



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, TURISMO Y PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**LAS IMÁGENES DE LOS VIDEOJUEGOS CONSUMIDOS POR LOS
JÓVENES DEL DISTRITO DE SURQUILLO**

PRESENTADA POR
EDUARDO EUSKADI OTONIEL ELESPURU HURTADO

ASESORA
GUISELA YÁBAR TORRES

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER
EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

LIMA – PERÚ

2019



Reconocimiento - No comercial - Sin obra derivada
CC BY-NC-ND

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
TURISMO Y PSICOLOGÍA**

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**LAS IMÁGENES DE LOS VIDEOJUEGOS CONSUMIDOS POR LOS
JÓVENES DEL DISTRITO DE SURQUILLO**

**Trabajo de Investigación para optar el Grado de Bachiller en Ciencias de
la Comunicación**

Presentado por:

EDUARDO EUSKADI OTONIEL ELESPURU HURTADO

Asesor(a):

DRA. GUISELA YÁBAR TORRES

LIMA - PERÚ

2019

ÍNDICE

Índice de contenido

Resumen – Abstract.....	Pág. 3
Introducción.....	Pág. 4
Capítulo I: Marco teórico.....	Pág. 13
- Antecedentes de la investigación	
- Bases teóricas	
- Definición conceptual de las variables	
Capítulo II: Hipótesis y variables.....	Pág. 31
Capítulo III: Metodología de la investigación.....	Pág. 36
Capítulo IV: Resultados.....	Pág. 52
Conclusiones.....	Pág. 68
Recomendaciones.....	Pág. 69
Referencias bibliográficas.....	Pág. 70
ANEXOS.....	Pág. 73

RESUMEN - ABSTRACT

Las imágenes violentas de los videojuegos poseen cada vez más realismo, exponiendo a sus usuarios a dosis visuales cargadas de violencia que generan comportamientos violentos en sus consumidores.

Esta investigación responde a las preguntas sobre los contenidos, lenguaje y análisis del lenguaje, en las que dan como resultado que los jóvenes aceptan y creen normal que la violencia que se manifiesta en los videojuegos es algo que debería verse más aceptado. Sin embargo, son conscientes de que estos podrían provocar actitudes violentas.

Como resultado principal se pudo conocer que vivimos tiempos violentos en la que los jóvenes consideran la manifestación de imágenes violentas algo normal. Sin embargo, ellos piensan que el consumir este tipo de violencia mostrada en los videojuegos influye a desarrollar un comportamiento violento en sus consumidores.

INTRODUCCIÓN

a) Introducción

Desde la creación de los videojuegos han sido éstos parte de la cultura popular, del desarrollo de la población como los juegos de estrategia y educativos; en función del desarrollo e innovación tecnológica, los videojuegos han ido en constante evolución, atravesando por diversos cambios que el entorno exige.

Es así, que, con el desarrollo de las plataformas interactivas, los videojuegos han ido adoptando mejoras en cuanto al aspecto gráfico y sonoro, esto significa, soporte a mayor resolución y alta calidad de sonido; Si bien los videojuegos son un medio de entretenimiento, muchas veces los consumos exagerados de éstos promueven comportamientos incorrectos en los usuarios.

Actualmente por los avances de la ciencia y tecnología, se obtiene un hiperrealismo que entrega posibilidades de mayor entretenimiento, pero, trae consigo también un problema que es el de proyectar imágenes tan reales que, si antes influían en los comportamientos de los usuarios, ahora la situación es más crítica dado que las imágenes ahora se presentan con una mayor crudeza debido a la calidad de resoluciones en la que se desarrollan los videojuegos.

Sin embargo, de esta importancia que tiene los videojuegos, en la realidad se evidencia que las imágenes que presentan tienen contenidos violentos, muchos de ellos bajo la necesidad de representar la realidad en el entorno en el que el juego se desarrolla. Es así, que muestran escenas sangrientas, violentas, representación de conductas criminales, racismo, etc. Que es bastante popular en la mayoría de videojuegos.

Las posibles causas que generan este problema son: Las imágenes súper reales en videojuegos violentos, el consumo no moderado, ausencia de

regulaciones que no se respetan, falta de orientación de los padres, desmedida búsqueda de lucro de empresas productoras de videojuegos, carencia de práctica de valores de los productores, ausencia de actitud crítica de los niños y la piratería para adquirir videojuegos.

En muchos países la ausencia de regulaciones o la no aplicación de ellas desencadena en la venta indiscriminada y sin control de videojuegos que no deberían de ser distribuidos para ciertas personas. No existe un control eficaz que pueda hacer cumplir con los reglamentos que muchos videojuegos aplican en su clasificación.

Ni en las escuelas, ni en los hogares se tiene una adecuada enseñanza que permita desde una edad temprana desarrollar actitudes críticas en general. Si existieran anticipadamente, los jóvenes podrían adoptar alguna que otra posición ante la presencia de materiales que puedan afectar consciente e inconscientemente sus desarrollos conductuales.

Existen casos en los que los padres de familia toman muy poco en cuenta las advertencias que algunos rótulos sugieren a la hora de comprar videojuegos. Algunos contenidos violentos de videojuegos advierten cumplir ciertos requisitos entre los más importantes los de la edad para poder hacer uso de ellos, sin embargo, la despreocupación de los padres en este caso genera pasar por alto estas indicaciones, ocasionando el consumo por parte de menores sobre videojuegos de contenido violento, incluso con restricciones que los padres no toman en cuenta.

Las posibles consecuencias que genera este problema son: Conductas inadecuadas que determinan el estilo de vida de una persona, comportamientos violentos, suplantación de la realidad o aislamiento, desensibilización de estímulos emocionales.

El consumo indiscriminado de estos productos sin restricciones advierte el origen de conductas inadecuadas en el estilo de vida de una persona. Es aquí donde se desarrollan comportamientos violentos que en algunos

casos también llega hacia la suplantación de la realidad o aislamiento por parte de los consumidores. Esto significa que en este problema existe una desensibilización de estímulos emocionales.

Los efectos que se registran por no considerar el crecimiento de esta problemática dan por consecuencia algunos factores como el desarrollo conductas inadecuadas que definen la forma en la que una persona vive, como por ejemplo la presencia de comportamientos violentos de los que cada vez es más difícil de controlar.

Hay otros casos en los que estas actitudes se desenvuelven en un campo de suplantación de la realidad, las personas que consumen este tipo de imágenes las perciben de manera tan real que deciden abandonar una vida normal por la de una ficticia basada en los videojuegos.

Las personas que suelen presentar este tipo de conductas muestran poca sensibilidad a la hora de identificar estímulos sensoriales. Al estar al frente de contenido violento, muchas veces se pierde esta capacidad que reflejaría la parte humana de una persona, en casos extremos se confunde la realidad con la ficción.

En función de la problemática, se propone esta investigación en la que se brinda la oportunidad de tomar en cuenta medidas y posibles soluciones para generar el entendimiento del problema presentado, así se podrá prevenir que se desarrollen conductas violentas en los jóvenes desde una temprana edad, tomando en cuenta factores como las advertencias y restricciones de edad brindadas por el Consejo de Clasificación de Software de entretenimiento como PEGI.

También es importante inculcar y considerar mantener una posición crítica ante un videojuego, así uno mismo puede darse cuenta si algún aspecto del videojuego es perjudicial o no para un consumidor.

1.2. Planteamiento del problema

Esta investigación se desarrollará considerando la Variable Independiente:

- Variable Independiente: Imágenes violentas en los videojuegos.

1.3. Formulación del problema

La variable de estudio es

VI= Causa (X): impacto de las imágenes en los videojuegos

1.3.1. Problema de investigación general

VI: contenidos de las imágenes de los videojuegos

Características X

Qué características tienen las Imágenes de los Videojuegos que consumen los jóvenes universitarios del distrito de Surquillo

IMÁGENES DE LOS VIDEOJUEGOS

Contenido
Mensajes
Lenguaje
Representaciones

1.3.2. Problemas específicos

Problemas específicos N° 01

Imágenes de videojuegos de características violentas

Problemas específicos N° 02

Sensacionalismo y realismo en las imágenes

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Analizar las características que tienen las imágenes de los videojuegos que consumen los jóvenes del distrito de Surquillo.

1.3.2. Objetivos específicos 01

Analizar qué lenguaje, tienen los contenidos de los videojuegos que consumen los jóvenes del distrito de Surquillo.

Objetivos específicos 02

Establecer qué representaciones generan los videojuegos que consumen los jóvenes del distrito de Surquillo

1.4. Justificación e importancia

Considerar las razones por las que se eligió el objeto de estudio
Se escogió la plataforma de videojuegos porque es un producto que desde su creación ha tenido un impacto significativo en el modo de vida de las personas que lo consumen. Y es una manifestación que siempre está reinventándose con nuevos recursos tecnológicos que son aprovechados por estos para estar siempre en constante actualización.

Es por ello que poseen una repercusión social significativa en el comportamiento y desarrollo del estilo de vida de muchas personas.

1.4.1. Importancia de la Investigación

1.4.1.1. Importancia científica/ teórica

Esta investigación se desarrolla teniendo en cuenta las Teorías de la imagen de Justo Villafañe: Esta teoría profundiza en “qué son las imágenes, cómo se hacen y para qué sirven, con un eco social evidente, a menos para nosotros. Las imágenes nos revelan cómo somos y constituyen el mejor signo de nuestra identidad profunda. De esta forma, estudiarlas y analizarlas, familiarizarnos con ellas y escrutarlas sin cesar es una buena práctica de inmediata rentabilidad”.

Justo Villafañe profundiza en la modelización icónica de la realidad, la definición de la imagen determina el nivel de la realidad. Existe una prioridad entre la imagen y el tacto. El ojo tiene una predisposición que va marcada con las posibilidades humanas en temas de imaginación.

Se recurrirá a las siguientes Teorías:

Teoría del lenguaje, teoría de las representaciones, teoría del discurso, teoría de las imágenes y la teoría de los contenidos.

1.4.1.2. Importancia Metodológica,

Métodos generales Se utilizarán métodos de observación documental, este método científico consistirá en registrar objetivamente y con exactitud lo expuestos que están los jóvenes hacia las imágenes violentas, crudas y sangrientas de algunos videojuegos y también investigar si estos pueden ser causantes de comportamientos violentos o motivo de aislamiento social con fundamentos que arrojen resultados precisos.

También se utilizará métodos de análisis y síntesis. En los que estudiaremos las partes que componen esta realidad hasta descubrir los elementos que posee esta problemática y la relación que existe entre sus

efectos. En la síntesis daremos una idea general que tomará en cuenta el análisis previo en la que se compondrá un pensamiento global a raíz del problema.

