

UNIVERSIDAD PERUANA DE LAS AMÉRICAS



ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TESIS

La violencia social de los videojuegos y su influencia en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de ciencias de la comunicación de la Universidad Peruana de las Américas: 2018-II

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

AUTOR:

**VALERIO SUÁREZ, RUT BETSABÉ
(ORCID: 0000-0002-5722-8685)**

ASESOR:

**Dr. GUEVARA SALVATIERRA, OSCAR ALEJANDRO
(ORCID: 0000-0003-0510-5904)**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: COMUNICACIÓN EN SITUACIONES DE CRISIS
SUB LÍNEA - CONFLICTO SOCIAL**

LIMA, PERÚ

ABRIL, 2021

Dedicatoria

A mis padres Federico Valerio y Aleyda Suárez con su amor incondicional lograron formar a una mujer con valores y principios.

A mi hermano Josué Valerio, quien con sus conocimientos en diversos temas alimentan mi ser e hizo posible que lleve a cabo mi curso de titulación que lo veía inalcanzable. Mis hermanos, gracias por su cariño, apoyo y consejos.

Agradecimiento

Al Mg. Eleodoro Orlando Menéndez Gallegos, Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación y Psicología de la Universidad Peruana de las Américas; por brindarnos las facilidades académicas y administrativas para la realización de la presente investigación.

Al Dr. Oscar Alejandro Guevara Salvatierra, Docente del curso de titulación de la Facultad de Ciencias de la Comunicación y Psicología de la Universidad Peruana de las Américas; por brindarnos su asesoría de manera desinteresada y apoyarnos en el desarrollo del siguiente trabajo de investigación.

A los estudiantes de I y V Ciclos de la Carrera Profesional de Ciencias de la Comunicación de nuestra Universidad Peruana de las Américas; por su disposición a participar en la resolución de las encuestas que supuso la aplicación de los instrumentos de investigación de este trabajo.

Resumen

La presente investigación se titula: La violencia social de los videojuegos y su influencia en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la Carrera Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas: 2018-II. Tiene por problema general: ¿Cómo la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas: 2018-II? Tiene por objetivo general: determinar la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas: 2018-II; y por hipótesis general: la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas: 2018-II.

La muestra de la investigación fue no probabilística intencionada, compuesta por los I y V ciclos de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación y Psicología, que ascienden a un total de 20 estudiantes; a razón de 10 en primer ciclo y 10 en quinto ciclo, a quienes se aplicó el cuestionario (formulario de preguntas).

Palabras clave: [violencia, videojuego, influencia, conducta, estudiantes, carrera profesional, ciencias de la comunicación, Universidad Peruana de las Américas, social, comunicacional]

Abstract

This research is entitled: The social violence of video games and its influence on the communicational behavior of the students of I and V cycles of the Professional Career of Communication Sciences of the Peruvian University of the Americas: 2018-II. It has as a general problem: How the social violence of video games influences the communication behavior of the I and V students of the professional career of Communication Sciences of the Peruvian University of the Americas: 2018-II? Its general objective is: to determine the social violence of video games influences the communicational behavior of students of I and V cycles of the professional career of Communication Sciences of the Peruvian University of the Americas: 2018-II; and by general hypothesis: the social violence of video games influences the communicational behavior of students of I and V cycles of the professional career of Communication Sciences of the Peruvian University of the Americas: 2018-II.

The sample of the research was an intentional non-probabilistic sample, composed of the I and V cycles of the Professional School of Communication Sciences and Psychology, amounting to a total of 20 students; at the rate of 10 in the first cycle and 10 in the fifth cycle, to whom the questionnaire was applied (question form).

Keywords: [violence, videogame, influence, behavior, students, professional career, communication sciences, Peruvian University of the Americas, social, communication]

Tabla de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	iii
Agradecimientos	iv
Resumen.....	v
Palabras clave.....	v
Abstract	vi
Keywords	vi
Tabla de Contenidos.....	vii
Lista de Tablas	ix
Introducción	x
Capítulo I: Problema de la investigación	13
1.1 Descripción de la realidad problemática.....	13
1.2 Planteamiento del problema	14
1.2.1 Problema general	14
1.2.2 Problemas específicos.....	14
1.3 Objetivos de la investigación.....	14
1.3.1 Objetivo general.....	14
1.3.2 Objetivos específicos	15
1.4 Justificación e importancia de la investigación	15
1.5 Limitaciones	16
Capítulo II: Marco teórico	17
2.1 Antecedentes del problema.....	17
2.1.1 Internacionales	17
2.1.2 Nacionales.....	19
2.2 Bases teóricas.....	20
2.3 Definición de Términos Básicos.....	27
Capítulo III: Metodología de la investigación	29
3.1 Enfoque de la investigación.....	29
3.2 Variables	29
3.2.1 Operaciones de las variables.....	29

3.3 Hipótesis	30
3.3.1 Hipótesis general.....	30
3.3.2 Hipótesis específicas.....	30
3.4 Tipo de investigación.....	31
3.5 Diseño de la investigación	31
3.6 Población y muestra.....	32
3.6.1 Población	32
3.6.2 Muestra	33
3.7 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	33
Capítulo IV: Resultados	34
4.1 Análisis de resultados	34
4.2 Discusión	46
Conclusiones	49
Recomendaciones.....	50
Referencias.....	51
Apéndices.....	55

Lista de tablas

Tabla 1. Operacionalización de las variables	29
Tabla 2. Tabulación de respuestas por alternativas pregunta N° 1.....	34
Tabla 3. Tabulación de respuestas por alternativas pregunta N° 2.....	35
Tabla 4. Tabulación de respuestas por alternativas pregunta N° 3.....	36
Tabla 5. Tabulación de respuestas por alternativas pregunta N° 4.....	37
Tabla 6. Tabulación de respuestas por alternativas pregunta N° 5.....	38
Tabla 7. Tabulación de respuestas por alternativas pregunta N° 6.....	39
Tabla 8. Tabulación de respuestas por alternativas pregunta N° 7.....	40
Tabla 9. Tabulación de respuestas por alternativas pregunta N° 8.....	42
Tabla 10. Tabulación de respuestas por alternativas pregunta N° 9.....	43
Tabla 11. Tabulación de respuestas por alternativas pregunta N° 10.....	44
Tabla 12. Tabulación de respuestas por alternativas pregunta N° 11.....	45
Tabla 13. Tabulación de respuestas por alternativas pregunta N° 12.....	45

Introducción

La investigación se titula: La violencia social de los videojuegos y su influencia en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclo de la Carrera Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas: 2018-II.

Desde los inicios de 1958 William Higginbotham, creó un programa para el cálculo de trayectorias y osciloscopio llamado *Tennis for two*: un simulador de tenis de mesa para entrenamiento. Cuatro años más tarde Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusetts dedicó 6 meses en crear un juego que consistía en controlar naves espaciales que luchaban entre sí; este juego fue un éxito, aunque no fue muy conocido fuera del ámbito universitario. El nombre de este juego era *Space War*.

Mediante esta investigación, se demostró cómo los videojuegos llegaron a influir la conducta tanto en el ámbito universitario como en el familiar, para de esta manera plantear que recomendaciones se le puede brindar a los padres de familia a objeto que sus hijos no cometan actos delictivos e incluso llegar a matar a una persona por no saber controlar su impulso ante cualquier situación que se le presente durante el juego. Por otro lado, la intención de esta tesis es brindar soluciones posibles para que los jóvenes de hoy y del futuro no sean adictos a este tipo de juegos y aprendan a tener un control adecuado de las horas que se van a dedicar a ello.

Tiene por problema general: ¿Cómo la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas: 2018-II?; tiene por problemas específicos: (a) ¿Cómo la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas: 2018-II?; y (b) ¿Cómo la violencia

social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de V ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas: 2018-II?

Tiene por objetivo general: determinar cómo la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas: 2018-II; y tiene por objetivos específicos: (a) determinar cómo la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas: 2018-II; y (b) determinar cómo la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes V ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas: 2018-II.

Tiene por hipótesis general: la violencia social de los videojuegos e influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas: 2018-II?; y por hipótesis específicas: (a) La violencia de los videojuegos influye en la conducta de los estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II. (b) La violencia de los videojuegos influye en la conducta de los estudiantes de V ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.

La presente investigación se justificó en la medida que interesó conocer el grado de impacto de la violencia de los videojuegos en los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el

semestre académico 2018-II para determinar cómo influyó en la conducta de los estudiantes para así brindarles recomendaciones y tengan un control a la hora de jugar cualquier tipo de videojuego para no dejarse influenciar por el contenido de ésta.

El presente trabajo de investigación se desarrolló respetando la autoría de los contenidos de la información que se mencionaron de conformidad a los estándares y normas internacionales de acuerdo al estilo de la American Psychological Association (APA); asimismo se guardó la confidencialidad de los sujetos de análisis encuestados en la muestra.

La investigación que se ha desarrollado está estructurada en cuatro capítulos:

CAPÍTULO I.- se consideraron aspectos relacionados con el problema de investigación; tales como la descripción de la realidad problemática, seguidamente la formulación de los problemas y objetivos generales y específicos; señalando las razones por las cuales se justifica el estudio.

CAPÍTULO II.-: Marco Teórico, señala los antecedentes de la investigación, las bases teóricas y la definición de términos.

