estudiantes, debido al uso frecuente de los videojuegos que genera una comunicación agresiva entre compañeros y una convivencia de violencia y comportamientos inadecuados. Palabras Claves: 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 that video games directly influence interpersonal relationships between students. The type of research is basic theoretical, it corresponds to the cross-sectional research design, explanatory causal, it corresponds to the quantitative approach, the method used was the hypothetical deductive, the 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 investigation. The processing of the results was obtained by the SPSS program. In 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 behavior. Keywords: Video games, interpersonal relationships, adolescents, communication.

RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi conhecer como os videogames influenciam as relações interpessoais entre os alunos, foi levantada a hipótese de que os videogames influenciam diretamente as relações interpessoais entre os alunos. O tipo de pesquisa é teórico básico, corresponde ao delineamento de pesquisa transversal, explicativo causal, corresponde à abordagem quantitativa, o método utilizado foi o hipotético dedutivo, sendo a amostra composta por 60 alunos que acessam cabinas de internet. Para a coleta das informações, utilizou-se a técnica de survey e o instrumento questionário, estruturado de acordo com as variáveis e dimensões da investigação. O processamento dos resultados foi obtido pelo programa SPSS. Em 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 comunicação agressiva entre os colegas e a coexistência de violência e comportamentos inadecuados. Palavras-chave: Videogames, relações interpessoais, adolescentes, comunicação.

INTRODUCCIÓN

A partir de la década de los ochenta, se comenzó a criticar a los videojuegos en determinados contextos donde se les señalaba como causante de problemas de salud, específicamente en las articulaciones, o psicológicos y conductuales, como incrementar la violencia y el ser antisocial. Pese a que la mayoría de estas opiniones no tienen una justificación con respaldo en la ciencia, sí es posible afirmar que los videojuegos transmiten escenas de violencia y agresividad; asimismo, si se dice que un juego con contenido educativo influye positivamente en adolescentes, también se puede pensar que argumentos violentos calan en el comportamiento del jugador (Sedeño, 2013).

Hoy en día los adolescentes llevan a cabo diversas actividades de recreación, como hacer deporte, pasar tiempo al aire libre, y también los videojuegos. De estos últimos, aunque hay de distintos tipos de contenido (Belli & López, 2012), los que más se juegan son los que muestran violencia (terror, conflictos bélicos, peleas y pornografía). Asimismo, pese a que hay gran diversidad de juegos en el mercado con variadas formas de captar la atención de los usuarios de distintas edades, son los adolescentes los que más propensos a sus efectos (Feijoo & Chumbe, 2011). Cabe mencionar que en este rango de edad, las personas aprenden asimilando de todos los estímulos que las rodean.

La forma en que se perciben en la colectividad los videojuegos está cimentada en un estereotipo contrapuesto. Si bien hay un acuerdo en que tienen beneficios (son reflejo de la era moderna, promueven aprendizajes de tecnología, incrementan desarrollo de capacidades) también se indica su peligrosidad (aumento de violencia, aislamiento, etc.), pero todos sostienen a partes iguales su convicción de que estos tienen un poder para “enganchar” (Alvarado, 2013).

Sobre esto, se vuelven a dividir las opiniones, unos consideran que generan apego por su gran atractivo (lo cual es bueno) o por adicción (lo cual es negativo) (Rodríguez 2012: 3)

Sobre esto, el uso de videojuegos va a afectar negativamente a los adolescentes debido a que los aísla de la realidad, promoviendo que pasen muchas horas conectados a Internet, utilizando tiempo que podría emplearse en otras actividades sociales. Ello generará, a su vez, que los afectados presenten problemas de conductas con sus pares (Rodríguez, 2012).

Respecto a la violencia, García (2010) indica que se ha convertido en uno de los peores estigmas asociados a los videojuegos y no será fácil que se alejen dado que hay una arraigada cultura de violencia en los contenidos mostrándola como algo divertido y natural. Además, hay un fetichismo de los sistemas de armas avanzadas, donde estas se

convierten en símbolos y portan significados. Así, si bien los videojuegos dan entretenimiento y diversión en grandes cantidades, los valores promovidos tienen que ver con el consumismo, agresividad, velocidad, sexo, y otros tipos de elementos violentos debido a que se imitan los comportamientos violentos observados (American Psychological Association (2015). En ese sentido, los videojuegos a la par que otros medios de expresión y comunicación se vienen beneficiando de los avances tecnológicos en el ámbito militar.