Métodos Particulares

Método semiótico. Este método analiza el contenido y estructura que tienen los videojuegos, cómo están diseñados y qué es lo que contienen que hace que los jóvenes opten por diversos comportamientos considerados socialmente incorrectos.

1.4.1.3. Importancia Empírica

Esta investigación tendrá en cuenta plantear medidas y soluciones para generar una toma de conciencia sobre la problemática expuesta, así se pondrá en prevención el desarrollo de actitudes y conductas violentas en los jóvenes. Como el tomar en cuenta a manera de compromiso respetar las advertencias y restricciones de edad brindadas por el Consejo de Clasificación de Software de entretenimiento (PEGI).

La propuesta investigación dará pie a futuras investigaciones que quieran profundizar en la rama facilitando información relevante que permita ahondar sobre la problemática expuesta.

1.4.1.4. Importancia Social

La importancia de esta investigación radica en el interés expresado en los problemas sociales que afectan a los jóvenes como consecuencia de uso y consumo social de los videojuegos generando comportamientos violentos.

Se busca optimizar las conductas y las actitudes con relación a la violencia proyectada en las imágenes de los videojuegos. A partir del entendimiento de este problema se puede formar una mejor percepción crítica que ayude a corregir la problemática.

1.4.2. Viabilidad de la investigación

Responde a tres aspectos

Es viable porque la investigación está sometida a controles metodológicos, teóricos y durante esta etapa está sometida a diversos juicios que validan la importancia de la presente investigación.

Esta investigación se sustenta en la teoría de la imagen de Justo Villafañe que revela “cómo somos y constituyen completamente el mejor signo de nuestra identidad”, de esta manera se hace más fácil su análisis. Utiliza métodos generales y particulares en los que se busca la observación, base de datos, el análisis y la síntesis. Esta investigación está basada también en la relevancia actual que tiene sobre los videojuegos.

- b) Enfoque y tipo de diseño metodológico, métodos, población y muestra

Diseño metodológico

No experimental, porque no se manipula de manera deliberada el objeto de estudio y la variable independiente, se investiga tal cual se encuentra en la realidad.

Nivel de investigación

Explicativo, porque establece relación de causalidad entre la variable Independiente y la variable Dependiente.

Enfoque: Mixto, porque trata de cuantificar los datos obtenidos en las encuestas, se triangula métodos de estudio: Métodos cuantitativos y cualitativos.

Diseño muestral

- Productoras de videojuegos
- Expertos en videojuegos y tecnología
- Producto comunicativo: Videojuegos
- Sujetos de Estudio - Target: Hombres y mujeres entre 16 -27 años

c) Estructura de la tesis

En el Capítulo I se considera el Marco Teórico, Antecedentes de la Investigación y las Bases Teóricas, Definición Conceptual de las Variables e Indicadores. En el capítulo II se consideran las hipótesis y variables. En el Capítulo III se considera la metodología de la investigación y en el Capítulo IV se consideran los resultados.

CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la Investigación

NACIONALES

Salazar, V. (2014) Influencia de los videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda. Esta investigación se realiza bajo las siguientes Hipótesis: Los grupos que jueguen los videojuegos de manera prosocial (ya sea por el contenido o por el contexto) mostrarán mayor disposición a realizar conductas de ayuda que los grupos que jueguen videojuegos violentos (ya sea por el contenido o el contexto).

La metodología que se aplicó fue pruebas de pre-test a modo de controlar los niveles de disposición de ayuda que tenían los participantes. En primer lugar, se utilizó el área de Agresión Física de la “Escala de Agresividad” de Buss y Perry (1992). Dicha área consta de un total de 9 ítems que van en progresión del 1 al 5. Esta sub escala ha sido utilizada en otras investigaciones para medir la agresividad como rasgo en universitarios, la cual correlaciona negativamente con la realización de conductas prosociales (Saleem, Anderson y Gentile, 2012; Gentile, et al., 2009).

Los resultados más importantes fueron: “Se puede afirmar que las personas que jugaron videojuegos con contenido o en un contexto prosocial mostraron una mayor predisposición a ayudar, expresado a través de la cantidad de dinero que mencionaron dar a una situación hipotética de ayuda. En este sentido, se cumplió lo esperado en la primera hipótesis: los sujetos en las condiciones prosociales donaron más dinero. Sin embargo, cabe resaltar que esto sucedió únicamente en la situación hipotética relacionada con la conducta prosocial de cooperación. Dichos resultados concuerdan con lo hallado en otras investigaciones, en las que también se encontraron diferencias en el desarrollo de conductas prosociales dependiendo el tipo de videojuegos que se les pedía jugar a los participantes”.

La conclusión más relevante es que en la investigación se arrojan datos que muestran que las personas que juegan videojuegos con contenido sin violencia tienden a mostrar una conducta pro social a diferencia de los que juegan solamente videojuegos de contenido violento.

Similitudes y diferencias: Las dos investigaciones analizamos la problemática con relación al comportamiento y actitudes frente al consumo de videojuegos. Pero en esta investigación analizamos las imágenes y no simplemente la violencia dentro de un videojuego.

Calle, M; Gutiérrez, C. (2006) Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes. Distrito La esperanza.

El método usado es el: De tipo descriptivo - correlacional, de corte transversal, los que componían de encuestas y un test de agresividad "AGA".

Conclusión relevante: Existe relación altamente significativa entre el tipo de videojuego preferido y el grado de agresividad en los adolescentes. Obteniéndose adolescentes que usan videojuegos violentos presentan mayormente agresividad moderada y alta (51.6 y 38.7% respectivamente).

Similitudes y diferencias: El estudio se limita a la relación de juegos por internet y la influencia de agresividad en los adolescentes. No considera los aspectos sobre las diversas consolas que existen actualmente en el mercado que brindan mayores posibilidades visuales y reales.

Olmedo, D. (2016). Influencia de los video juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección "A" de la institución educativa "latinoamericano" del distrito de Paucarpata- Arequipa 2015.

Metodología: "El diseño es una investigación de tipo pre experimental, según Hernández & otros (2010), porque es un estudio en el que al menos una variable es manipulada usando el pre test la aplicación de los talleres y luego el pos test con un solo grupo. La investigadora debe provocar cambios en la variable dependiente"

Conclusión relevante: “Hemos podido determinar que el grado de agresividad verbal en el salón del 4to grado sección “A” de la Institución Educativa Latinoamericano alcanza al 43% de los alumnos, siendo muy preocupante ya que si bien es cierto son menos de la mitad, este porcentaje es alto para el salón y si sabemos que el 50% de alumnos alcanzan el grado de adictos a los videojuegos, entonces podemos determinar que esta adicción influye en la agresividad verbal que presentan los alumnos.”

Similitudes y diferencias: Esta investigación se realiza a estudiantes de una institución educativa en la que se usan variables para medir el grado de agresividad en los que no se involucra la parte gráfica netamente.

Alave, S; Pampa, S (2018) Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este.

Metodología: El diseño de investigación fue no experimental debido a que no se manipularon las variables, y de corte transversal, porque los datos fueron tomados en un momento dado.

Conclusión relevante: Se evidencian que existe una correlación débil, negativa y significativa entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en general ($\rho = -.132 < p < 0.05$), lo que indica que mientras se presenten niveles bajos de dependencia a videojuegos existen más recursos para relacionarse adecuadamente y viceversa.

Similitudes y diferencias: La investigación estudia los videojuegos y la sociedad para determinar si existe un tema de dependencia, significando un impacto social. No toca el tema de impacto de las imágenes, solo se enfoca en el estilo de vida.

INTERNACIONAL

Oroval, R. (2014/2015) Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes. Esta investigación se realiza bajo las siguientes Hipótesis:

Se utilizó la metodología del diseño: “Este método hace referencia a situaciones de investigación provocadas por el investigador sin poseer un control riguroso de las variables extrañas a los propósitos de la investigación. Aunque se llevó a cabo en una situación real en el aula y el investigador manipula la variable independiente, no se pueden alterar la estructura de los grupos ya formados”.

Conclusión relevante: “aparecen diferencias significativas entre las medias con respecto a la frecuencia de uso en relación con la conducta antisocial. Concretamente las diferencias se dan entre el alumnado que juega poco y aquellos que consideran que juegan constantemente. Aquí hemos visto que los alumnos que juegan constantemente a videojuegos muestran más conductas antisociales que los que consideran que juegan poco”.

Similitudes y diferencias: El estudio analizo conductas violentas y antisociales en adolescentes similares a la de nosotros aplicando otras metodologías. Sin embargo, solamente se enfocaban en el contenido, desarrollo del juego y no en imágenes explícitas.

Soltero, G (2011) Videojuegos y violencia.

Metodología: Aplicación de cuestionarios y medición de niveles de cortisol en el cuerpo mediante pruebas de saliva.

Conclusión: Los resultados apuntan a una relación casi mecánica: entre más horas se dediquen a los videojuegos violentos, más agresivos se volverán los individuos.

Similitudes y diferencias: La investigación comprende un estudio sobre la violencia y los videojuegos, similar a lo propuesto, la diferencia estaría en la metodología empleada.

Etxeberría, F (2011) Videojuegos violentos y agresividad.

Metodología: Experimentos de laboratorio, los experimentos de campo, los estudios cros-culturales y los estudios longitudinales.

Conclusión relevante: Como se sospechaba, la exposición a los VJV se relaciona positivamente con la conducta agresiva, cognición agresiva y actitudes agresivas. Estos efectos fueron estadísticamente significativos en los estudios experimentales, los estudios crosculturales y los estudios longitudinales. Tal y como era de esperar, la exposición a los VJV está relacionada con la desensibilización, la falta de empatía y falta de conductas prosociales.

Similitudes: Este artículo recoge información sobre el comportamiento agresivo que generan los videojuegos violentos, pero no está tan detallado.

1.2. Bases Teóricas

Esta investigación se desarrolla teniendo en cuenta las Teorías de la imagen de Justo Villafañe, teoría que profundiza “qué son las imágenes, cómo se hacen y para qué sirven, con un eco social evidente, al menos para nosotros. Las imágenes nos revelan cómo somos y constituyen el mejor signo de nuestra identidad profunda. De esta forma, estudiarlas y analizarlas, familiarizarnos con ellas y escrutarlas sin cesar es una buena práctica de inmediata rentabilidad”. De esta forma profundiza en la modelización icónica de la realidad, la definición de la imagen determina el nivel de la realidad.

También se recurrirán a las siguientes Teorías:

Teoría del lenguaje, teoría de las representaciones, teoría del discurso, teoría de las imágenes y la teoría de los contenidos.