CAPÍTULO III.- El tercer capítulo: metodología de la investigación, desarrolla aspectos referentes a la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, las variables, hipótesis, el tipo y diseño de investigación.

CAPÍTULO IV.- Refiere los resultados obtenidos de la descripción de la data y el análisis, así como su discusión. Finalmente, se consignan las conclusiones y recomendaciones, las fuentes de información y los anexos.

Capítulo I: Problema de la investigación

1.1 Descripción de la realidad problemática

Desde los inicios de 1958 William Higginbotham, creó un programa para el cálculo de trayectorias y osciloscopio llamado *Tenis for two*: un simulador de tenis de mesa para entrenamiento. Cuatro (4) años más tarde Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusetts dedicó 6 meses en crear un juego que consistía en controlar naves espaciales que luchaban entre sí; este juego fue un éxito, aunque no fue muy conocido fuera del ámbito universitario. El nombre de este juego era *Space War*.

Con el pasar de los años estos juegos han ido evolucionando dentro de los diferentes géneros de videojuegos gracias a las nuevas capacidades técnicas que han ayudado a mejorar los entornos tridimensionales. Los países con el más alto ingresos en videojuegos son: China en primer lugar y en segundo lugar Estados Unidos; (éste país es uno de los que tiene la más alta tasa de violencia) y es captada por parte de los adolescentes que a temprana edad ya cuentan con arma. Se ha visto casos donde los jóvenes matan a los estudiantes, profesores e incluso a alguien de su familia, inducidos por la obsesión que tienen hacia los videojuegos a tal punto de perder la realidad de lo virtual. En Perú, se ha visto casos similares en jóvenes estudiantes de diferentes partes de Lima que no controlan sus emociones, saliendo de control sin medir las consecuencias, tal es el caso de un joven que murió acribillado por su amigo, solo porque había perdido una partida de este juego. Otro caso es el de un niño de 14 años que murió por haber pasado varias horas en una cabina de internet, a tal punto de convulsionar y morir horas después de haber sido llevado al hospital.

Mediante esta investigación, se demostró cómo los videojuegos llegan a influir en la conducta tanto en el ámbito universitario como el familiar, de allí se busca dar

recomendaciones que se les puede brindar a los padres de familia a objeto que sus hijos no cometan actos delictivos o incluso llegar al crimen, por no saber controlar su impulso ante cualquier situación que se les presente durante una partida de juego. Por otro lado, la intención de esta tesis es brindar soluciones posibles para que los jóvenes no se vuelvan adictos a este tipo de juegos y logren tener un control medido de las horas que se dediquen a ello.

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II?

¿Cómo la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de V ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar cómo la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la

Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar cómo la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.

Determinar cómo la violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de V ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.

1.4 Justificación e importancia de la investigación

La presente investigación es importante porque sus resultados permitieron:

- a) Conocer el grado de impacto de la violencia social de los videojuegos en los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.
- b) Determinar cómo influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.
- c) Brindar recomendaciones a los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II para que tengan un control a la hora de jugar cualquier tipo de videojuego y no dejarse influenciar por el contenido de ésta.

1.5 Limitaciones

En la presente investigación se presentaron limitaciones tales como: la falta de laboratorio de cómputo para avanzar más rápido la tesis de investigación. (Posteriormente se solucionó).

Capítulo II: Marco teórico

2.1 Antecedentes del problema

2.1.1 Internacionales

El Universo (2014) en su artículo: “**Estrés por videojuego causó muerte de menor en Perú**”, **Ecuador**, expone como reflexión el caso de un adolescente peruano de 14 años del distrito de La Oroya, en Junín, falleció mientras participaba en un juego en línea de extrema violencia. El joven se encontraba en una cabina de internet cuando comenzó a convulsionar hasta desmayarse frente al computador en el que jugaba. Se informó que el cuerpo del adolescente llegó sin vida al hospital de la localidad, según la necropsia practicada a la víctima, indica que éste falleció a causa de un accidente cerebrovascular vinculado a una malformación congénita, provocado por la sobrecarga de estrés que generan los juegos de internet.

TN Todo Noticia (2017) en su artículo periodístico nos detalla la “**Masacre de la escuela de Sandy Hook: ¿qué pasó a cinco años del "malvado" ataque de un joven de 20 años?**”, **Argentina**, la información brindada nos hace saber que pasó por la cabeza de Adam Lanza quien acribillo a su propia madre y luego a otras 26 personas más del centro de estudio para finalmente suicidarse. El sentir odio por sus padres, su interés por las armas y el silencio incómodo de los habitantes fueron el verdadero motivo para haber actuado de esa forma y llegar al punto de quitar la vida de muchas personas inocentes sin medir las consecuencias.

Lagunas (2017) en su blog “**Masacre de "Columbine" 20/04/99**”, **EE.UU**, indica que fue un asesinato masivo donde se perdieron muchas vidas, un total de 15 personas y 24 heridos. Esto llevo a cabo en las instalaciones de Columbine High School, en Columbine, Colorado, cerca de Denver y Littleton. Los autores de esta matanza fueron Eric Harris y Dylan Klebold, dos estudiantes del centro que se suicidaron tras el tiroteo. Mediante esta fuente se puede saber cómo

planearon durante un año este suceso, los motivos de esta decisión e incluso como habían conseguido todo tipo de armamento pesado y las bombas para llevar su macabro plan.

La Opinión de Murcia (2017) nos indica explícitamente lo sucedido en **“El crimen de la catana: hechos probados”, España**. La sentencia en la que se condenó a seis años de internamiento en un centro terapéutico y a cuatro de libertad vigilada al joven que mató a sus padres y a su hermana con síndrome de Down, con calma y serenidad relata el modo en que se cometió el crimen, la forma en que fue planeado y la huida del acusado tras acabar con la vida de su familia. Todo esto se justifica a que tenía a una conducta absolutamente desconectada de su personalidad, por el cual se le brindó un tratamiento adecuado, farmacológico y psicológico en un centro terapéutico, pudiendo más adelante seguir el tratamiento ambulatorio.

Choi (2018), en su página web relata acerca del **“Tiroteo Florida: Esto es lo que sabemos sobre Nikolas Cruz, el sospechoso detenido”, EE.UU.** Con esto sabemos que Nikolas Cruz, de 19 años de edad, identificado como el autor del tiroteo en la escuela secundaria del pasado Día de San Valentín en Parkland, en el estado de Florida (EE. UU.), dejó al menos 17 víctimas mortales. Una persona callada y extraña por parte de sus compañeros que jamás pensaron que cometería este tipo de acto y menos en su antiguo colegio de donde ya había sido expulsado, pero lo que más llamó la atención a la policía fue encontrar en su poder una gran variedad de armas de fuego.

Benítez (2018) en su página web nos informa sobre la noticia **“Cancelan torneo de juego Madden 19 por tiroteo en Jacksonville” en Estados Unidos**, siempre se aprecia cualquier tipo de violencia y las autoridades no toman medidas para prevenir las muertes o cualquier tipo de atentado; durante el torneo del videojuego Madden NFL 19 una persona inicio un tiroteo hiriendo a 11 personas y mató a dos, el motivo de esta acción es por haber perdido una partida de videojuego para finalmente quitarse la vida.

2.1.2 Nacionales

Perú 21 (2014) en su artículo: **“Fanático de videojuegos asesina a un estudiante”**, **Lima**. Señala que un estudiante de 19 años murió acuchillado durante una madrugada en un parque de la cuadra 4 de la avenida Petit Thouars, cerca del Estadio Nacional. Fueron atacados por un fanático del videojuego *Audition Latino*, con quien habían jugado varias partidas, según indicaron testigos del hecho. Este juego se basa en que los personajes bailan al ritmo de la música; por ello, los jugadores se agrupan en clanes y deben realizar cadenas de comando para lograr ganar puntaje por cada partida.

Diario Correo (2015) en su artículo: **“Niños piden limosnas para ir a los videojuegos”**, **Lima**, relata acerca de unos cuatro niños entre cinco a diez años, que suelen pararse a las esquinas de los parques para pedirles dinero a los transeúntes pero no necesariamente es porque sean huérfanos o no tengan que comer, todo lo contrario solo buscan dinero para gastarlo en los videojuegos. Según informó el responsable del Programa Nacional Yachay, Joel Portillo revela que ellos han aprendido por imitación de aquellos niños que venden golosinas en las calles por necesidad. Estos cuatro niños son de familias económicamente estable, pero sus padres no tienen conocimiento de esto e incluso faltan a clase para dirigirse a las cabinas de internet donde pasan largos horas jugando.

Diario Correo (2018) en su artículo: **“Adolescente robó mil soles a su madre y se los gastó jugando Dota por dos días”**, **Lima**, informa acerca de un menor de edad de 14 años, que se había fugado de su casa luego de haber hurtado mil soles a su familia. Tras dos días de búsqueda lo encontraron en una cabina de videojuegos donde estuvo durante ese tiempo y se había gastado

todo el dinero. Las autoridades lo trasladaron a su vivienda para que esté bajo el cuidado de sus padres.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 La Violencia

Es la actitud que domina la fuerza física, verbal y/o emocional sobre otra persona, animal u objeto; trayendo como consecuencia un perjuicio sobre los mismos.

Características

La persona se descontrola intempestivamente tornándose violenta, ocasionando daños físicos, emocionales y verbales, sin tener en cuenta las consecuencias.