Los estudiantes de la IES. Nº45, 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 su estructura consta de cuatro apartados. Primero, se muestran los materiales y métodos, dentro de este 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. En el segundo capítulo se hace el despliegue de la revisión de literatura, donde se asumen diversos fundamentos teóricos así como las nociones básicas que guardan relación con el estudio, haciendo posible que se precisen los términos y definiciones bases para su comprensión. En el tercer capítulo son presentados los resultados y discusión, por cada uno de los objetivos, a través de cuadros relacionándolos con las variables de estudio. Finalmente se incluyen las principales conclusiones, sugerencia y bibliografía que sustenta el trabajo de investigación.

3. Metodología de la investigación

3.1 Enfoque metodológico

El trabajo de investigación estuvo diseñado en el paradigma cuantitativo se caracteriza por la recolección de datos para hacer la prueba de las hipótesis basado en el análisis estadístico y la mediación numérica, estableciendo así patrones de comportamiento y poder comprobar teorías dentro de las cuales, el papel de los investigadores se basa en ser un ítem ajeno al tema de estudio como tal, y forma parte de constructos hipotéticos que explican determinados acontecimientos.

El enfoque utilizado estuvo en base a la temática de la presente Investigación basada en la Teoría General de Sistemas, donde se considera a la familia como un sistema caracterizado por ser dinámico, vivo, que está continuamente sometido a una determinación de reglas y una constante búsqueda en base a estas. Por ello, se usa a Von Bertalanffy con su “teoría general de sistemas”, que asocia al sistema con un estado de dinamismo, que hace posible un cambio de elementos a través de la asimilación y desasimilación.

Con base en ello, la familia se entiende como un sistema que tiene un rol determinante en el proceso generador de los problemas de sus miembros sino también, en la medida que cumpla con sus funciones básicas, en la solución de dichos problemas.

Consideramos a la familia como un sistema integrador multi generacional, que se caracteriza por desagregarse en subsistemas que funcionan al interno y tienen influencia en diversos sistemas externos y relacionados. Sistemáticamente, la familia es un auto corrector, donde las relaciones que entablan los integrantes se distinguen por tener modalidades transaccionales, dependientes de normas o reglas para tener relaciones recíprocas.

Dentro del entorno del conjunto que es la familia, las conductas de cada miembro se conecta dinámicamente con los otros así como al equilibrio que los agrupa.

En ese sentido, se debe contemplar a la familia como una red de comunicaciones donde los integrantes van a afectar al sistema y el sistema afectará a los integrantes, todo ello ocurriendo simultáneamente.

3.2 Tipo de investigación

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

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.

3.3 Población universo

Se tiene una población de total de 120 adolescentes que tienen acceso a cabinas de internet

3.4 Muestra de estudio

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

4. Resultados y discusión

TABLA N°0 1

Uso frecuente de los videojuegos según Tipo de comunicación que practica con sus compañeros

Uso frecuente de videojuegos	Comunicación pasiva		Comunicación agresiva		Comunicación asertiva		Total	
	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	18	-	-	11	18
Fin de semana	-	-	-	-	4	7	4	7
Todos los días.	-	-	18	30	-	-	-	-
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 pares es la comunicación de tipo agresiva. Podemos deducir que usar videojuegos es parte de las actividades diarias de una cantidad considerable de jóvenes en el contexto actual que se ven invadidos frente a una variedad de tipos de juegos con contenidos, formatos y ritmos muy dispares, pero que exponen violencia en formas como guerra, terror, pornografía, etc. Que lleva al adolescente a tomar actitudes negativas que atentan contra su desarrollo integral y es allí donde estos ejercen una comunicación llena de agresividad frente a sus compañeros de estudio donde muestran sus ideas e imponen en forma abierta y directa, causando daños en 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 10 y 20 años.

Cabe mencionar que en ese rango de edad, las personas son más susceptibles a recibir estímulos de lo que les rodea asimilándolos como un aprendizaje; en ese sentido, la exposición frecuente a los videojuegos supone un elemento amenazador para los niños y adolescentes por lo que los padres deben de ejercer mayor control y cuidado para con sus hijos.

De acuerdo con Nature Reuters (2011) los investigadores afirman que los videojuegos con gran carga de violencia incrementarías las conductas agresivas de niños y adolescentes.

Los videojuegos son una aplicación interactiva enfocada en entretener mediante controles o mandos que simulan las experiencias en pantalla de dispositivos como computadoras, televisores, entre otros.

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.

En ese sentido, los adolescentes representan el grupo de personas con más vulnerabilidad a convertirse en adictos a los videojuegos y sus efectos serían devastadores para las vidas de estos. De no tener un control establecido pueden caer en una profunda dependencia a los juegos y convertirse en ludópatas.

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	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
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%

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.