Introducción de la teoría de la imagen de Villafañe del año 2006

La teoría de la imagen trata sobre constituir fundamentos elementales para poder analizar, obtener y seguir una metodología en el estudio de la imagen. Es aquí que encontramos dos generalidades que hablan de la naturaleza de la imagen. La percepción, que es la que muestra criterios

de selección de la realidad de la imagen y las representaciones que estas puedan simbolizar, poniendo en evidencia la selección de una imagen en comparación con la realidad. Esta teoría también nos brinda un método para analizar imágenes que lo llama fundamentos y principios que conducen la comunicación visual.

Teoría del discurso de Teun A. Van Dijk del año 1990

Esta teoría habla sobre los contenidos de las noticias en la prensa. Se analizan las noticias como un discurso general. Debido a que las investigaciones con relación a la comunicación están presentes en los ámbitos económicos, sociales y culturales. La importancia de esta teoría radica en realizar análisis estructurales de los informes periodísticos. Lo que servirá para crear alternativas en el análisis de los contenidos que se presentan en los métodos tradicionales. También se toman en cuenta los procesos de producción de noticia por parte de sus autores y el entendimiento de estas por parte de sus lectores, y también en el hecho de considerar a todo aquel que participa en el hecho del desarrollo de la noticia. Encontraremos también estudios realizados en Europa, y Estados Unidos. Se discuten también los niveles y dimensiones estructurales de los informes periodísticos. También analiza la parte lingüística y gramatical de la noticia, los esquemas y lo que vendría a ser la representación del contenido total y la forma en la que se realizan los informes en el periodismo. Además, se analiza el estilo y también se muestra que las estructuras sistemáticas van de la mano a aspectos cognitivos y sociales en el momento de su elaboración. Esta teoría se basa en los progresos obtenidos en investigaciones de campo, dentro de la psicología cognitiva y la inteligencia artificial. Y en base a esta se integra una aclaración dentro del análisis sociológico de las noticias y de los medios. Finalmente, la teoría ayudará a comprender los campos que relacionan el análisis del discurso, lingüística, psicología cognitiva y social, en relación a los campos de comunicación de masas.

Teoría de las representaciones sociales Serge Moscovici del año 1961

Esta teoría refiere a que las representaciones sociales que se manifiestan poseen un código común de comunicación para entender los diversos aspectos que conforman el mundo. Estas representaciones serán la base del porqué del actuar de las personas, significando la percepción de una realidad. De esta manera cada sociedad tendrá una representación social diferente a la de otras.

En esta teoría se analiza el punto de vista de cómo se elabora un comportamiento mediante la comunicación entre individuos. Estos desarrollados a través de conocimientos y actividades de las que hace que el hombre defina una realidad física y social, de la que se integrarán la sociedad mediante los intercambios que se den y la liberación de su imaginación. Es un conocimiento que pone como ejemplo el estar y sentirse parte del desarrollo social que tiene origen en la comunicación grupal. Lo que hace una clara referencia a un pensamiento general, representado por pensamientos comunes entre sus partícipes.

Teoría del lenguaje de Jespersen del año 1955

Esta teoría nos orienta sobre cómo las teorías del lenguaje se relacionan con el aprendizaje y enseñanza, queda en evidencia los marcos explicativos que existen alrededor del estudio del desarrollo del lenguaje, esta es expresada como la facultad que tienen los humanos para comunicarse, la teoría se basa en teorías de diversos autores que sugieren que el lenguaje puede definirse como una integración en forma, contenido y uso.

Desarrollo del marco Teórico

2.1. Imágenes de los videojuegos

Las imágenes mostradas en los videojuegos actualmente con el soporte de la tecnología poseen una gráfica bastante real, haciendo de esta un atractivo significativo para los consumidores de estos productos. Las imágenes que se muestran en muchos de ellos llegan a ser violentas a medida que el juego lo requiera.

En la presente variable independiente se ha considerado utilizar la teoría de la imagen de Justo Villafañé. Las imágenes que se muestran en los videojuegos han ido evolucionando a través del tiempo y con ayuda de la tecnología se tornan cada vez más realistas. Villafañé (2006) en su libro introducción a la teoría de la imagen nos dice que: “Las imágenes nos revelan cómo somos y constituyen el mejor signo de nuestra identidad profunda” (p.14). Las imágenes constituyen un modelo de la realidad y percepción que cada uno tenemos. Tanto que, si en los videojuegos se muestran imágenes violentas, estas pueden construir un modelo para aquellos que la consuman.

Actualmente en los videojuegos podemos ver imágenes tan reales que a muchos nos hacen disfrutar porque pensamos que estamos en una realidad no muy distante a lo real, pero esta puede llegar a ser un arma de doble filo. Villafañé (2006) explica que: “Toda imagen posee un referente en la realidad independientemente de cuál sea su grado de iconicidad, su naturaleza o el medio que la produce” (p.30). Se parte de un referente para representarlo en la realidad ficticia que existe en un videojuego y este será vital para la construcción de un grado importante de iconicidad que pueda desarrollar un usuario en su propia concepción.

Villafañé (2006) expresa que:

Se habla de una modelización representativa si la imagen que sustituye a la realidad lo hace de forma analógica; entre la imagen y la realidad existe una correspondencia estructural que puede ser variable en cuanto a la iconicidad como dice Arnheim. (p. 36)

Existe claridad representativa en cuanto una imagen se presenta de manera muy real, esto crea una fidelización de semejanza a la realidad en la persona que llega a estar expuesta a estas imágenes que componen una realidad alternativa para aquellos que se adentran de lleno en el videojuego.

Es por eso que es importante analizar la naturaleza de las imágenes para poder definir una diferencia que pueda representar su contraste. Valbuena (sf) refiere que la televisión es algo tan mágico, que cualquier otro

producto. Su poder radica en normalizar las cosas. Igualando aspectos separados de la realidad. Crea una falsa naturaleza a los individuos, porque toma como consideración que ellos son reemplazables, nada que los pueda diferenciar, porque el único interés que tienen es de su capacidad de consumo.

La televisión o la pantalla en donde se proyectan imágenes tiene el poder de dominar a sus consumidores, brindándoles la posibilidad de entrar en una nueva realidad, mientras que aquellos que están detrás del televisor, solamente les interesa la capacidad consumista de sus clientes, lo que define a una imagen de manera manipuladora.

Villafañe (2006) define que:

Todas las imágenes poseen idéntica naturaleza: los hechos que la definen son los mismos para cualquier manifestación icónica y, sin embargo, la apariencia que una imagen pueda presentar constituye un nuevo e importante elemento de diferenciación que conviene analizar y definir. (p. 44).

Las imágenes pueden llegar a diferenciarse del elemento que representan, si es que se analizan con criterio.

Proveniente etimológicamente del término griego eikon, que es definido como una representación visual que tiene alguna similitud o semejanza con el cuerpo a representar. Acaso (2009) menciona que la imagen también posee el término imago, significando figura, sombra o imitación. El primer término nos hace pensar en representación mientras que el segundo hace referencia a la imitación. Las dos definiciones nos refieren al proceso de sustitución de la realidad.

Estas palabras nos dejan por entendido que la imagen pertenece a una unidad que representa y sustituye la realidad que tenemos presente mediante el uso del lenguaje visual. Acaso (2009) complementa que uno de los aspectos más importantes en el mundo en el que vivimos con relación a las imágenes es el hecho de que estas no solamente sustituyen la realidad, sino que estas también crean una y constituyen un mensaje.

Es así que podemos llegar a la conclusión de que la imagen hoy en día no solamente representa o sustituye una realidad, sino que esta tiene el poder de crearla.

2.1.1 Contenido

El contenido violento mostrado en los videojuegos que se da en la actualidad, en su mayoría son totalmente explícitos. Poseen una proyección de la realidad a gran magnitud que es representada de manera cruda, para el análisis de lo que nos muestran las imágenes de los videojuegos es necesario entender cómo es que se generan los contenidos que llevarán a los usuarios a consumir los productos. Van Dijk (1990) comenta que: “El contenido mismo necesita una organización mayor, a fin de que se comprenda, se entienda, se represente, se memorice, y finalmente se crea e integre” (p.126). Esta es la manera en la que se compone un contenido persuasivo, muchos videojuegos poseen estos elementos que hacen que sus consumidores se sientan más atraídos al producto.

Los acontecimientos, las lecturas, las formas que aparecen en los medios para informar sobre discursos componen lo que se tendrá en cuenta como contenido en una noticia.

Van Dijk (1990) afirma que:

Los significados globales o contenido (los temas) también necesitan una forma convencional o canónica (del mismo modo que el significado de la oración necesita la sintaxis para su organización). Para diferentes tipos de texto o conversación, en consecuencia, cada cultura tiene sus categorías globales propias y reglas que organizan el discurso o los hechos de comunicación. Los ejemplos mejor conocidos son las estructuras convencionales. (p.253)

Para Van Dijk los sucesos que sucedan en un determinado lugar, serán los que presenten el contenido y dispongan los elementos necesarios para realizar discursos que se presentaran como un modelo de referencia.

Este contenido violento resulta ser un factor que determina la acción y comportamiento de sus consumidores, para Acaso (2009) “el lenguaje visual es el sistema de comunicación que mayor parecido alcanza con la realidad.” (p.28). Lo que demuestra que la dimensión irreal en la que se desarrolla un videojuego alcanza a no ser tan distante con la realidad, así esta podría ser la causa del desarrollo de una desviación de la realidad.

La última forma de comunicación, que es la visual, se destaca de las otras por dos aspectos. Acaso (2009) comenta que primero, el sentido usado para poder captar la información es la vista. Es aquí, en donde la comunicación visual se diferencia de la comunicación verbal, pero esta tiene la misma forma de funcionar que la comunicación escrita, sin embargo, lo que realmente se muestra diferente es el código que transmite la información, este consiste en el contenido del lenguaje visual.

La importancia de la comunicación visual es sumamente importante porque posee un código que usando el lenguaje visual capta inmediatamente la atención del usuario y si se trata de imágenes que contengan contenido violento, esta funcionaría de manera que se convertiría en una forma de comunicación.

El contenido está construido de nuestros propios pensamientos de cómo es el mundo en el que vivimos. Acaso (2009) menciona que este nos brinda información de la que nosotros interpretamos y creamos de acuerdo a nuestros conceptos, lo que denomina una forma especial de información que es captada por nuestro sentido de la vista.

Lo que trata de decirnos en este párrafo es que existen datos y representaciones que se almacenan en nuestro cerebro de tal manera que lo que vemos y entendemos se convierte en nuestro mundo, así que, estando expuestos a diversas representaciones, estas constituyen un conocimiento identificativo, lo que lleva a crear un mundo propio en el lenguaje de cada individuo reflejado en el contenido propio de este.