La actitud del violento por lo general se exagera en demasía con las personas más cercanas; siendo abusivo también con las personas muy débiles. (Centro de trabajo, amistades, etc.).

El objetivo del agresivo es aislar a su pareja torturándola física u emocionalmente; bloquea sus relaciones interpersonales.

En grupos de pareja existe un “patología amorosa” porque ambos disfrutan de su violencia y de ser violentados.

El autoritarismo que abusa de su poder para someter a personas o grupos de ellas; porque no están preparados para el fracaso.

Tipos de violencias

Los más comunes suelen partir de dos factores: el modo en el que se ejerce la violencia y el sujeto o sujetos que la ejercen.

- a) **Violencia autoinfligida:** Pretenden llamar la atención infiriéndose daños físicos (golpes, cortes en los brazos y piernas e incluso cortándose las venas); presentándose como víctimas humilladas (baja autoestima) antes los demás para inspirar lástima.
- b) **Violencia interpersonal:** Agresión de uno a otro. Como la violencia doméstica, *bullying*, “*los cogoteros*”,...etc.
- c) **Violencia colectiva:** Son grupos que se atacan entre ellos con diferentes fines; trayendo como consecuencia heridos y hasta muertos.
- d) **Violencia física:** Daño físico a la persona, hasta poder ocasionar la muerte. Comienza con empujones, arañazos, golpes, cortes, torturas...y muerte.
- e) **Violencia verbal:** Siendo la más frecuente con un repertorio de adjetivos dañinos para su integridad psicológica de la persona afectada produciéndole inseguridad, ansiedad y baja autoestima.
- f) **Violencia sexual:** Personas violentadas y sometidas a actos abominables en las prácticas sexuales que mancillan su integridad y su honor como persona, estando presente la violencia física en este acto.
- g) **Violencia económica:** Es el robo, la estafa con fines de lucro en forma ilegal en perjuicio de otras personas.
- h) **Negligencia:** Es la apatía, la indiferencia hacia la atención de otra persona; no pone en práctica sus deberes, deja pasar por indolencia ocasionando graves consecuencias.
- i) **Violencia religiosa:** Prima mucho la astucia, el cálculo, la manipulación a entidades con fines religiosos de cualquier índole, exigiendo aportes económicos, tiempo y buscando que sean ellos que mantengan la institución.

- j) Violencia cultural: Muy prevalente la cultura de la muerte que se vive como algo normal y necesario; como el aborto y la eutanasia.
- k) *Ciberbullying*: Es una violencia deplorable que afecta la imagen de la persona públicamente con estos actos reprochables por “vía internet” sin medir consecuencias.

Causas

- a) Las personas temperamentales tienden hacer agresivos porque no están preparados para la frustración.
- b) La mujer siempre se le ha visto como la sumisa y el hombre el que tiene la última palabra, el que tiene el poder y la mujer la sometida. Prejuicios que han sido transmitidos de un extracto social a otro.
- c) La violencia intra-familiar es muy perjudicial para los hijos vivir en un hogar conflictivo de riñas, peleas, agravios, todo un caos. Los hijos crecen con problemas emocionales de inseguridad, violencia, rebeldía y sin valores.
- d) Las personas se drogan porque no están conforme con la vida que llevan. No son conscientes al daño que hacen en su entorno familiar (robo y agresión).
- e) Un alto porcentaje de mujeres agredidas por sus parejas, son debidas al efecto del alcohol.
- f) La deficiente educación ocasiona que por ignorancia de cómo resolver situaciones problemáticas de diferentes instituciones terminan imponiendo la “fuerza bruta” (peleas, tiroteos...etc.) pensando que es la mejor solución.
- g) La incompreensión de los padres hacia los niños genera inseguridad, temor. Y, si le suma agresiones físicas mayor será su resentimiento y falta de amor.

2.2.2 Los videojuegos

Es un juego electrónico que nos permite simular ciertas experiencias que se puede visualizar por medio de una pantalla, computadora u otro dispositivo y a través de los mandos o controles poder controlarlo.

Características

- a) El control del juego es una de las facetas más importantes. La forma de manejar el juego debe ser fácil e intuitiva.
- b) La calidad del sonido que ha evolucionado paralelamente a los gráficos desde el sonido envolvente que existe actualmente.
- c) El juego es ejecutado mediante una computadora, videoconsola o máquinas *Arcade* y otros dispositivos adecuados para ejecutar programas.
- d) Los gráficos son la forma de ver un videojuego, la calidad visual con la que se aprecian los elementos en la pantalla.
- e) Los precios de los videojuegos en la actualidad se han disparado bastante, aunque con el pasar de los años los desarrolladores siguen perdiendo mucho dinero ya que los usuarios se pueden descargar los juegos completos de la red.

Ventajas

- a) Simplifican de forma entretenida el ocio y son de fácil acceso.
- b) Ayudan a mejorar las capacidades de aprendizaje visual y auditivo, la percepción, atención, coordinación visual y motora.
- c) Mejora en la resolución de problemas, toma de decisiones, estrategias, ubicación espacio temporal y seguimiento de instrucciones.
- d) Se adapta a las características y ritmos del usuario ya que los niveles van de forma ascendente.

- e) Permite alcanzar un nuevo estatus social con dinamismo, acción, competencia e interacción social.

Desventajas

- a) Dependencia digital, generando así la necesidad de seguir jugando cada vez más y afectando la visión.
- b) Incapacidad para detenerse o ciertos períodos de tiempo de juego, puede llegar a interferir en la vida diaria.
- c) El descontrol de poder satisfacer su adicción por los videojuegos perjudicando su economía.
- d) Poca tolerancia a la frustración ante cualquier situación, pues al tener el control del juego se cree que las cosas se pueden manejar de la misma forma.
- e) La mayoría de los juegos fomenta actitudes violentas y agresivas.

Tipos de videojuegos

- a) Videojuegos de aventura: Historia interactiva que rodea al personaje a lo largo que va avanzando el juego. Por ejemplo: *Mario Bros*, *Don King Kong*, *The Walking Dead: Season Two*, *Minecraft*, etc.
- b) Videojuegos de música: Competencia en pruebas de canto, baile o instrumentos musicales. Entre ellos: *Guitar Hero*, *Dance Evolution*, *Rock Band*, etc.
- c) Videojuegos de plataformas: El personaje avanza lateralmente por varios niveles mientras intenta superar obstáculos físicos. Así como: *Megaman*, *Yoshi*, *Sonic*, *Kirby*, etc.
- d) Videojuegos de estrategia: Manipular una serie de personajes o datos para lograr unos objetivos como el derrotar a uno o más enemigo, haciendo uso de la planificación estratégica. Ejemplos: *Starcraft*, *Warcraft*, *Age of Empires*, *Dota*, etc.

- e) Videojuegos de Simulación: Su función es aproximarse lo más posible a las acciones de la vida real. Entre ellos: *Los Sims*, *Silent Hunter*, *X-plane*, etc.
- f) Videojuego de deportes: Simula la mecánica del deporte en cuestión a la vida real. *FIFA 2019*, *EA Sports UF*, *Kelly Slater's Pro Surfer*, *NBA 2K1*, etc.
- g) Videojuegos de rol: Avanzan a través de una trama compleja en mundos fantásticos adquieren algún poder especial. Entre ellos: *Final Fantasy XII*, *Guild Wars 2*, *Bloodborne*, *Dark Souls II*, etc.
- h) Videojuego de lucha: Se enfrentan a dos personajes que luchan en un escenario reducido, en donde una barra de porcentaje indica la salud del otro cuando esta por ser vencido. Ejemplos: *Dragon Ball Fighter Z*, *Mortal Kombat X*, *WWE 2K19*, *Tekken 7*, etc.
- i) Videojuegos de carrera: El objetivo es llegar primero a la meta. Cada uno tiene su propia mecánica y puede incorporar otros elementos. Así como: *Crash Team Racing*, *Mario Car*, *Assetto Corsa*, *F1 2016*, etc.
- j) Videojuegos de *arcade*: Se basan en la superación continua de escenarios del enemigo que el jugador debe ir eliminando fase por fase. *Pac-Man*, *Out Run*, *Street Fighter II: The World Warrior*, etc.
- k) Videojuegos de disparos: Cuando hacen uso de las armas para derrotar a sus enemigos, con el objetivo de cumplir misiones, desbloquear escenarios o avanzar en la trama. Por ejemplo: *Counter-Strike*, *Half-Life*, *Call of Duty: Black Ops*, *Left 4 Dead*, etc.

2.2.3 La Conducta

Se refiere al modo de ser y de actuar que caracteriza a una persona.

Características

- a) De acuerdo al lugar donde ha nacido el ser humano tiene su propia idiosincrasia, así como el pensar, actuar y sentir.
- b) Traen consigo su legado de tradiciones, costumbres, que ayudan a poder vincularse una cultura con otra.

Tipos de conducta

- a) Naturales: Como ser humano tiene necesidades procediendo naturalmente a satisfacerse de ellas.
- b) Fomentadas: Es la incitación con un provecho personal que el hombre influye en otro.
- c) Adquiridas: Capacidades que el hombre desarrolla en el transcurso de su vida, como el conocimiento, aprendizaje, donde el lenguaje está muy ligado con el instinto de supervivencia y el medio ambiente.
- d) Agresiva: personas egocéntricas, primero ella, segundo ella y tercero ella; generando un ambiente de hostilidad con los demás que puede llegar a la agresividad.
- e) Pasiva: Suele ser sumisas ante cualquier situación de conflicto ya que creen tener menos derechos que el resto, es por eso que mayormente suelen tener una baja autoestima.
- f) Asertiva: Son equilibrados, objetivos, tienen criterio propio, no se amilanan, dan a conocer su opinión hacia los demás; tratan de superar obstáculos con madurez y de llevarse bien con todos.
- g) Estereotipadas: Son conductas aprendidas de personas que buscan ser aceptadas en el medio que se desenvuelven o por algún cambio socio-cultural.
- h) Instintivas: De predominancia genética básicamente en el área sexual de la persona.