Además, generan efectos en la personalidad de quienes los juegan, sobre todo cuando estos usuarios son niños o adolescentes. Así, frecuentemente se observa en periódicos, revistas y demás media, que existe una preocupante relación respecto a usar videojuegos y el perjuicio de la inteligencia así como la dimensión social y en general todos los aspectos de la personalidad del jugador (Estalló, 1995: 181)

Este conjunto de opiniones crece a la par del incremento de afición del público en cuestión por los elementos violentos que empiezan también a caracterizar los juegos nuevos.

Del total de los aspectos que preocupan sobre usar videojuegos, y abusar de la

recreación de estos, un porcentaje mayoritario de investigadores sostiene que estos tienen contenidos muy violentos y agresivos que tienen repercusiones negativas en la conducta de niños y adolescentes.

Mientras que un 13% que representa 8 estudiantes indicaron que el contenido de los 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, afirman que una gran cantidad de juegos tienen protagonistas masculinos heroicos, valientes y dominantes y, de lado opuesto, donde los pocos personajes femeninos son presentados en contextos de inferioridad y sumisión. Asimismo, el racismo; los videojuegos también son acusados de fomentar estereotipos de raza, situando en posición de inferioridad o de mayor peligrosidad a los pocos personajes.

Cabe mencionar que la frecuente violencia adherida a los videojuegos puede tomar muchas formas, ya sea con fantasía: monstruos, extraterrestres, alienígenas; o con humanos: conflictos bélicos, peleas callejeras, combates diversos.

TABLA N°3

Contenido de los videojuegos según Problemas frecuentes entre estudiantes

Contenido de los videojuegos	Agresiones físicas		Agresiones verbales		Amenazas		Calumnias		Total	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Problemas Frecuentes										
Estrategia bélica	-	-	6	10	3	5	-	-	9	15%
Lenguaje soez	14	23	9	15	-	-	4	7	27	45%
Sexismo	-	-	8	13	4	7	-	-	12	20%
Venganza	-	-	5	8	-	-	7	12	12	20%
Total	14	23	28	46	7	12	11	19	60	100%

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

En la tabla N° 3 podemos referir que 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. Podemos decir que los videojuegos en su gran mayoría traen consigo un lenguaje soez de palabrotas induciendo

a que sean personas violentas que ejercen la mano para agredir a sus compañeros.

Se sabe que los videojuegos suponen efectos negativos en diversos espectros de la personalidad de los usuarios, sobre todo cuando estos son personas en crecimiento como niños y adolescentes. La crítica a estos efectos ha ido creciendo a la par del aumento de afición en la audiencia por nuevos juegos con contenidos cada vez más violentos y agresivos. (Estallo, 1995).

De esta forma, el jugador utiliza más frecuentemente los videojuegos por la novedad que suponen y en muchos de los casos este comportamiento será espontáneo o con la ayuda de la familia. Sin embargo, los mismos adolescentes han explicado que los videojuegos supusieron en su vida: bajo rendimiento académico, tensiones en la familia, reducción en relaciones interpersonales. Asimismo, han reconocido que ocultaron de sus familiares algunos síntomas de adicción como perder el control, la noción del tiempo y tener una obsesión por un juego en específico (Estallo, 1995).

Es importante indicar que los videojuegos ya son parte de la cotidianidad de gran porcentaje de los adolescentes. Frente a la polémica que supone su utilización, una ingente cantidad de juegos con ritmos, formatos y contenidos desiguales, cuentan cada vez con más adeptos que están intercambiando información, experiencias y desafíos, formando parte de una comunidad en construcción. (Rodríguez, 2012)

Muchos jóvenes juegan con videojuegos en la actualidad, y de ellos, son más los varones que las mujeres. Asimismo, la gran mayoría de ellos viven dicha experiencia como una más entre las ofertas de ocio y consumo de que disponen. No obstante, es necesario recordar que los videojuegos generar espacios de privacidad, e incluso se puede llegar al aislamiento, aunque por la interactividad de la era digital también forman parte de las actividades que comparten con amigos.

Aquí, un 10% (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. Se puede decir que los videojuegos traen consigo contenidos negativos como la violencia verbal mostrada a través de insultos, descalificativos personales, palabras hirientes, entre otros.

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.

REFERENCIAS

- 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*.
- Belli & López (2012). *Breve historia de los videojuegos*. Universidad de Barcelona: España.
- Estallo, J. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- 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.
- García, B. (2010) *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico*. España: Universidad autónoma de Madrid
- Nature, Reuters (2011) *Criminología y Criminalística, grupo IC*. Revista Informativa,
- Rodríguez, E. (2012) *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significado y conflictos* – Madrid.
- Sedeño (2013), *Videojuegos como dispositivos culturales*. Universidad de Málaga: España