Los contenidos violentos presentes en los medios pueden causar algunos efectos negativos. Igartúa (2002) menciona algunos como, aumentar las

conductas agresivas, específicamente el papel del hombre agresor de mujeres, y crear percepciones erradas en relación a la violencia y la realidad, mostrando una desensibilización con relación a las víctimas de actos violentos.

La representación de la violencia que se muestra en los medios causa una influencia en el comportamiento de las personas que están expuestas a estos contenidos, creando en ellos una visión diferente de la realidad en la que no toman consideración y pierden la sensibilidad ante actos de carácter violento.

Consta la existencia de una relación verdadera entre la visión de programas de signo violento en los medios sociales y la conducta violenta. Igartúa (2002) explica que se sustenta porque estos comportamientos han sido encontrados en contenidos de diversas culturas. De esta manera se evidencia que la violencia mostrada en los medios es un factor determinante y facilitador de la conducta agresiva.

Esta afirmación que hace Igartúa se sustenta en investigaciones hechas anteriormente, como por ejemplo la realizada por Albert Bandura que experimentó con niños a los que en grupos les enseñaba películas de contenido violento y a otro grupo películas de contenido tranquilo. A los primeros se les detectó conductas agresivas diferentes de los segundos. También se apoya en otros estudios posteriores realizadas a tanto niños como adultos con los mismos resultados, lo que demuestra que la exposición a contenido violento puede ser partícipe del desarrollo de una conducta violenta en las personas.

Existe una hipótesis llamada de la catarsis, que postula el hecho de que el contenido violento en los medios de comunicación provocaría un acto en beneficio de las personas. Igartúa (2002) menciona que este planteamiento lo que propone es que si el sujeto consume contenidos violentos a su vez está saciando sus tendencias agresivas en la realidad. Pero esta teoría ha sido desacreditada al haber sido sometida a pruebas en las que se demuestra que a mayor exposición a contenido violento, más es la conducta agresiva que se desarrolla.

Algunos autores apoyan la teoría de la catarsis, entre ellos Seymour Feshbach. Esta teoría es usualmente citada para defender la presencia de contenidos violentos en los medios. Sin embargo, como lo menciona Igartúa, esta ha sido criticada por el hecho de que no ha sido comprobada definitivamente.

Existe un aprendizaje social, que tiene base en la teoría de Albert Bandura. Igartúa (2002), la explica diciendo que mientras más observamos contenidos violentos, estos se convierten y forman parte de un modelo de comportamiento agresivo que asumirá la persona que está expuesta a estos contenidos.

La idea que sostiene esta afirmación va en relación a que la adquisición de contenidos violentos, nos lleva a tener una percepción determinada sobre la agresión y violencia.

Existe un mecanismo que es el de imitación o modelado, que presenta la teoría de que los personajes que salen en la televisión actúan como modelos para los consumidores que aprenden en este caso por observación patrones conductuales. Igartúa (2002) explica que se trata de un caso específico sobre violencia y formas de hacer daño a los demás. Esto lo demuestra por ejemplo al observar a un personaje que realiza una conducta negativa y en este recibe un premio por haberse comportado así. Menciona que este caso de imitación se puede producir después de ver a personajes ficticios cometiendo actos violentos.

Los actos de violencia mostrados en los videojuegos están siempre relacionados con una recompensa, la que sería causante de desarrollar conductas violentas por imitación de parte de sus consumidores con mayor intención cada vez.

El ver contenidos llenos de violencia, activa y desarrolla pensamientos agresivos. Igartúa (2002) comenta que también registrará emociones y tendencias de acción violenta, a causa de las relaciones existentes entre los diferentes elementos que los componen. Ciertamente se tiene la

probabilidad de que un sujeto desarrolle una conducta violenta en situaciones problemáticas por las que tenga que desenvolverse.

Lo que sugiere que a mayor exposición de actos violentos se causaría una intención de preparación al espectador para que desarrolle una conducta agresiva, pero deja claro que esta relación de exposición y conducta tiene un efecto a corto plazo.

La exposición de manera continua a contenidos de carácter violento en los medios, puede producir un efecto de desensibilización y acostumbramiento afectivo en las personas. Igartúa (2002) expresa que es por ello que las personas que estén expuestas en mayor tiempo hacia escenas violentas, menor será la intensidad de reacciones afectivas que muestre.

El usuario dejará de sentir las mismas emociones a medida que este tipo de contenidos le sean cotidianos, y desarrollará una desensibilización por lo que ve, se preocuparán menos, no tendrán empatía o sentimientos de compasión frente a víctimas de actos de violencia. Igartúa (2002) menciona que cuando una persona se encuentra afectada por algo que recientemente le ha sucedido, ya sea el haber estado expuesto a un contenido particular que afecte sus emociones, al enfrentar una siguiente situación de manera emocional, este responderá a la segunda situación de manera más intensa.

Esto debido a que la persona entra en un estado residual en el que aún le queda la influencia del comportamiento previo que le dejó al estar expuesto a cierto contenido el cuál le provocó una activación de reacción afectiva emocional.

2.1.2 Mensaje

Los mensajes o discursos presentes en las diversas plataformas audiovisuales presentan una estructura que debe analizarse para que esta sirva para un futuro estudio en general sobre las comunicaciones y el lenguaje.

Van dijk (1980) refiere sobre el discurso o mensaje que:

Es considerado como una descripción de estados y/o sucesos, es completo si todos los hechos que constituyen una cierta situación están representados. En concreto, un discurso de acción es completo si menciona todas las acciones de un transcurso dado de acción (p.170).

La creación de mensajes siempre está vinculado a la forma de expresar la comunicación de diferentes formas, es así que este no es solamente ajeno del lenguaje escrito, sino que también se expresa de otras maneras. En el campo periodístico encontramos que los mensajes en la actualidad son fugaces.

Gomis explica que para que un mensaje como noticia siga teniendo repercusión actual, tiene que estar en boca de las personas, mientras estos comenten seguirá en la memoria aún si es que ya ha pasado más de una semana. “Hoy los mensajes aparecen y desaparecen en las pantallas de los procesadores de textos, se almacenan y se borran a gran velocidad” (Gomis, 1991, p.33).

A través de una serie de códigos que constituyen o hacen posible un lenguaje, el receptor percibe significados, recibe el mensaje de lo que el emisor ha pensado decirle y se le ha enviado en forma de lenguaje, bien sea éste constituido por palabras escritas o sonoras, por imágenes o por gestos, etc.

Los mensajes que se dan en los videojuegos son producto de los constantes estudios que se hacen para atraer más consumidores, nos muestran una representación de una realidad violenta sin censura y evidente. Acaso (2009) menciona que: “Dentro del campo de la semiología de la imagen, representar consiste en sustituir la realidad a través del lenguaje visual” (p.31). Este lenguaje representado en imágenes de alta calidad es el que cada vez influye más y directamente en el comportamiento de sus usuarios.

Villafañe (2006) expresa que:

Un mensaje puede comunicarse verbal o icónicamente; cualquier análisis de contenido, mínimamente elaborado, se da útil a la hora de explicitar las claves semánticas del mismo, pero, sin embargo, esta reducción a sentido del mensaje verbal o del icónico acabada con lo específico de uno y otro. (p.171)

En el caso de los videojuegos los mensajes muchas veces se expresan de manera icónica apoyadas en partes verbales, que dan como resultado un mensaje bastante específico que constituye una forma explícita de mostrar o decir las cosas.

Es de vital importancia entender lo que los mensajes contenidos en las imágenes nos refieren, que no solamente llegan a constituir una representación o cambio de la realidad, sino que estas construyen una realidad propia en las personas.

2.1.3 Lenguaje

El lenguaje es un elemento propio del ser humano, importante porque expresa pensamientos y sentimientos a través de signos. Así como podemos encontrar el lenguaje en nuestro entorno, este también está presente en los videojuegos, y en los videojuegos violentos estos se muestran explícitamente, con lenguaje vulgar y soez que tendrán un impacto en los consumidores de estos juegos.

Jespersen, (1955) expresa que:

El lenguaje no es algo independiente de nosotros mismos. Aun siendo un ser no es precisamente una cosa. Algo que se nos enfrente como una realidad exterior sin ser parte de nuestra vida. La verdad es que es imposible su estudio independientemente del 'hablante' y del 'oyente'. Sólo una excesiva preocupación por el 'lenguaje escrito' ha podido crear un concepto tan disecado y fundamentalmente falso del fenómeno lingüístico. (p.99).

La teoría considera que lo principal en el lenguaje es el habla, lo fonético y fonológico. La interacción que se crea cuando dos seres humanos

hablan, esa relación que se manifiesta entre el que escucha y el que habla. Lo que luego se manifestaría en el lenguaje escrito.

Existen varios elementos a considerar en cuanto al lenguaje del hablante y de lo que este realiza bajo la influencia del entorno en el que se practica, sino se presta la debida atención en cuanto a la formación del lenguaje O'Shanahan (2006) expresa que: "Desde esta perspectiva teórica se defiende que la conducta es aprendida a través de las propias experiencias del individuo, por lo que la adquisición de cualquier tipo de conducta, incluido el lenguaje, es función de las influencias del medio-ambiente". (p.12). El lenguaje que un jugador promedio aprende está vinculado directamente a su entorno, si está rodeado de videojuegos violentos y el lenguaje que se presenta en estos también posee un carácter agresivo, estará directamente influenciado en su tipo de conducta y lenguaje.

2.1.4 Representaciones

Las representaciones que evocan los videojuegos es determinante para saber el papel que asume un jugador dentro del juego, lo pueden representar de diversas maneras, en el que se van presentando a los personajes y la trama. Estos forman o sumergen a los consumidores dentro de la historia y desarrollo del juego, lo que los lleva a obtener diversos pensamientos representados por ellos.

Moscovici (1961) afirma sobre las representaciones que:

Después de todo, produce y determina comportamientos, porque al mismo tiempo define la naturaleza de los estímulos que nos rodean y nos provocan, y el significado de las respuestas que debemos darles. En una palabra, así como sucede en mil, la representación social es una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos. (p.17).

La representación social está constituida por un conjunto de ideas que sostenidas por el pensamiento de los humanos hace posible que esta

pueda ser entendida en una realidad social, en la que se integra un grupo, una sociedad, o un conjunto de personas que intercambian las atribuciones de sus imaginaciones.

Moscovici en su teoría también menciona que las representaciones sociales se pueden analizar de tres maneras en dimensiones distintas: la información, el campo de representación y la actitud. Moscovici (1961) refiere y deduce que la más importante de estas dimensiones es la actitud, siendo la más frecuente y la primera, por eso concluye que como resultado es cierto afirmar que el ser humano se informa y genera representaciones solamente después de haber fijado una postura que va de la mano con la decisión que representó en el momento.