- i) Refleja: Aquella que involuntariamente la persona reacciona ante un estímulo externo porque el ser humano durante su vida desarrolla esta acción automáticamente.

Diferencia entre conducta y comportamiento

- a) La conducta se rige sobre ciertos patrones, principios, normas, valores para un mejor desenvolvimiento en la sociedad. El comportamiento esta imbuido por sus creencias y costumbres.
- b) En la conducta el individuo sabe lo que tiene que hacer o no; tiene presente el saber elegir lo que le conviene y las consecuencias que puede haber. Su proceder es observable y puede ser repetible. Mientras que en el comportamiento no son conscientes, y una vez pueden equivocarse y no volver a suceder jamás.
- c) La conducta del hombre es relacionarse directamente con su medio social y grupo de personas que van sumando dentro de la sociedad. En el comportamiento pese a que es observable el hombre se comporta frente a los demás en función a los estímulos externos que le rodea.

2.3 Definición de Términos Básicos

- a) Carrera profesional: Es la actividad profesional que requiere de una formación previa.
- b) Ciencias de la comunicación: Aquellas que emprenden el estudio del acto comunicativo, sus mecanismos, medios y conjuntos de sentido, generando para ello sus propias herramientas y métodos de análisis.
- c) Conducta: Es el comportamiento del individuo en una situación dada.
- d) Estudiantes: Individuo que se encuentra realizando estudios en una institución académica.

- e) **Influencia:** Es el efecto o consecuencia sobre otro sujeto que emplea alterar la forma de pensar o de actuar de alguien.
- f) **Videojuegos:** Es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico a través de ciertos mandos o controles.
- g) **Violencia:** Es la exacerbación descomunal de la ira, el enojo afectando a su entorno.

Capítulo III: Metodología de la investigación

3.1 Enfoque de la investigación

En el estudio se aplica el enfoque cuantitativo el cual basa su desarrollo en la medición ordinal y el uso de la estadística para poder descifrar patrones en el comportamiento de los fenómenos investigados.

3.2 Variables

3.2.1 Operación de las variables

La Operacionalización de las variables, se encuentra detallado en la *Tabla 1* de la página siguiente.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE LA VIOLENCIA SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS	Historia	- Inicios. - Evolución en gráficos y contenido.
	Tipos de juegos	-Videojuegos de aventura. -Videojuegos de música -Videojuegos de plataformas. -Videojuegos de estrategia. -Videojuegos de Simulación -Videojuego de deportes -Videojuegos de rol - Videojuegos de lucha - Videojuegos de carrera - Videojuegos arcade -Videojuegos de disparos.
	Casos	- En Estados Unidos - En España

		- En Perú
VARIABLE DEPENDIENTE LA CONDUCTA COMUNICACIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE I Y V CICLOS DE LA CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD PERUANA DE LAS AMÉRICAS	Conducta comunicacional de los estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.	- Tipo de videojuego. - Adicción. - Agresividad. - Entorno social. - Entorno familiar
	Conducta comunicacional de los estudiantes de V ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.	- Tipo de videojuego. - Adicción. - Agresividad. - Entorno social. - Entorno familiar

Tabla 1. Operacionalización de las variables independiente y dependiente. Fuente: datos tomados desde la matriz de consistencia.

3.3 Hipótesis

3.3.1 Hipótesis general

La violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.

3.3.2 Hipótesis específicas

La violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los

estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II. La violencia de los videojuegos influye en la conducta de los estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.

La violencia social de los videojuegos influye en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.

3.4 Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo básica en el nivel explicativo. Utilizó el Enfoque Multimodal (Cuantitativo y Cualitativo) con el Status CUAL-Cuan.

3.5 Diseño de la investigación



Dónde:

M : Muestra de la investigación.

O : Observación

(Aplicación del instrumento de investigación: Formulario de preguntas del Cuestionario).

La aplicación del instrumento será en una única vez, por lo que la presente investigación es de corte transversal.

Se siguió el siguiente procedimiento.

- a) Surgimiento de la idea a investigar.
- b) Delimitación del tema a investigar.
- c) Formulación del título tentativo de la investigación.
- d) Construcción de la matriz de consistencia.
- e) Elaboración del proyecto de investigación.
- f) Presentación y aprobación del proyecto de investigación a la Universidad.
- g) Instrumentación (Construcción del instrumento de investigación, elaboración de la cédula de juicio de experto, elaboración de la carta de presentación a los expertos, sometimiento a juicio de experto a fin de comprobar validez y confiabilidad del instrumento, afinamiento del instrumento).
- h) Identificación y selección de la muestra de la investigación
- i) Aplicación del instrumento.
- j) Paloteo y tabulación de los resultados.
- k) Análisis y Discusión de los resultados.
- l) Elaboración de las Conclusiones y Recomendaciones
- m) Redacción del Informe final.
- n) Presentación del Informe final.
- o) Publicación en revista científica institucional o en revista indexada.

3.6 Población y muestra

3.6.1 Población

La población de la presente investigación, estuvo constituida por la totalidad de estudiantes matriculados en pregrado en la modalidad presencial de la Escuela Profesional de Ciencias de la

Comunicación de la Facultad de Ciencias de la Comunicación y Psicología de la Universidad Peruana de las Américas (UPA), que ascienden a la suma de 36 estudiantes, a razón de 21 en primer ciclo y 15 en quinto ciclo.

3.6.2 Muestra

La muestra de la investigación fue una muestra no probabilística intencionada, compuesta por los I y V ciclos de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación, que ascienden a un total de 20 estudiantes; a razón de 10 en primer ciclo y 10 en quinto ciclo, a quienes se les aplicó el cuestionario (formulario de preguntas).

3.7 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

3.7.1 Técnicas

Encuesta (cuestionario).

3.7.2 Instrumentos

Formulario de preguntas.

Capítulo IV: Resultados

4.1 Análisis de los Resultados

Dimensión 1 y 2: Conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos

Indicador 1: Tipo de videojuego

1 ¿Qué tipo de videojuegos prefieres? ¿Por qué?

ALTERNATIVAS	I N°	%	V N°	%
AVENTURAS	6	60.00	5	50.00
CARRERAS	1	10.00	2	20.00
PELEA	2	20.00	2	20.00
OTROS	1	10.00	1	10.00
TOTAL	10	100.00	10	100.00

Tabla 2. Tabulación de respuestas por alternativas, número de respuestas y nivel porcentual.

Fuente: Elaboración del investigador desde la base de datos.

Del total de estudiantes encuestados de I ciclo (10 encuestados, 100.00%), 6 encuestados (60.00%) respondieron que prefieren los de aventuras, porque les gusta, son fascinantes, viajan y exploran otros lugares.; un encuestado (10.00%) respondió que prefiere los de carreras, porque le parece más divertido; 2 encuestados (20.00%) respondieron que prefieren los de pelea, porque les gustan los videojuegos y se basa en todo lo que es acción; y un encuestado (10.00%) respondió que le gusta los videojuegos de fútbol como PES 2018, PES 2019, FIFA 19, etc.

Del total de estudiantes encuestados de V ciclo (10 encuestados, 100.00%), 5 encuestados (50.00%) respondieron que prefieren los de aventuras, porque es entretenido, divertido y les permite interactuar con muchas personas en los diferentes niveles; 2 encuestados (20.00%) respondieron que prefieren los de carreras, porque les es agradable competir con otros jugadores;

2 encuestados (20.00%) respondieron que prefieren los de pelea, porque les llama más la atención; y un encuestado (10.00%) respondió que prefiere tener todos los videojuegos con diferentes características y juega de todo.

Comentario: Como se observa, los estudiantes de I ciclo prefieren los videojuegos de aventuras al igual que los estudiantes de V ciclo; y en segundo lugar los estudiantes prefieren los videojuegos de pelea.

Dimensión 1 y 2: Conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos

Indicador 1: Tipo de videojuego

2 ¿Cuántos discos de videojuegos tienes en casa? ¿Por qué?

ALTERNATIVAS	I		V	
	Nº	%	Nº	%
UNO	3	30.00	1	10.00
DOS	-	-	2	20.00
TRES	1	10.00	1	10.00
MÁS DE TRES	5	50.00	4	40.00
(NO TIENEN)	1	10.00	2	10.00
TOTAL	10	100.00	10	100.00

Tabla 3. Tabulación de respuestas por alternativas, número de respuestas y nivel porcentual.

Fuente: Elaboración del investigador desde la base de datos.

Del total de estudiantes encuestados de I ciclo (10 encuestados, 100.00%), 3 encuestados (30.00%) respondieron que tienen uno, porque es lo único que les gusta, juegan en su tiempo libre y no hay dinero para poder comprar más; un encuestado (10.00%) respondió que tiene tres, porque le gusta jugar; 5 encuestados (50.00%) respondieron que tienen más de tres, porque les gusta la

tecnología de los videojuegos, es lo que le sobraron de su antiguo play 2 y es adicto; y un encuestado (10.00%) respondió que no tiene, porque no cuenta con los medios económicos.

