



Los video juegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP.Nº45-Puno

Video games and interpersonal relationships in students of the 5th YEAR of IES.
ERP.Nº45-Puno

Mediação educacional como estratégia de justiça cognitiva em comunidades e territórios latino-americanos

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

Soledad Jackeline Zegarra Ugarte
joicesoline@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-8776-9936>

Edward Hipolito Torres Pacheco
sjzegarra@unap.edu.pe
<https://orcid.org/0000-0003-3735-0189>

Universidad Nacional del Altiplano de Puno, Puno-Perú

Recibido 08 de enero 2021 | Arbitrado y aceptado 15 de febrero 2021 | Publicado en 01 abril 2021

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 clave: Videojuegos; relaciones interpersonales; adolescentes; comunicación

ABSTRACT

The objective of the present 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, causal explanatory research design, 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: Video games; interpersonal relations; adolescents; communication

RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi saber 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 de 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 uma coexistência de violência e comportamentos inadequados.

Palavras-chave: Videogame; 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 respaldada en la ciencia, sí es posible afirmar que los videojuegos transmiten escenas con gran contenido de violencia y agresividad; asimismo, si se dice que un juego con contenido educativo puede influir positivamente a un adolescente, también se puede pensar que argumentos violentos calan en el comportamiento del jugador.

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, 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 y jóvenes entre 10 y 20 años los que más los consumen. 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 “engancharse”. 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.

Respecto a la violencia, este 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. 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 I.E.S. 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 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.

METODOLOGÍA

La investigación encontró análisis en enfoque cuantitativo en el cual se caracterizó 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 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.

La familia es considerada 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 conectan 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.

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. Se contó con una población de total de 120 adolescentes que tienen acceso a cabinas de internet. Se utilizó la muestra probalística aleatoria al azar que corresponde a 60 estudiantes. Para efectos de la investigación se trabajará con una muestra de poblaciones finitas.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación se muestran los resultados en la Tabla 1 en la cual se puede apreciar que un 30% representa a 18 estudiantes los cuales 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. Por lo que se deduce 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 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.

Tabla 1. Uso frecuente de los videojuegos según tipo de comunicación que practica con sus compañeros.

<i>Uso frecuente de videojuegos</i>	<i>Comunicación pasiva</i>		<i>Comunicación agresiva</i>		<i>Comunicación asertiva</i>		<i>Total</i>	
	<i>N°</i>	<i>%</i>	<i>N°</i>	<i>%</i>	<i>N°</i>	<i>%</i>	<i>N°</i>	<i>%</i>
<i>3 veces por semana</i>	9	15	-	-	3	5	12	20
<i>4 veces por semana</i>	6	10	9	15	-	-	15	25
<i>5 veces por semana</i>	-	-	11	18	-	-	11	18
<i>Fin de semana</i>	-	-	-	-	4	7	4	7
<i>Todos los días.</i>	-	-	18	30	-	-	-	-
<i>Total</i>	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

De acuerdo con Nature Reuters (2011) los investigadores afirman que los videojuegos con gran carga de violencia incrementarían 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 representó 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. Se puede señalar que a mayor acceso y uso frecuente de los videojuegos por los estudiantes se va 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.

Seguidamente en la Tabla 2 refiere 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 seda a través de los gritos e insultos entre compañeros. De esto se puede 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.

Tabla 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°	%
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.

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).

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.

Continuando con la presentación de los resultados se tiene que la Tabla 3 hace referencia 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. De lo que se puede interpretar 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.

Tabla 3. Contenido de los videojuegos según Problemas frecuentes entre estudiantes

Contenido de los videojuegos Problemas Frecuentes	Agresiones físicas		Agresiones verbales		Amenazas		Calumnias		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
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

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. (Estalló-Martí, 1994).

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 (Estalló, 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 generan 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.

Estalló, J. A. (1995). Los videojuegos. Juicios y prejuicios. Barcelona: Planeta
Nature, Reuters (2011). Criminología y Criminalística, grupo 1C. Revista Informativa
Rodríguez, E. (2012). Jóvenes y videojuegos: Espacio, significado y conflictos – Madrid

REFERENCIAS

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