1.3. Definición Conceptual de las Variables e Indicadores

1.3.1. (V. Independiente). Villafañé (2006): en su *introducción a la teoría de la imagen* nos dice que: “Las imágenes nos revelan cómo somos y constituyen el mejor signo de nuestra identidad profunda” (p.14).

1.3.2. (indicador 1) Contenido

Van Dijk (1990): “Los significados globales o contenido (los temas) también necesitan una forma convencional o canónica (del mismo modo que el significado de la oración necesita la sintaxis para su organización). Para diferentes tipos de texto o conversación, en consecuencia, cada cultura tiene sus categorías globales propias y reglas que organizan el discurso o los hechos de comunicación”. (p.253)

1.3.3. (Indicador 2) Mensajes

Van Dijk (1990): “Un discurso es considerado como una descripción de estados y/o sucesos, es completo si todos los hechos que constituyen una cierta situación están representados. En concreto, un discurso de acción es completo si menciona todas las acciones de un transcurso dado de acción” (p.170).

1.3.4. (Indicador 3) Lenguaje

Jespersen, (1995): “El lenguaje no es algo independiente de nosotros mismos. Aun siendo un ser no es precisamente una cosa. Algo que se nos enfrente como una realidad exterior sin ser parte de nuestra vida. La verdad es que es imposible su estudio independientemente del 'hablante' y del 'oyente'. Sólo una excesiva preocupación por el 'lenguaje escrito' ha podido crear un concepto tan disecado y fundamentalmente falso del fenómeno lingüístico”. (p.99).

1.3.5. (Indicador 4) Representaciones

Moscovici (1979): “produce y determina comportamientos, porque al mismo tiempo define la naturaleza de los estímulos que nos rodean y nos provocan, y el significado de las respuestas que debemos darles. En una palabra, así como sucede en mil, la representación social es una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos. (p.17).

CAPÍTULO II HIPÓTESIS Y VARIABLES

Hipótesis general

¿Qué características tienen las **Imágenes de los Videojuegos** universitarios del distrito de Surquillo?

Las imágenes de los videojuegos se caracterizan por ser violentos y sensacionalistas.

Problemas específicos N° 01

La formulación de contenidos violentos en los videojuegos considera elementos como, el lenguaje, imágenes, personajes y representaciones.

Problemas específicos N° 02

Las imágenes poseen un alto grado de realismo y el lenguaje que contiene es violento

Variable y definición operacional

Variable:

Variable Independiente X= imágenes en los videojuegos

X₁ Contenidos

X₂ Mensajes

X₃ Lenguaje

X₄ Representaciones

3.3. Matriz de la Definición operacional de variables

VARIABLE	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Sub Indicadores
Variable Independiente X= imágenes	Villafañé (2006): en su <i>introducción a la teoría de la imagen</i> nos dice que: “Las imágenes nos revelan cómo somos y constituyen el mejor signo de nuestra identidad profunda” (P.14). “Toda imagen posee un referente en la realidad independientemente de cuál sea su grado de iconicidad, su naturaleza o el medio que la produce” (p.30).	<ul style="list-style-type: none"> • Semántica • Sintáctica • Argumentativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Identidad • Grado de iconicidad • Referente 	
X ₁ : Contenidos	Van Dijk (1990): “Los significados globales o contenido (los temas) también necesitan una forma convencional o canónica (del mismo modo que el significado de la oración necesita la sintaxis para su organización). Para diferentes tipos de texto o conversación, en consecuencia, cada cultura tiene sus categorías globales propias y reglas que	<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística • Semántica • Expresiva • Social 	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido • Cultura • Conversación 	

	organizan el discurso o los hechos de comunicación". (p.253)			
X2: Mensajes	<p>Van dijk (1980): "Un discurso es considerado como una descripción de estados y/o sucesos, es completo si todos los hechos que constituyen una cierta situación están representados. En concreto, un discurso de acción es completo si menciona todas las acciones de un transcurso dado de acción" (p.170).</p> <p>Gomis (1991): "Hoy los mensajes aparecen y desaparecen en las pantallas de los procesadores de textos, se almacenan y se borran a gran velocidad". (p.33).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perceptiva • Expresiva • Lingüístico 	<ul style="list-style-type: none"> • Suceso • Acción • Representación 	
X3: Lenguaje	Jespersen, (1995): "El lenguaje no es algo independiente de nosotros mismos. Aun siendo un ser no es precisamente una cosa. Algo que se nos enfrenta como una realidad exterior sin ser parte de nuestra vida. La verdad es que es imposible su estudio independientemente del 'hablante' y del 'oyente'. Sólo una excesiva	<ul style="list-style-type: none"> •Fonológico •Semántico •Sintáctico •Lingüístico 	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje • Realidad • Habla y escucha 	<p>Estándar: Coloquial, Literario, técnico y Científico</p> <p>Sub estándar: Replana Populachero, vulgar</p>

	preocupación por el 'lenguaje escrito' ha podido crear un concepto tan disecado y fundamentalmente falso del fenómeno lingüístico”. (p.99).			
X4: Representaciones	Moscovici (1979): “produce y determina comportamientos, porque al mismo tiempo define la naturaleza de los estímulos que nos rodean y nos provocan, y el significado de las respuestas que debemos darles. En una palabra, así como sucede en mil, la representación social es una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos. (p.17).	<ul style="list-style-type: none"> • Expresiva • Psicológica 	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento • Estímulo • Representación 	

CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

No experimental, porque no se manipula de manera deliberada el objeto de estudio y la variable independiente, se investiga tal cual se encuentra en la realidad.

3.2 Tipo de investigación

Básico, porque aporta conocimientos, a partir del marco teórico y permanece en él.

Teorías de las Nuevas estrategias y la Teoría de los Estereotipos.

3.3 Nivel de investigación

Explicativo, porque establece relación de causalidad entre la variable Independiente y la variable Dependiente.

Enfoque: Mixto, porque trata de cuantificar los datos obtenidos en las encuestas, se triangula métodos de estudio: Métodos cuantitativos y cualitativos.

3.4 Diseño muestral

- Productoras de videojuegos
- Expertos en videojuegos y tecnología
- Producto comunicativo: Videojuegos
- Sujetos de Estudio - Target: Hombres y mujeres entre 13 -18 años

3.5 Criterios de selección de la Muestra

Para seleccionar la muestra referida a los sujetos de estudio, se utilizará el criterio de selección Aleatoria Probabilística Sistemática, denominada también K-´seimo, considerando que la población o universo es “finito “. Se considerará a su vez una tabla de números aleatorios.

La fórmula del K-ésimo es el siguiente

$$K = N/n$$

$$N = \text{Universo}$$

$$n = \text{Unidades muestrales a seleccionar}$$

$$K = N/n$$

$$N = 10$$

$$K = 40/8$$

$$K = 5$$

- **Expertos en videojuegos y tecnología**

El criterio de selección de la Muestra por tratarse de una población “finita”, es el No Probabilístico por Conveniencia o por Juicio, en consecuencia, se selecciona a las empresas y productores de videojuegos.

- **Producto comunicativo**

El criterio de selección es No Probabilístico por juicio, considerando los diferentes tipos de formatos y géneros. A su vez se realizará el estudio, a través del Corpus Analítico, el mismo que consiste en seleccionar los productos comunicativos considerando como criterios, la frecuencia con la que se difunde, tipo de información, contenidos.

- **Sujetos de estudio**

Por tratarse de una población “Infinita”, se consideró el criterio de selección Estadístico, para lo que se propuso el de Afijación Proporcional:

$$n = \frac{Z^2 pqN}{e^2(N-1) + Z^2 pq}$$

$$n = \frac{1.96^2 (0.90)(0.10).105680}{0.05^2 (266398 - 1) + 1.96^2 (0.90)(0.10)}$$

$$- 36,538. 22592 / 666.338244 = 54.834352$$

$n = 71$ encuestas

n = Tamaño de la muestra: 71

N = Población o universo: **105680** (Compendio Estadístico-Surquillo)

Z = Nivel de confianza 95%, cuyo valor es 1,96 extraída de la tabla de desviación normal.

P = 0,9 Nivel de Éxito (Probabilidad a favor)

q = 0,1 Nivel de Fracaso

e = Margen de Error = 0,05

3.6 Técnicas de recolección de datos

- Entrevistas a los especialistas.
- Observación directa
- 71 encuestas

3.7 Descripción de los instrumentos.

- Entrevistas estructuradas
- Cuestionario de preguntas

3.8 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

Se examinaron los datos obtenidos de manera cuantitativa, 71 encuestas, con el IBM STATISTICS SPSS 25, el mismo que permite procesar los cuadros estadísticos, así como la Contrastación de las Hipótesis, utilizando la estadística Rho de Spearman.

3.9 Aspectos éticos

La investigación se ejecutará responsablemente porque se trata de un tema que se desarrolla actualmente, y debe ser tratado con sumo cuidado, ejecutando el manejo de información con honestidad, transparencia de los resultados sin ninguna manipulación o desviación que alteren los datos finales, asimismo, se tratará con la debida confidencialidad respetando la propiedad intelectual de autores y fuentes utilizadas, los cuales han sido

mencionadas en nuestra exploración con un análisis de interpretación objetiva.