Del total de estudiantes encuestados de V ciclo (10 encuestados, 100.00%), un encuestado (10.00%) respondió que tiene uno, porque hace mucho que no juega; 2 encuestados (20.00%) respondieron que tienen dos, porque comparte la consola y la mayoría de discos son de su hermano, y solo por ratos libres; un encuestado (10.00%) respondió que tiene tres, porque le gusta escaparse de alguna manera de la realidad y distraerse en otras cosas; 4 encuestados (40.00%) respondieron que tienen más de tres, porque les gusta las diferentes clases y retos que los juegos presentan; y 2 encuestados (20.00%) respondieron que ninguno y por ahora no tienen.

Comentario: Como se observa, los estudiantes de I y V ciclos tienen más de tres discos de videojuegos en casa; y en segundo lugar los estudiantes tienen un disco.

Dimensión 1 y 2: Conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos

Indicador 2: Adicción

3 ¿Cuántos días a la semana juegas? ¿Por qué?

ALTERNATIVAS	I		V	
	Nº	%	Nº	%
UN DÍA	7	70.00	7	70.00
DOS DÍAS	2	20.00	-	-
TRES DÍAS	-	-	2	20.00
MÁS DE TRES DÍAS	1	10.00	1	10.00
TOTAL	10	100.00	10	100.00

Tabla 4. Tabulación de respuestas por alternativas, número de respuestas y nivel porcentual.

Fuente: Elaboración del investigador desde la base de datos.

Del total de estudiantes encuestados de I ciclo (10 encuestados, 100.00%), 7 encuestados (70.00%) respondieron que juegan un día, porque jugar mucho hace daño, se terminan aburriendo y por las clases en la universidad; 2 encuestados (20.00%) respondieron dos días, porque no hay tiempo ya que tienen otras obligaciones más importantes que cumplir; y un encuestado (10.00%) respondió más de tres días, porque le gusta jugar y desestresarse.

Del total de estudiantes encuestados de V ciclo (10 encuestados, 100.00%), 7 encuestados (70.00%) respondieron que juegan un día porque no tienen mucho tiempo, estudian y trabajan, no son adictos y solo juegan para distraerse; 2 encuestados (20.00%) respondieron tres días porque si pudieran jugarían todos los días pero trabajan y en vacaciones después de hacer los deberes en sus ratos libres; y un encuestado (10.00%) respondió más de tres días, porque lo usa cuando va en el medio de transporte.

Comentario: Como se observa, los estudiantes de I ciclo juegan en su mayoría un día a la semana videojuegos al igual que los estudiantes de V ciclo.

Dimensión 1 y 2: Conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos

Indicador 2: Adicción

4 ¿Cuántas horas al día pasas jugando? ¿Por qué?

ALTERNATIVAS	I		V	
	N°	%	N°	%
DE 1 A 4 HORAS	7	60.00	7	70.00
DE 5 A 8 HORAS	1	10.00	1	10.00
DE 9 A MÁS OTRO	1	10.00	-	-
TOTAL	10	100.00	10	100.00

Tabla 5. Tabulación de respuestas por alternativas, número de respuestas y nivel porcentual.

Fuente: Elaboración del investigador desde la base de datos.

Del total de estudiantes encuestados de I ciclo (10 encuestados, 100.00%), 7 encuestados (70.00%) respondieron de 1 a 4 horas, porque si juegan mucho no harían sus deberes, se daña la vista, desestresa y tranquiliza; un encuestado (10.00%) respondió que, de 5 a 8 horas, porque "así juega"; un encuestado (10.00%) respondió de 9 a más, porque a esa hora llega a su casa; y un encuestado (10.00%) respondió solo 1 hora ya que luego se aburre.

Del total de estudiantes encuestados de V ciclo (10 encuestados, 100.00%), 7 encuestados (70.00%) respondieron de 1 a 4 horas, porque es solo una distracción en sus horas libres y se aburren rápido; un encuestado (10.00%) respondió de 5 a 8 horas, porque cuando tienen oportunidad de jugar invierten todo su tiempo en ello; y 2 encuestados (20.00%) respondieron que juegan menos de una hora.

Comentario: Como se observa, los estudiantes de I y V ciclos pasan de 1 a 4 horas al día jugando videojuegos.

Dimensión 1 y 2: Conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos

Indicador 3: Agresividad

5 ¿Cómo reaccionas cuando pierdes una partida de videojuego? ¿Por qué?

ALTERNATIVAS	I		V	
	N°	%	N°	%
APACIBLE	5	50.00	9	90.00
ENOJADO	4	40.00	-	-
VIOLENTA	1	10.00	-	-
(OTRA ALTERNATIVA: DESESPERADO)	-	-	1	10.00
TOTAL	10	100.00	10	100.00

Tabla 6. Tabulación de respuestas por alternativas, número de respuestas y nivel porcentual.

Fuente: Elaboración del investigador desde la base de datos.

Del total de estudiantes encuestados de I ciclo (10 encuestados, 100.00%), 5 encuestados (50.00%) respondieron apacible, porque es solo un juego y se controlan; 4 encuestados (40.00%) respondieron enojado, porque no les gusta perder ya que a veces es difícil de pasar los niveles; y un encuestado (10.00%) respondió que reacciona de manera violenta, porque cuando pierde avienta los mandos.

Del total de estudiantes encuestados de V ciclo (10 encuestados, 100.00%), 9 encuestados (90.00%) respondieron apacible, porque solo es un juego y vuelven a iniciar la partida; y un encuestado (10.00%) respondió otra alternativa: desesperado, porque es su reacción.

Comentario: Como se observa, en su gran mayoría los estudiantes de I ciclo reaccionan de manera apacible cuando pierden una partida de videojuego al igual que los estudiantes de V ciclo.

Dimensión 1 y 2: Conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos

Indicador 3: Agresividad

6 ¿Consideras que los videojuegos influyen en tu comportamiento? ¿Por qué?

ALTERNATIVAS	I N°	%	V N°	%
SI	1	10.00	1	10.00
NO	8	80.00	8	80.00
A VECES	1	10.00	1	10.00
TOTAL	10	100.00	10	100.00

Tabla 7. Tabulación de respuestas por alternativas, número de respuestas y nivel porcentual.

Fuente: Elaboración del investigador desde la base de datos.

Del total de estudiantes encuestados de I ciclo (10 encuestados, 100.00%), un encuestado (10.00%) respondió que sí, sin mencionar la razón; 8 encuestados (80.00%) respondieron que no, porque no deja que les influya ya que son solo videojuegos y controlan sus impulsos; y un encuestado (10.00%) respondió que a veces, porque solo le influían cuando era pequeño.

Del total de estudiantes encuestados de V ciclo (10 encuestados, 100.00%), un encuestado (10.00%) respondió que sí, porque jugar "starcraft" le ha ayudado a pensar bien en cómo se va a beneficiar antes de hacer cualquier acción; 8 encuestados (80.00 %) respondieron que no, porque juegan muy poco, relaja en momentos de estrés, saben controlarse y comportarse; y un encuestado (10.00%) respondió a veces, porque suele pensar bastante en el juego.

Comentario: Como se observa, los estudiantes de I y V ciclos consideran que los videojuegos no influyen de manera negativa en su comportamiento.

Dimensión 1 y 2: Conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos

Indicador 3: Agresividad

7 ¿Consideras que los videojuegos influyen en el comportamiento de los demás? ¿Por qué?

ALTERNATIVAS	I		V	
	Nº	%	Nº	%
SI	3	30.00	4	40.00
NO	4	40.00	-	-
A VECES	2	20.00	6	60.00
(NO SABE/NO OPINA)	1	10.00	-	-
TOTAL	10	100.00	10	100.00

Tabla 8. Tabulación de respuestas por alternativas, número de respuestas y nivel porcentual.

Fuente: Elaboración del investigador desde la base de datos.

Del total de estudiantes encuestados de I ciclo (10 encuestados, 100.00%), 3 encuestados (30.00%) respondieron que sí, porque algunos se vuelven violentos; 4 encuestados (40.00%) respondieron que no, porque depende de lo que uno hace, actitudes y comportamientos son diferentes en cada persona; 2 encuestados (20.00%) respondieron que a veces, porque se dejan influir por los videojuegos y no saben diferenciar la realidad de lo virtual; y un encuestado (10.00%) respondió no sabe/no opina, porque no está seguro.

Del total de estudiantes encuestados de V ciclo (10 encuestados, 100.00%), 4 encuestados (40.00%) respondieron que sí, porque se distraen mucho, los adolescentes son propensos a imitar actitudes violentas y la forma de usar se vuelve adictiva; 6 encuestados (60.00 %) respondieron que a veces, porque se meten tanto en los personajes y pueden influir a que les guste algún videojuego en particular.

Comentario: Como se observa, los estudiantes de I ciclo consideran que los videojuegos no influyen de manera negativa en el comportamiento de los demás; mientras que en V ciclo consideran que a veces influye en el comportamiento de los demás.

Dimensión 1 y 2: Conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos

Indicador 4: Entorno social

8 ¿Qué otra actividad haces cuando no estás jugando videojuegos?