Matriz De Reactivos

VARIABLE INDEPENDIENTE	PORCENTAJE (%)	NÚMERO DE PREGUNTAS	AJUSTE DE ENTEROS
	100%	15	
Variable Independiente	20	3	3
Indicador 1	20	3	3
Indicador 2	20	3	3

Indicador 3	20	3	3
Indicador 4	20	3	3
TOTAL	100	15	15

PLAN MAESTRO DE PREGUNTAS

V. INDEPENDIENTE	Número de Preguntas	INDICADORES PREGUNTAS	Forma de Respuesta Escala de Likert
Variable Independiente	3	<p data-bbox="775 738 1760 890">¿En qué grado consideras que los consumidores de videojuegos se identifican con los personajes de un juego?</p> <p data-bbox="775 1193 1760 1281">¿Consideras adecuado el grado de iconicidad que un consumidor de videojuegos encuentra en los juegos violentos?</p>	<p data-bbox="1783 802 1973 1106">1.Muy Bajo 2.Bajo 3.Regular 4.Elevado 5.Muy Elevado</p> <p data-bbox="1783 1201 2051 1297">1.Muy en desacuerdo 2.En desacuerdo</p>

Indicador 1	3	<p>¿Qué importancia tiene el presentar a un personaje Referente en un videojuego?</p> <p>¿Considera adecuado el contenido violento que se presentan en los videojuegos de hoy en día?</p>	<p>3.Ni en acuerdo, ni en desacuerdo</p> <p>4.De acuerdo</p> <p>5.Muy de acuerdo</p> <p>1.Nada importante</p> <p>2.Poco importante</p> <p>3.Regularmente importante</p> <p>4.Importante</p> <p>5.Muy importante</p> <p>1. Nada adecuado</p> <p>2. Poco adecuado</p> <p>3. Regularmente adecuado</p> <p>4. Adecuado</p> <p>5. Muy adecuado</p>
-------------	---	---	---

		<p>¿En qué grado cree que se muestra el contenido violento en las conversaciones que se presentan en los videojuegos?</p>	<p>1.Muy Bajo 2.Bajo 3.Regular 4.Elevado 5.Muy Elevado</p>
		<p>¿Cree que la violencia en los videojuegos de alguna manera aporta al desarrollo de la cultura de un determinado lugar?</p>	<p>1.Muy en desacuerdo 2.En desacuerdo 3.Ni en acuerdo, ni en desacuerdo 4.De acuerdo 5.Muy de acuerdo</p>
		<p>¿Cree que los sucesos violentos dentro de un videojuego son importantes para el desarrollo de conductas violentas en sus jugadores?</p>	<p>1.Nada importante 2.Poco importante</p>

Indicador 2	3	<p>¿Está de acuerdo con el grado de acción violenta que se muestra en la mayoría de videojuegos?</p> <p>¿En qué grado de representación cree que un consumidor de videojuegos asume la violencia mostrada en un juego?</p>	<p>3.Regularmente importante</p> <p>4.Importante</p> <p>5.Muy importante</p> <p>1.Muy en desacuerdo</p> <p>2.En desacuerdo</p> <p>3.Ni en acuerdo, ni en desacuerdo</p> <p>4.De acuerdo</p> <p>5.Muy de acuerdo</p> <p>1.Muy Bajo</p> <p>2.Bajo</p> <p>3.Regular</p> <p>4.Elevado</p>
-------------	---	--	---

Indicador 3	3	¿Considera adecuado el Lenguaje mostrado en los videojuegos de contenido violento?	5.Muy Elevado
			1. Nada adecuado
			2. Poco adecuado
			3. Regularmente adecuado
			4. Adecuado
			5. Muy adecuado
		¿En qué grado considera ud. que se manifiesta la violencia en un videojuego contrastándolo con la realidad?	1.Muy Bajo
			2.Bajo
			3.Regular
			4.Elevado
			5.Muy Elevado
		¿Está de acuerdo con el habla y escucha que genera el interactuar con videojuegos violentos?	1.Muy en desacuerdo
			2.En desacuerdo

Indicador 4	3	<p>¿Qué importancia tiene un videojuego en la relación de generar comportamientos de tipo violento?</p> <p>¿Considera adecuado el grado de representación que llegan a generar los videojuegos en sus consumidores?</p>	<p>3.Ni en acuerdo, ni en desacuerdo</p> <p>4.De acuerdo</p> <p>5.Muy de acuerdo</p> <p>1.Nada importante</p> <p>2.Poco importante</p> <p>3.Regularmente importante</p> <p>4.Importante</p> <p>5.Muy importante</p> <p>1. Nada adecuado</p> <p>2. Poco adecuado</p> <p>3. Regularmente adecuado</p> <p>4. Adecuado</p> <p>5. Muy adecuado</p>
-------------	---	---	---

		¿En qué grado considera que los videojuegos afectan estímulos emocionales generados por contenido violento?	<ol style="list-style-type: none">1.Muy Bajo2.Bajo3.Regular4.Elevado5.Muy Elevado
--	--	---	---

ENCUESTA

Esta investigación tiene como objetivo analizar el impacto de las imágenes violentas de los videojuegos en el comportamiento de los jóvenes universitarios del distrito de Surquillo, en el marco de las investigaciones realizadas para optar el grado de Bachiller en Ciencias de la Comunicación, por lo que le estaré reconocida (o) por la veracidad y seriedad de sus respuestas

Datos Generales

Edad:

Género M () F ()

Ocupación:

1. ¿En qué grado consideras que los consumidores de videojuegos se Identifican con los personajes de un juego?

1. Muy bajo
2. Bajo
3. Regular
4. Alto
5. Muy alto

2. ¿Consideras adecuado el grado de iconicidad de imágenes que un consumidor de videojuegos encuentra en los juegos violentos?

1. Nada adecuado
2. Poco adecuado
3. Regularmente adecuado
4. Adecuado
5. Muy adecuado

3. ¿Qué importancia tiene el presentar a un personaje Referente en un videojuego?

1. Nada importante
2. Poco importante
3. Regularmente importante
4. Importante
5. Muy importante

4. ¿Considera adecuado el contenido violento que se presentan en los videojuegos de hoy en día?

1. Nada adecuado
2. Poco adecuado
3. Regularmente adecuado
4. Adecuado
5. Muy adecuado

5. ¿En qué grado cree que se muestra el contenido violento en las conversaciones que se presentan en los videojuegos?

1. Muy bajo
2. Bajo
3. Regular
4. Alto
5. Muy alto

6. ¿Cree que la violencia en los videojuegos de alguna manera aporta al desarrollo de la cultural de un determinado lugar?

1. Muy en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni en acuerdo, ni en desacuerdo
4. De acuerdo
5. Muy de acuerdo

7. ¿Cree que los sucesos violentos dentro de un videojuego son importantes para el desarrollo de conductas violentas en sus jugadores?
1. Nada importante
 2. Poco importante
 3. Regularmente importante
 4. Importante
 5. Muy importante
8. ¿Está de acuerdo con el grado de acción violenta que se muestra en la mayoría de videojuegos?
1. Muy en desacuerdo
 2. En desacuerdo
 3. Ni en acuerdo, ni en desacuerdo
 4. De acuerdo
 5. Muy de acuerdo
9. ¿En qué grado de representación cree que un consumidor de videojuegos asume la violencia mostrada en un juego?
1. Muy bajo
 2. Bajo
 3. Regular
 4. Alto
 5. Muy alto
10. ¿Considera adecuado el Lenguaje mostrado en los videojuegos de contenido violento?
1. Nada adecuado
 2. Poco adecuado
 3. Regularmente adecuado
 4. Adecuado
 5. Muy adecuado
11. ¿En qué grado considera Ud. que se manifiesta la violencia en un videojuego contrastándolo con la realidad?
1. Muy bajo
 2. Bajo
 3. Regular
 4. Alto
 5. Muy alto
12. ¿Está de acuerdo con el habla y escucha que genera el interactuar con videojuegos violentos?
1. Muy en desacuerdo
 2. En desacuerdo
 3. Ni en acuerdo, ni en desacuerdo
 4. De acuerdo
 5. Muy de acuerdo
13. ¿Qué importancia tiene un videojuego en la relación de generar comportamientos de tipo violento?
1. Nada importante
 2. Poco importante
 3. Regularmente importante
 4. Importante
 5. Muy importante
14. ¿Considera adecuado el grado de representación que llegan a generar los videojuegos en sus consumidores?
1. Nada adecuado
 2. Poco adecuado

3. Regularmente adecuado
4. Adecuado
5. Muy adecuado

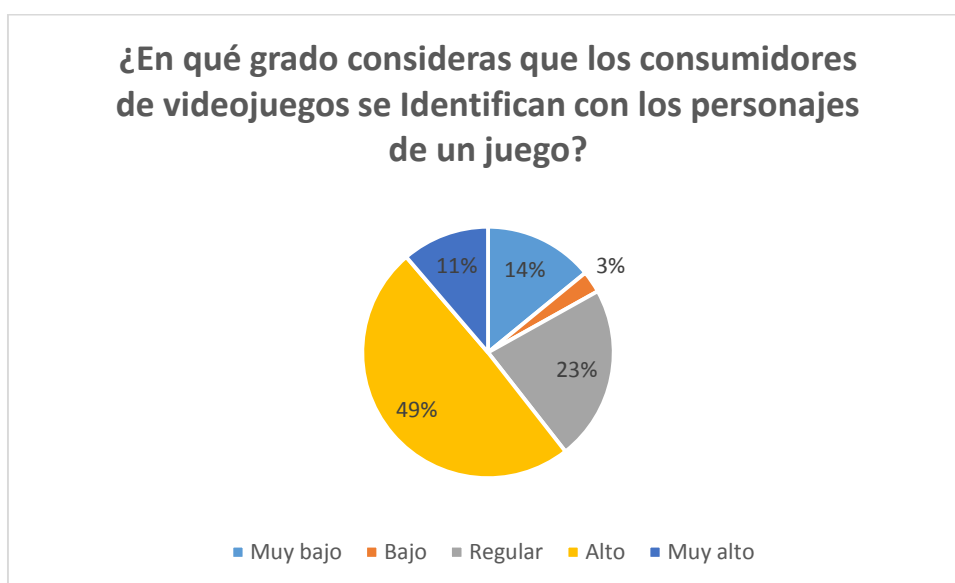
15. ¿En qué grado considera que los videojuegos afectan estímulos emocionales generados por contenido violento?

1. Muy bajo
2. Bajo
3. Regular
4. Alto
5. Muy alto

CAPÍTULO IV RESULTADOS DEL ANÁLISIS CUALITATIVO

1. ¿En qué grado consideras que los consumidores de videojuegos se identifican con los personajes de un juego?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy bajo	10	14.1	14.1	14.1
	Bajo	2	2.8	2.8	16.9
	Regular	16	22.5	22.5	39.4
	Alto	35	49.3	49.3	88.7
	Muy alto	8	11.3	11.3	100.0
	Total	71	100.0	100.0	



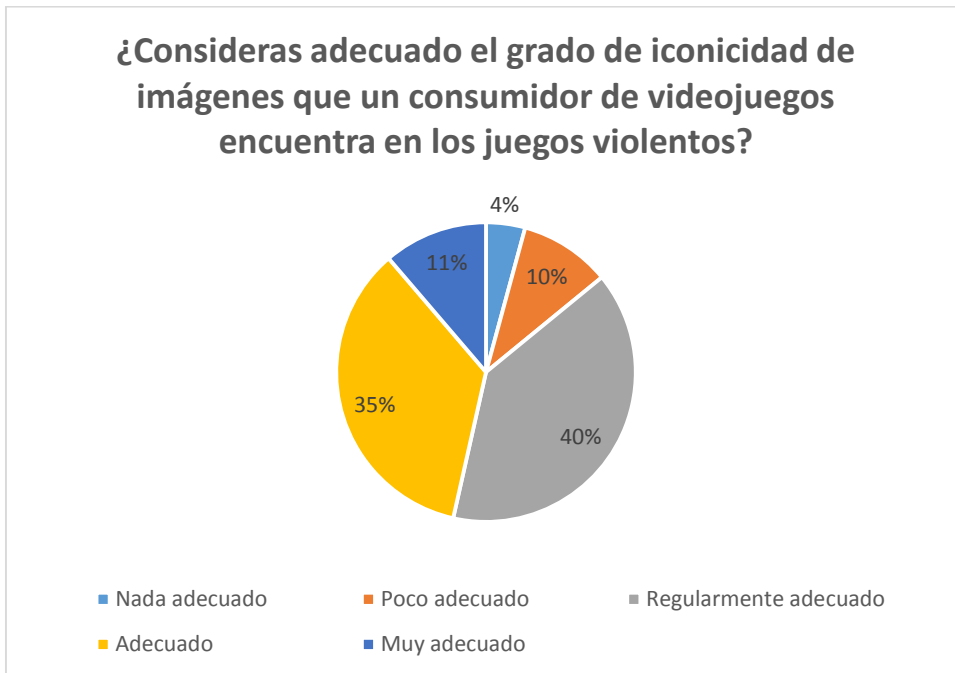
Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un aproximado de la mitad de la población encuestada opina que los consumidores de videojuegos se identifican con los personajes en un grado alto. Un aproximado a la quinta parte de los encuestados opina que los consumidores de videojuegos se identifican con los personajes en grado regular. Mientras que un reducido porcentaje de los encuestados opina que los consumidores de videojuegos se identifican con los personajes en grado bajo. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

2. ¿Consideras adecuado el grado de iconicidad de imágenes que un consumidor de videojuegos encuentra en los juegos violentos?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
--	------------	------------	-------------------	----------------------

Válido	Nada adecuado	3	4.2	4.2	4.2
	Poco adecuado	7	9.9	9.9	14.1
	Regularmente adecuado	28	39.4	39.4	53.5
	Adecuado	25	35.2	35.2	88.7
	Muy adecuado	8	11.3	11.3	100.0
	Total	71	100.0	100.0	



Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un poco menos de la mitad de la población encuestada opina que el grado de iconicidad de imágenes que se encuentran en los videojuegos violentos es regularmente adecuado. Un poco más de la tercera parte de los encuestados opina que el grado de iconicidad de imágenes que se encuentran en los videojuegos violentos es adecuado. Mientras que un reducido porcentaje de los encuestados opina que el grado de iconicidad de imágenes que se encuentran en los videojuegos violentos es nada adecuado. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

3.¿Qué importancia tiene el presentar a un personaje Referente en un videojuego?

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
------------	------------	-------------------	----------------------

Válido	Nada importante	1	1.4	1.4	1.4
	Poco Importante	6	8.5	8.5	9.9
	Regularmente Importante	15	21.1	21.1	31.0
	Importante	30	42.3	42.3	73.2
	Muy importante	19	26.8	26.8	100.0
	Total	71	100.0	100.0	



Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un poco menos de la mitad de la población encuestada opina que tener un personaje referente en un videojuego es importante. También un poco más de la cuarta parte de la población encuestada opina que tener un personaje referente en un videojuego es muy importante. Mientras que un reducido porcentaje de los encuestados opina que tener un personaje referente en un videojuego es nada importante. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

4.¿Considera adecuado el contenido violento que se presentan en los videojuegos de hoy en día?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada adecuado	1	1.4	1.4	1.4
	Poco adecuado	8	11.3	11.3	12.7
	Regularmente adecuado	16	22.5	22.5	35.2
	Adecuado	37	52.1	52.1	87.3

Muy adecuado	9	12.7	12.7	100.0
Total	71	100.0	100.0	



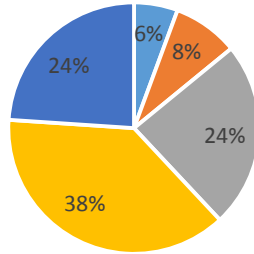
Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un aproximado de la mitad de la población encuestada opina que el contenido violento que se presentan en los videojuegos de hoy en día es adecuado. Un poco menos de la cuarta parte de la población encuestada opina que el contenido violento que se presentan en los videojuegos de hoy en día es regularmente adecuado. Mientras que un reducido porcentaje de la población encuestada opina que el contenido violento que se presentan en los videojuegos de hoy en día es nada adecuado. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

5. ¿En qué grado cree que se muestra el contenido violento en las conversaciones que se presentan en los videojuegos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy bajo	4	5.6	5.6	5.6
	Bajo	6	8.5	8.5	14.1
	Regular	17	23.9	23.9	38.0
	Elevado	27	38.0	38.0	76.1
	Muy elevado	17	23.9	23.9	100.0
	Total	71	100.0	100.0	

¿En qué grado cree que se muestra el contenido violento en las conversaciones que se presentan en los videojuegos?



■ Muy bajo ■ Bajo ■ Regular ■ Elevado ■ Muy elevado

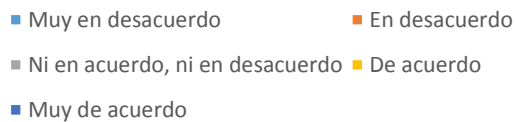
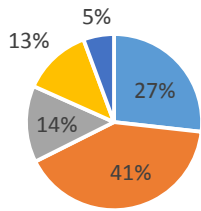
Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un poco más de la tercera parte de la población encuestada opina que el contenido violento en las conversaciones que se presentan en los videojuegos es de grado elevado. Un poco menos de la cuarta parte de la población encuestada opina que el contenido violento en las conversaciones que se presentan en los videojuegos es de grado regular. Mientras que un reducido porcentaje la población encuestada opina que el contenido violento en las conversaciones que se presentan en los videojuegos es de grado muy bajo. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

6. ¿Cree que la violencia en los videojuegos de alguna manera aporta al desarrollo de la cultural de un determinado lugar?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	19	26.8	26.8	26.8
	En desacuerdo	29	40.8	40.8	67.6
	Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	10	14.1	14.1	81.7
	De acuerdo	9	12.7	12.7	94.4
	Muy de acuerdo	4	5.6	5.6	100.0
	Total	71	100.0	100.0	

¿Cree que la violencia en los videojuegos de alguna manera aporta al desarrollo de la cultural de un determinado lugar?



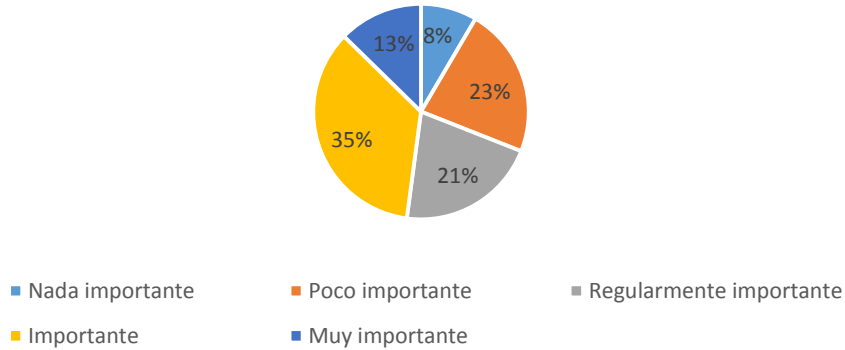
Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un poco menos de la mitad de la población encuestada está en desacuerdo en que la violencia en los videojuegos aporta al desarrollo de la cultura. Un poco más de la cuarta parte de la población encuestada está en muy desacuerdo en que la violencia en los videojuegos aporta al desarrollo de la cultura. Un reducido porcentaje de encuestados está muy de acuerdo en que la violencia en los videojuegos aporta al desarrollo de la cultura. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

7.¿Cree que los sucesos violentos dentro de un videojuego son importantes para el desarrollo de conductas violentas en sus jugadores?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada importante	6	8.5	8.5	8.5
	Poco importante	16	22.5	22.5	31.0
	Regularmente importante	15	21.1	21.1	52.1
	Importante	25	35.2	35.2	87.3
	Muy importante	9	12.7	12.7	100.0
	Total	71	100.0	100.0	

¿Cree que los sucesos violentos dentro de un videojuego son importantes para el desarrollo de conductas violentas en sus jugadores?



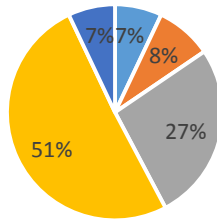
Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un poco más de la tercera parte de la población encuestada cree importante que los sucesos violentos dentro de un videojuego son determinantes para desarrollar conductas violentas. Además, un aproximado a la cuarta parte de la población encuestada lo cree poco importante, en tanto un porcentaje muy pequeño cree que es nada importante que los sucesos violentos dentro de un videojuego sean determinantes para el desarrollo de conductas violentas. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

8. ¿Está de acuerdo con el grado de acción violenta que se muestra en la mayoría de videojuegos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	5	7.0	7.0	7.0
	En desacuerdo	6	8.5	8.5	15.5
	Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	19	26.8	26.8	42.3
	De acuerdo	36	50.7	50.7	93.0
	Muy de acuerdo	5	7.0	7.0	100.0
	Total	71	100.0	100.0	

¿Está de acuerdo con el grado de acción violenta que se muestra en la mayoría de videojuegos?



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni en acuerdo, ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

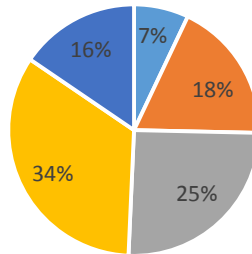
Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un poco más de la mitad de la población encuestada está de acuerdo con el grado de acción violenta que se muestra en la mayoría de videojuegos. Mientras que un poco más de la cuarta parte de los encuestados da cuenta de la neutralidad respecto a la acción violenta que se muestra en la mayoría de videojuegos. Un reducido porcentaje de la población encuestada se muestra muy en desacuerdo con el grado de acción violenta que se muestra en la mayoría de videojuegos. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

9. ¿En qué grado de representación cree que un consumidor de videojuegos asume la violencia mostrada en un juego?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy bajo	5	7.0	7.0	7.0
	Bajo	13	18.3	18.3	25.4
	Regular	18	25.4	25.4	50.7
	Elevado	24	33.8	33.8	84.5
	Muy elevado	11	15.5	15.5	100.0
	Total	71	100.0	100.0	

¿En qué grado de representación cree que un consumidor de videojuegos asume la violencia mostrada en un juego?