ALTERNATIVAS	I		V	
	Nº	%	Nº	%

VER TELEVISIÓN	2	20.00	2	20.00
LEER UN LIBRO	-	-	-	-
ESCUCHAR MÚSICA	5	50.00	5	50.00
OTROS	3	30.00	2	20.00
(TODAS LAS OPCIONES)	-	-	1	10.00
TOTAL	10	100.00	10	100.00

Tabla 9. Tabulación de respuestas por alternativas, número de respuestas y nivel porcentual.

Fuente: Elaboración del investigador desde la base de datos.

Del total de estudiantes encuestados de I ciclo (10 encuestados, 100.00%), 2 encuestados (20.00%) respondieron que ven televisión; 5 encuestados (50.00%) respondieron que escuchan música; y 3 encuestados (30.00%) respondieron que otros, sin especificar.

Del total de estudiantes encuestados de V ciclo (10 encuestados, 100.00%), 2 encuestados (20.00%) respondieron que ven televisión; 5 encuestados (50.00 %) respondieron que escuchan música; 2 encuestados (20.00%) respondieron otros, sin especificar, y un encuestado (10.00 %) marco todas las opciones, sin especificar.

Comentario: Como se observa, los estudiantes de I y V ciclos prefieren escuchar música.

Dimensión 1 y 2: Conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos

Indicador 4: Entorno social

9 ¿Alguna vez has imitado la acción que hace el personaje en el videojuego? ¿Por qué?

ALTERNATIVAS	I		V	
	Nº	%	Nº	%

SI	5	50.00	3	30.00
NO	5	50.00	7	70.00
TOTAL	10	100.00	10	100.00

Tabla 10. Tabulación de respuestas por alternativas, número de respuestas y nivel porcentual.

Fuente: Elaboración del investigador desde la base de datos.

Del total de estudiantes encuestados de I ciclo (10 encuestados, 100.00%), 5 encuestados (50.00%) respondieron que sí, porque les gusta, son bailables y de Gokú; y 5 encuestados (50.00%) respondieron que no, porque es tonto, ridículo, solo es un juego y sería algo extremo.

Del total de estudiantes encuestados de V ciclo (10 encuestados, 100.00%), 3 encuestados (30.00%) respondieron que sí, porque cuando juegan "Mario Bros" imitan la voz, realizan cosplay para lo cual es necesario imitar acciones o gestos propios de un personaje y los videojuegos se hacen de las películas o lo que ven en la TV; y 7 encuestados (70.00 %) respondieron que no, porque no les gusta, les da vergüenza y es una persona mayor que no imita cosas malas.

Comentario: Como se observa, los estudiantes de I ciclo sí han imitado la acción que hace el personaje en el videojuego e igual número manifestaron que no han imitado la acción que hace el personaje; mientras que los estudiantes de V ciclo no lo hacen.

Dimensión 1 y 2: Conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos

Indicador 4: Entorno social

10 ¿Sueles jugar videojuegos con amigos de la universidad? ¿Por qué?

ALTERNATIVAS	I		V	
	Nº	%	Nº	%

SI	3	30.00	3	30.00
NO	7	70.00	7	70.00
TOTAL	10	100.00	10	100.00

Tabla 11. Tabulación de respuestas por alternativas, número de respuestas y nivel porcentual.

Fuente: Elaboración del investigador desde la base de datos.

Del total de estudiantes encuestados de I ciclo (10 encuestados, 100.00%), 3 encuestados (30.00%) respondieron que sí, porque quiere jugar con ellos y pasarla bien; y 7 encuestados (70.00%) respondieron que no, porque no tienen tiempo, solo con amigos de su zona, no tiene amigos solo compañeros y no tienen los medios económicos.

Del total de estudiantes encuestados de V ciclo (10 encuestados, 100.00%), 3 encuestados (30.00%) respondieron que sí, porque es divertido, se entretienen en los juegos, al competir hacen nuevos amigos y tener momentos con ellos es agradable; y 7 encuestados (70.00 %) respondieron que no, porque no tienen tiempo, no coinciden con los horarios y mayormente prefieren jugar solos.

Comentario: Como se observa, los estudiantes de I y V ciclo no suelen jugar videojuegos con los amigos de la universidad.

Dimensión 1 y 2: Conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos

Indicador 5: Entorno familiar

11 ¿Has tenido problemas con tus padres por culpa de los videojuegos?

ALTERNATIVAS	I		V	
	Nº	%	Nº	%

SI	3	30.00	2	20.00
NO	7	70.00	8	80.00
TOTAL	10	100.00	10	100.00

Tabla 12. Tabulación de respuestas por alternativas, número de respuestas y nivel porcentual.

Fuente: Elaboración del investigador desde la base de datos.

Del total de estudiantes encuestados de I ciclo (10 encuestados, 100.00%), 3 encuestados (30.00%) respondieron que sí; y 7 encuestados (70.00%) respondieron que no.

Del total de estudiantes encuestados de V ciclo (10 encuestados, 100.00%), 2 encuestados (20.00%) respondieron que sí; y 8 encuestados (80.00 %) respondieron que no.

Comentario: Como se observa, los estudiantes de I ciclo no han tenido problemas con sus padres por culpa de los videojuegos al igual que los estudiantes de V ciclo.

Dimensión 1 y 2: Conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos

Indicador 5: Entorno familiar

12 ¿Te han castigado por culpa de los videojuegos?

ALTERNATIVAS	I		V	
	Nº	%	Nº	%
SI	3	30.00	1	10.00
NO	7	70.00	9	90.00
TOTAL	10	100.00	10	100.00

Tabla 13. Tabulación de respuestas por alternativas, número de respuestas y nivel porcentual.

Fuente: Elaboración del investigador desde la base de datos.

Del total de estudiantes encuestados de I ciclo (10 encuestados, 100.00%), 3 encuestados (30.00%) respondieron que sí; y 7 encuestados (70.00%) respondieron que no.

Del total de estudiantes encuestados de V ciclo (10 encuestados, 100.00%), un encuestado (10.00%) respondió que sí; y 9 encuestados (90.00 %) respondieron que no.

Comentario: Como se observa, los estudiantes de I v V ciclos no han sido castigados por culpa de los videojuegos.

4.2 Discusión de los resultados

4.2.1 Análisis con otros resultados

En los resultados de la presente investigación, como se demostró en la prueba de hipótesis, los videojuegos no influyeron negativamente en los estudiantes de I y V Ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II; mientras que en La Oroya, en la Región de Junín, el estrés por videojuego causó la muerte de un menor de 14 años, quien falleció mientras participaba en un juego en línea de extrema violencia, tal como lo estudió El Universo (2014).

En el ámbito internacional, se han encontrado los siguientes estudios: En Estados Unidos se puede observar que las matanzas son muy frecuentes, debido al uso de armas que están al alcance de los menores de edad. Así como en el caso de “**Masacre de Columbia**” (2017), donde ex estudiantes con armas de fuego y bombas ingresaron a un colegio para acabar con la vida de todos los que se encontraban ahí como parte de su venganza por tantos años de haber sido maltratados por sus compañeros de dicho centro, pero al final terminaron suicidándose, todo era parte de su plan.

Y, por otro lado, la “**Masacre de la escuela de Sandy Hook** “(2017), un ex estudiante obsesionado por las armas de fuego y con un gran odio a sus padres por no sentirse amado,

planeó minuciosamente por unos meses lo que iba a hacer en la escuela. Un día en la mañana se dirigió a dicha escuela y sin dudar acabó con la vida de su madre y de otras 26 personas que se encontraban ahí. Las autoridades al capturarlo encontraron las armas con las que había realizado los disparos, pero les llamó más la atención al observar que no mostraba arrepentimiento por lo ocurrido.

En estos dos casos en particular, vemos que ellos no se sentían queridos por sus padres o eran maltratados por otras personas ocasionando que lleguen a odiar a la sociedad. Estos jóvenes se refugiaban en los videojuegos de disparos para escapar de la realidad que los atormentaba día a día, pero lo que no pudieron controlar fue la obsesión que sentía por las armas de fuego a tal punto de comprarlas y poder hacer realidad su “sueño”.

En el ámbito nacional, se han encontrado los siguientes estudios: En el Perú hemos visto algunas noticias acerca de cómo ha influido los videojuegos a los jóvenes a tal punto de realizar actos delictivos contra su propia familia o en otras situaciones a quitar la vida a su semejante solo por haber perdido una partida en el juego. Tal como es el caso de, **“Fanático de videojuegos asesina a un estudiante” (2014)**, un joven estudiante murió acuchillado una madrugada en el parque de la cuadra 4 de la avenida Petit Thouars, cerca del Estadio Nacional por un fanático del videojuego *Audition Latino*, con quien ya había jugado anteriormente varias partidas y había perdido. Todo ofuscado atacó salvajemente al estudiante, apuñalándolo varias veces con un cuchillo hasta quitarle la vida.

Por otro lado, **“Adolescente robó mil soles a su madre y se los gastó jugando Dota por dos días” (2018)**, un menor de 14 años hurto a su familia mil soles y luego se dio a la fuga sin dejar rastro. Después de varios días de búsqueda, lo encontraron en una cabina de videojuegos

online, donde había permanecido durante esos días y gastado todo el dinero. Las autoridades llevaron al menor a su hogar para que permanezca bajo el cuidado de sus padres.

Entendemos que los videojuegos son para entretenerse y divertirse, pero vemos que hay jóvenes que llegan al límite, es decir, roban a su familia, a cualquier transeúnte de la calle para conseguir dinero y poder irse a las cabinas online, o cuando porque pierden varias veces en algún juego online se dejan llevar por el enojo del momento y terminan quitándole la vida al otro sin importarle si fue por algo insignificante, ya que para ellos sí era importante.

Conclusiones

Primera

La violencia social de los videojuegos no influyó negativamente en la conducta comunicacional de los estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.

Segunda

La violencia social de los videojuegos no influyó negativamente en la conducta comunicacional de los estudiantes de V ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.

Tercera

La violencia social de los videojuegos no influyó negativamente en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.

Recomendaciones

Primera

Que el Departamento de Bienestar Universitario de nuestra Universidad Peruana de Las Américas, brinde charlas psicológicas para el bienestar de la salud mental del estudiante con profesionales de la especialidad.

Segunda

La Universidad Peruana de Las Américas, abiertamente debe informar del peligro que se produce con el uso excesivo de los videojuegos (citar casos concretos acaecidos en la actualidad a través de medios publicitarios).

Tercera

Difundir por las redes sociales de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación videos donde se aprecien las consecuencias de actos desastrosos a causa de los videojuegos para que les ayude a reflexionar y no dejarse influir por estos.

REFERENCIAS

Referencias bibliográficas

- Alave, S. & Pampa S. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*. (Tesis de licenciatura). Lima, Perú: Universidad Peruana Unión.
- Apaza J. & Callata Y. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. peruano del milenio almirante Miguel Grau - Cayma. Arequipa 2014* (Tesis de licenciatura). Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín.
- Núñez R. (2018). *De la literatura al videojuego: análisis de tres casos interactivos*. (Tesis Doctoral). Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Otoya L. & Ramírez Y. (2016). *Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. Primer año de secundaria. Institución educativa San Juan-Trujillo 2014* (Tesis de licenciatura). Trujillo, Perú: Universidad Privada Antenor Orrego.
- Parkin S. (2016). *Muerte por videojuego*. Madrid, España: Turner.
- Sánchez G. (2017). *Violencia Familiar y Agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del Nivel Secundario, usuarios de videojuegos en una institución educativa del distrito de Los Olivos 2017* (Tesis de licenciatura). Lima, Perú: Universidad César Vallejo.

Referencias electrónicas

- Business Insider España (27 de noviembre de 2018). Tiroteo Florida: Esto es lo que sabemos sobre Nikolas Cruz, el sospechoso detenido. *Business Insider*. Publicado en 2018.

Recuperado de <https://www.businessinsider.es/tiroteo-florida-esto-es-que-sabemos-nikolas-cruz-sospechoso-detenido-190792>

Carácter urbano (02 de diciembre de 2018). Los 10 tipos de videojuegos y sus características.

Publicado en 2018. *Carácterurbano*. Recuperado de

<https://caracterurbano.com/videojuegos/tipos-videojuegos-caracteristicas>

Diario Correo (29 de enero de 2019). Adolescente robó mil soles a su madre y se los gastó

jugando Dota por dos días. Publicado en 2018. *Diario Correo*. Recuperado de

<https://diariocorreo.pe/edicion/cusco/menor-sustrae-mil-soles-su-madre-y-se-los-gasta-jugando-dota-831123/>

Diario Correo (29 de enero de 2019) Niños piden limosnas para ir a los videojuegos. Publicado

en 2015. *Diario correo*. Recuperado de [https://diariocorreo.pe/peru/ninos-piden-limosnas-](https://diariocorreo.pe/peru/ninos-piden-limosnas-para-ir-a-los-videojuegos-561568/)

[para-ir-a-los-videojuegos-561568/](https://diariocorreo.pe/peru/ninos-piden-limosnas-para-ir-a-los-videojuegos-561568/)

Diferencias.eu (29 de enero de 2019) Niños piden limosnas para ir a los videojuegos. Publicado

en 2018. *diferencias.eu*. Recuperado de [https://diferencias.eu/entre-conducta-y-](https://diferencias.eu/entre-conducta-y-comportamiento/)

[comportamiento/](https://diferencias.eu/entre-conducta-y-comportamiento/)

El Universo (30 de noviembre de 2018). Estrés por videojuego causó muerte de menor en Perú.

Publicado en 2014. *El Universo*. Recuperado de [https://www.eluniverso.com/vida-](https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/02/07/nota/2146246/estres-videojuego-causo-muerte-menor)

[estilo/2014/02/07/nota/2146246/estres-videojuego-causo-muerte-menor](https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/02/07/nota/2146246/estres-videojuego-causo-muerte-menor)

Lagunas, A. (27 de noviembre de 2018). Masacre de Columbine 20/04/99. Publicado en su blog

2017. *Amino apps*. Recuperado de [https://aminoapps.com/c/creepypastasamino-](https://aminoapps.com/c/creepypastasamino-1/page/blog/masacre-de-columbine-20-04-99/42pG_D8BTYu2x71YXzYP5nlYvr7R316RwDw)

[1/page/blog/masacre-de-columbine-20-04-](https://aminoapps.com/c/creepypastasamino-1/page/blog/masacre-de-columbine-20-04-99/42pG_D8BTYu2x71YXzYP5nlYvr7R316RwDw)

[99/42pG_D8BTYu2x71YXzYP5nlYvr7R316RwDw](https://aminoapps.com/c/creepypastasamino-1/page/blog/masacre-de-columbine-20-04-99/42pG_D8BTYu2x71YXzYP5nlYvr7R316RwDw)

La Opinión de Murcia, (27 de noviembre de 2018). El crimen de la catana: hechos probados.

Publicado en 2017. *La opinión de Murcia*. Recuperado de

<https://www.laopiniondemurcia.es/comunidad/2017/04/02/crimen-catana-hechos-probados/818620.html>

Los videojuegos (02 de diciembre de 2018). Características de los videojuegos. Publicado en

2011. *Videojuegosjuanpa*. Recuperado de

<http://videojuegosjuanpa.blogspot.com/2011/01/caracteristicas-de-los-videojuegos.html>

Marketing para todos (02 de diciembre de 2018). Características de los videojuegos. Publicado

en 2014. *Marketingasaz*. Recuperado de

<https://marketingasaz.wordpress.com/2014/01/29/caracteristicas-de-los-videojuegos/>

Monografías.com (22 de enero de 2019). Conducta humana. Publicado en *monografías.com*.

Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos93/conducta-humana/conducta-humana.shtml>

Perú21 (30 de noviembre de 2018). Fanático de videojuegos asesina a un estudiante. Publicado

en 2014. *Perú21*. Recuperado de <https://peru21.pe/lima/fanatico-videojuegos-asesina-estudiante-139268>

Perú21 (17 de febrero de 2019). No existe relación entre la violencia y los videojuegos, según

estudio de la Universidad de Oxford. Publicado en 2019. *Perú2*. Recuperado de

<https://peru21.pe/ciencia/existe-relacion-violencia-videojuegos-estudio-universidad-oxford-460155>

Psicología y Mente (05 de diciembre de 2018). Los 11 tipos de violencia (y las distintas clases de agresión). Publicado en 2018. *Psicología y mente*. Recuperado de

<https://psicologiaymente.com/forense/tipos-de-violencia>

Psicología- Online (05 de diciembre de 2018). Tipos de violencia de género, definición y sus características. Publicado en 2018. *Psicología – Online*. Recuperado de

https://www.psicologia-online.com/tipos-de-violencia-de-genero-definicion-y-sus-caracteristicas-3610.html#anchor_2

Scribd.com (22 de enero de 2019). Tipos de conducta. Publicado en 2018. *Scribd.com*.

Recuperado de <https://es.scribd.com/document/358531572/Tipos-de-Conducta>

Todo Noticias, (27 de noviembre de 2018). Masacre de la escuela de Sandy Hook: ¿que pasó a cinco años del "malvado" ataque de un joven de 20 años?. Publicado en 2017. *Todo*

Noticias. Recuperado de https://tn.com.ar/internacional/masacre-de-newtown-cinco-anos-sigue-el-dolor-por-la-muerte-de-20-chicos-y-6-docentes_839569

Vive USA Universal.mx (27 de noviembre de 2018). Cancelan torneo de juego Madden 19 por tiroteo en Jacksonville. Publicado en 2018. *Vive usa.mx*. Recuperado de

<http://www.viveusa.mx/noticias/cancelan-torneo-de-juego-madden-19-por-tiroteo-en-jacksonville>

APÉNDICES

Apéndice N° 1.
Matriz de consistencia

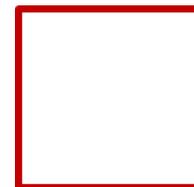
MATRIZ DE CONSISTENCIA
LA VIOLENCIA SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LA CONDUCTA COMUNICACIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE I Y V CICLOS DE LA CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD PERUANA DE LAS AMÉRICAS: 2018-II

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
¿Cómo la violencia social de los videojuegos no influye negativamente en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II?	Determinar la violencia social de los videojuegos no influye negativamente en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.	La violencia social de los videojuegos podría influir negativamente en la conducta comunicacional de los estudiantes de I y V ciclos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>LA VIOLENCIA SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>LA CONDUCTA COMUNICACIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE I Y V CICLOS DE LA CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD PERUANA DE LAS AMÉRICAS</p>	<p>Historia</p> <p>Tipos de juegos</p> <p>Casos</p>	<p>- Inicios. - Evolución en gráficos y contenido.</p> <p>-Videojuegos de aventura. -Videojuegos de música -Videojuegos de plataformas. -Videojuegos de estrategia. -Videojuegos de Simulación -Videojuego de deportes -Videojuegos de rol - Videojuegos de lucha - Videojuegos de carrera - Videojuegos arcade -Videojuegos de disparos.</p> <p>- En Estados Unidos - En España - En Perú</p>	ANÁLISIS DOCUMENTAL	FICHAS
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS		<p>Conducta comunicacional de los estudiantes de I ciclo</p> <p>Conducta comunicacional de los estudiantes de V ciclo</p>	<p>- Tipo de videojuego. 1. 2. - Adicción. 3. 4. - Agresividad. 5. 6. 7. - Entorno social. 8. 9. 10. - Entorno familiar. 11. 12.</p> <p>- Tipo de videojuego. 1. 2. - Adicción. 3. 4. - Agresividad. 5. 6. 7. - Entorno social. 8. 9. 10. - Entorno familiar. 11. 12.</p>	<p>CUESTIONARIO</p> <p>CUESTIONARIO</p>	<p>FORMULARIO DE PREGUNTAS</p> <p>FORMULARIO DE PREGUNTAS</p>
¿Cómo la violencia social de los videojuegos no influye negativamente en la conducta comunicacional de los estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II?	Determinar cómo la violencia social de los videojuegos no influye negativamente en la conducta comunicacional de los estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.	La violencia social de los videojuegos podría influir negativamente en la conducta comunicacional de los estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.					
¿Cómo la violencia social de los videojuegos no influye negativamente en la conducta comunicacional de los estudiantes de V ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II?	Determinar cómo la violencia social de los videojuegos no influye negativamente en la conducta comunicacional de los estudiantes de V ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.	La violencia social de los videojuegos podría influir negativamente en la conducta comunicacional de los estudiantes de V ciclo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas en el semestre académico 2018-II.					

Apéndice N° 2.
Instrumento de investigación:
Formulario de preguntas



UNIVERSIDAD PERUANA DE LAS AMÉRICAS
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y PSICOLOGÍA
 ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



FORMULARIO DE CUESTIONARIO

Joven estudiante, solicitamos su colaboración, respondiendo con sinceridad el presente cuestionario. La prueba es anónima.

El cuestionario tiene por objetivo conocer cierto aspecto referente a la violencia de los videojuegos y su influencia en la conducta de los estudiantes. Lea Ud. Detenida y comprensivamente y conteste a las preguntas marcando con “X” en una sola alternativa y escribiendo su opinión en las líneas punteadas. Muchas gracias.

1 ¿Qué tipo de videojuegos prefieres? ¿Por qué?

- a) Aventuras b) Carreras c) Pelea d) Otros.

Porque-----

2 ¿Cuántos discos de videojuegos tienes en casa? ¿Por qué?

- a) Uno b) Dos c) Tres d) Más de tres

Porque-----

3 ¿Cuántos días a la semana juegas? ¿Por qué?

- a) Un día b) Dos días c) Tres días d) Más de tres días

Porque-----

4 ¿Cuántas horas al día pasas jugando? ¿Por qué?

- a) De 1 a 4 horas b) De 5 a 8 horas c) De 9 a más d) Otros

Porque-----

5 ¿Cómo reaccionas cuando pierdes una partida de videojuego? ¿Por qué?

- a) Apacible b) Enojado c) Violento

Porque-----

6 ¿Consideras que los videojuegos influyen en tu comportamiento? ¿Por qué?

- a) Si b) No c) A veces

Porque-----

7 ¿Consideras que los videojuegos influyen en el comportamiento de las personas? ¿Por qué?

- a) Si b) No c) A veces

Porque-----

8 ¿Qué otra actividad haces cuando no estás jugando videojuegos?

- a) Ver televisión b) Leer un libro c) Escuchar música d) Otros.

9 ¿Alguna vez has imitado la acción que hace el personaje en el videojuego? ¿Por qué?

- a) Si b) No

Porque-----

10 ¿Sueles jugar videojuegos con amigos de la universidad? ¿Por qué?

- a) Si b) No

Porque-----

11 ¿Has tenido problemas con tus padres por culpa de los videojuegos?

- a) Si b) No

12 ¿Te han castigado por culpa de los videojuegos?

- a) Si b) No

Apéndice N° 3.
Juicio de expertos de Validación del
Instrumento de investigación

UNIVERSIDAD PERUANA DE LAS AMÉRICAS
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y PSICOLOGÍA
 ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido invitado a participar en el proceso de evaluación de un instrumento para investigación en humanos. En razón a ellos se le alcanza el instrumento motivo de evaluación y presente formato que servirá para que usted pueda hacernos llegar sus apreciaciones para cada ítem del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para toda investigación.

A continuación, sírvase a identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable	El ítem contribuye a medir el indicador planeado	El ítem contribuye a medir el indicador planeado	El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas	Si	No	
	Si	No	Si	No	Si	No	
1	✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		
11	✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		

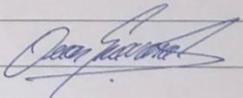
Fuente: Valerio, B. (2018). Formulario de preguntas evaluado por el Dr. Oscar Guevara Salvatierra. [Fotografía].

Validado por: GUERRA SALVATIERRA, OSCAR ALEJANDRO

Profesión: DOCTOR EN ARQUEOLOGÍA • DOCTOR EN HISTORIA • DOCTOR EN EDUCACIÓN

Lugar de trabajo: UNIVERSIDAD PERUANA DE LAS AMÉRICAS

Cargo que desempeña:
DOCENTE

Fecha: 20 DICIEMBRE, 2018 Firma: 

Fuente: Valerio, B. (2018). Evaluado por el Dr. Oscar Guevara Salvatierra. [Fotografía].

UNIVERSIDAD PERUANA DE LAS AMÉRICAS
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y PSICOLOGÍA
 ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido invitado a participar en el proceso de evaluación de un instrumento para investigación en humanos. En razón a ellos se le alcanza el instrumento motivo de evaluación y presente formato que servirá para que usted pueda hacernos llegar sus apreciaciones para cada ítem del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para toda investigación.

A continuación, sírvase a identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planeado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	Si	No	Si	No	Si	No	
1	✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		
11	✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		

Fuente: Valerio, B. (2019). Formulario de preguntas evaluado por la Mg. Pilar Cruz Gálvez. [Fotografía].

Validado por: Mg Pilar Cruz Gálvez
Profesión: Comunicadora Social
Lugar de trabajo: Universidad las Américas
Cargo que desempeña: Coordinadora Académica
Fecha: 03.01.19 Firma: [Firma]

Fuente: Valerio, B. (2019). Evaluado por la Mg. Pilar Cruz Gálvez. [Fotografía].

UNIVERSIDAD PERUANA DE LAS AMÉRICAS
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido invitado a participar en el proceso de evaluación de un instrumento para investigación en humanos. En razón a ellos se le alcanza el instrumento motivo de evaluación y presente formato que servirá para que usted pueda hacernos llegar sus apreciaciones para cada ítem del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para toda investigación.

A continuación, sírvase a identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planeado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		

Fuente: Valerio, B. (2019). Formulario de preguntas evaluado por el Mg. Orlando Menéndez Gallegos. [Fotografía].

Validado por: Orlando Menéndez Gallegos
Profesión: Magister
Lugar de trabajo: Universidad Peruana de las Américas
Cargo que desempeña: Decano de la facultad de Ciencias de la Comunicación
Fecha: 9-1-18 Firma: [Firma]

Fuente: Valerio, B. (2019). Evaluado por el Mg .Orlando Menéndez Gallegos. [Fotografía].

Apéndice N° 4.
Evidencias fotográficas



Fuente: Valerio, B. (2018). El Dr. Oscar Guevara Salvatierra evaluando el formulario de preguntas. [Fotografía].



Fuente: Valerio, B. (2019). Estudiantes de V ciclo de la Facultad de Ciencias de Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas respondiendo el formulario de preguntas. [Fotografía].



Fuente: Valerio, B. (2019). Estudiantes de 1 ciclo de la Facultad de Ciencias de Comunicación de la Universidad Peruana de las Américas respondiendo el formulario de preguntas durante la asignatura de psicología de la Mg. Pilar Cruz Gálvez. [Fotografía].

Apéndice N° 5.

Declaración jurada de autenticidad de la investigación

Declaración jurada de autenticidad de la investigación

Yo, Rut Betsabé Valerio Suárez, Facultad de Ciencias de la Comunicación y Psicología, identificada con DNI N° 72915741, con la tesis titulada “LA VIOLENCIA SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LA CONDUCTA COMUNICACIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE I Y V CICLOS DE LA CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD PERUANA DE LAS AMÉRICAS: 2018-II”, y teniendo conocimiento de la normatividad de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación y la normatividad vigente del Estado Peruano con respecto a la protección de los derechos de autor y plagio.

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría.
2. He respetado las normas APA para citas y referencias de las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse cualquiera de las situaciones mencionadas anteriormente, asumo las consecuencias civiles, administrativas y penales que de mi acción se deriven, sometiénome a la normatividad vigente de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación y las normas vigentes en el Estado Peruano.

Lima, 31 de enero de 2019

RUT BETSABÉ VALERIO SUÁREZ
DNI: 72915741