■ Muy bajo ■ Bajo ■ Regular ■ Elevado ■ Muy elevado

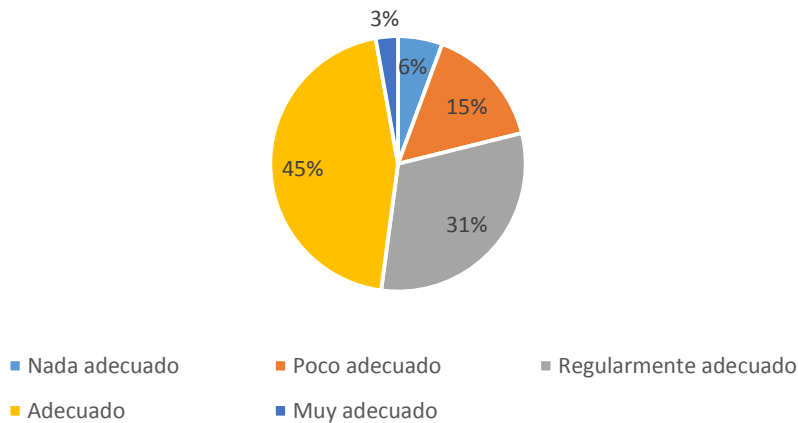
Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un poco más de la tercera parte de la población encuestada opina que la representación de violencia mostrada en videojuegos es asumida por sus consumidores en un grado elevado. También se muestra que la cuarta parte de los encuestados da cuenta de la neutralidad respecto al grado de representación de la violencia mostrada en los videojuegos. Mientras que un reducido porcentaje de la población encuestada cree que la representación que asume un consumidor sobre la violencia mostrada es muy bajo. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

10.¿Considera adecuado el Lenguaje mostrado en los videojuegos de contenido violento?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada adecuado	4	5.6	5.6	5.6
	Poco adecuado	11	15.5	15.5	21.1
	Regularmente adecuado	22	31.0	31.0	52.1
	Adecuado	32	45.1	45.1	97.2
	Muy adecuado	2	2.8	2.8	100.0
	Total	71	100.0	100.0	

¿Considera adecuado el Lenguaje mostrado en los videojuegos de contenido violento?



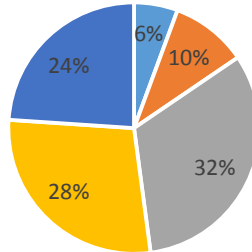
Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un poco menos de la mitad de la población encuestada cree que el lenguaje mostrado en los videojuegos de contenido violento es adecuado. Mientras que un poco menos de la tercera parte de los encuestados cree que el lenguaje mostrado es regularmente adecuado. Un poco menos de la décima parte de los encuestados cree que el lenguaje mostrado en los videojuegos de contenido violento es muy adecuado. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

11. ¿En qué grado considera Ud. que se manifiesta la violencia en un videojuego contrastándolo con la realidad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy bajo	4	5.6	5.6	5.6
	Bajo	7	9.9	9.9	15.5
	Regular	23	32.4	32.4	47.9
	Elevado	20	28.2	28.2	76.1
	Muy elevado	17	23.9	23.9	100.0
	Total	71	100.0	100.0	

¿En qué grado considera Ud. que se manifiesta la violencia en un videojuego contrastándolo con la realidad?



■ Muy bajo ■ Bajo ■ Regular ■ Elevado ■ Muy elevado

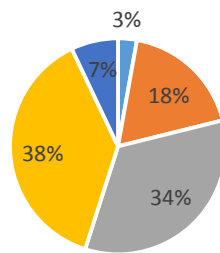
Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un poco menos de la tercera parte de los encuestados da cuenta de la neutralidad respecto al contraste de violencia que existe entre un videojuego y la realidad. Sin embargo, se observa también que un poco más de la cuarta parte de la población encuestada cree elevado el contraste. Un reducido porcentaje de encuestados considera muy bajo el contraste que existe entre la violencia que se manifiesta en un videojuego y la realidad. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

12. ¿Está de acuerdo con el habla y escucha que genera el interactuar con videojuegos violentos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	2	2.8	2.8	2.8
	En desacuerdo	13	18.3	18.3	21.1
	Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	24	33.8	33.8	54.9
	De acuerdo	27	38.0	38.0	93.0
	Muy de acuerdo	5	7.0	7.0	100.0
	Total	71	100.0	100.0	

¿Está de acuerdo con el habla y escucha que genera el interactuar con videojuegos violentos?



- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni en acuerdo, ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

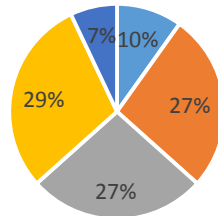
Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un porcentaje superior a la tercera parte de encuestados está de acuerdo con el habla y escucha que genera el interactuar con videojuegos violentos. Mientras tanto que un aproximado a la tercera parte de la población encuestada da cuenta de la neutralidad respecto al habla y escucha que genera el interactuar con videojuegos violentos. Un reducido porcentaje de la población encuestada se muestra muy en desacuerdo con el habla y escucha que genera el interactuar con videojuegos violentos. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

13.¿Qué importancia tiene un videojuego en la relación de generar comportamientos de tipo violento?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada importante	7	9.9	9.9	9.9
	Poco importante	19	26.8	26.8	36.6
	Regularmente importante	19	26.8	26.8	63.4
	Importante	21	29.6	29.6	93.0
	Muy importante	5	7.0	7.0	100.0
	Total	71	100.0	100.0	

¿Qué importancia tiene un videojuego en la relación de generar comportamientos de tipo violento?



■ Nada importante ■ Poco importante ■ Regularmente importante
 ■ Importante ■ Muy importante

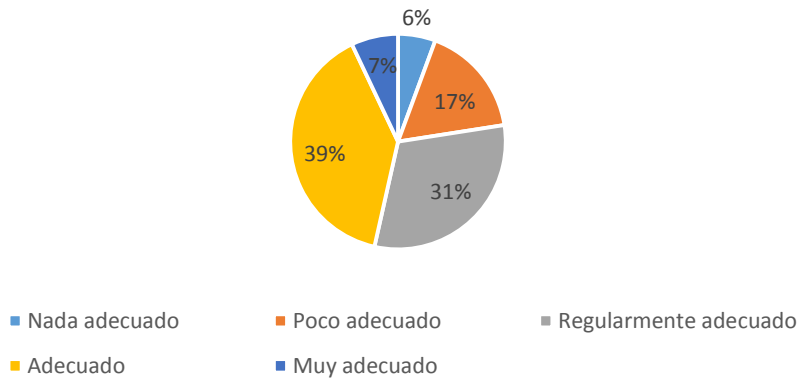
Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un poco menos de la tercera parte de los encuestados cree importante la relación que genera comportamientos de tipo violento a raíz del consumo de un videojuego. Mientras que un poco más de la cuarta parte de la población encuestada muestra su neutralidad a la pregunta. Un reducido porcentaje de la población encuestada cree muy importante la relación que genera comportamientos de tipo violento a raíz del consumo de un videojuego. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

14.¿Considera adecuado el grado de representación que llegan a generar los videojuegos en sus consumidores?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada adecuado	4	5.6	5.6	5.6
	Poco adecuado	12	16.9	16.9	22.5
	Regularmente adecuado	22	31.0	31.0	53.5
	Adecuado	28	39.4	39.4	93.0
	Muy adecuado	5	7.0	7.0	100.0
	Total	71	100.0	100.0	

¿Considera adecuado el grado de representación que llegan a generar los videojuegos en sus consumidores?



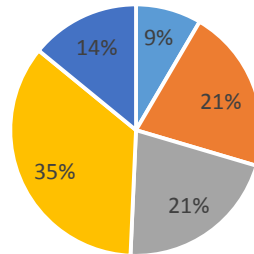
Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un porcentaje superior a la tercera parte de encuestados considera adecuado el grado de representación que llegan a generar los videojuegos en sus consumidores. Un poco menos de la tercera parte de la población encuestada cree regularmente adecuado el grado de representación que llegan a generar los videojuegos en sus consumidores. Mientras que un reducido porcentaje de los encuestados cree nada adecuado el grado de representación que llega a generar los videojuegos en sus consumidores. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

15.¿En qué grado considera que los videojuegos afectan estímulos emocionales generados por contenido violento?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy bajo	6	8.5	8.5	8.5
	Bajo	15	21.1	21.1	29.6
	Regular	15	21.1	21.1	50.7
	Elevado	25	35.2	35.2	85.9
	Muy elevado	10	14.1	14.1	100.0
	Total	71	100.0	100.0	

¿En qué grado considera que los videojuegos afectan estímulos emocionales generados por contenido violento?



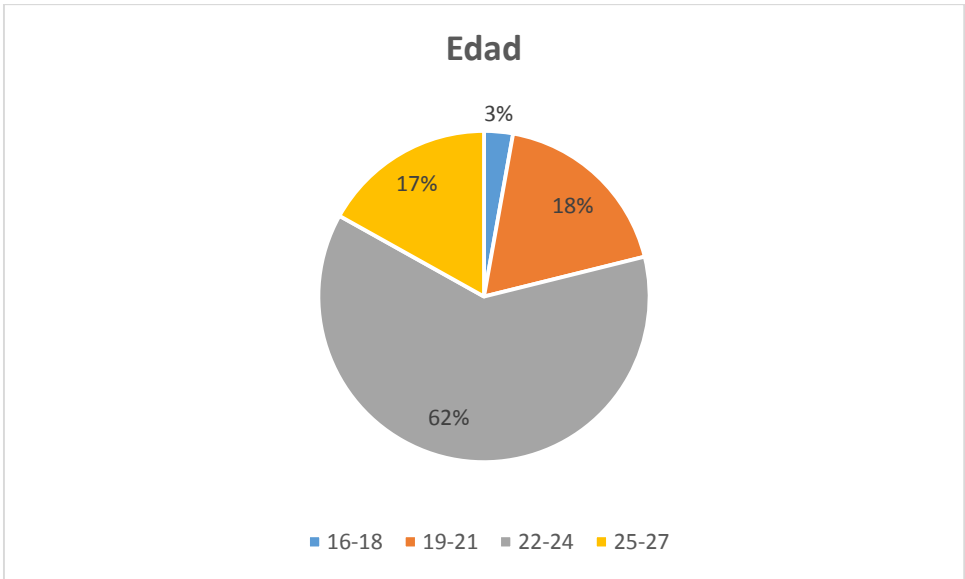
■ Muy bajo ■ Bajo ■ Regular ■ Elevado ■ Muy elevado

Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un poco más de la tercera parte de la población encuestada considera que los videojuegos afectan estímulos emocionales generados por contenido violento en un grado elevado. Un poco menos de la cuarta parte de los encuestados considera que los videojuegos afectan estímulos emocionales generados por contenido violento en un grado regular y bajo. Mientras que un reducido porcentaje de los encuestados opina que los videojuegos afectan estímulos emocionales generados por contenido violento en un grado muy bajo. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

16. Edad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	16-18	2	2.8	2.8	2.8
	19-21	13	18.3	18.3	21.1
	22-24	44	62.0	62.0	83.1
	25-27	12	16.9	16.9	100.0
	Total	71	100.0	100.0	

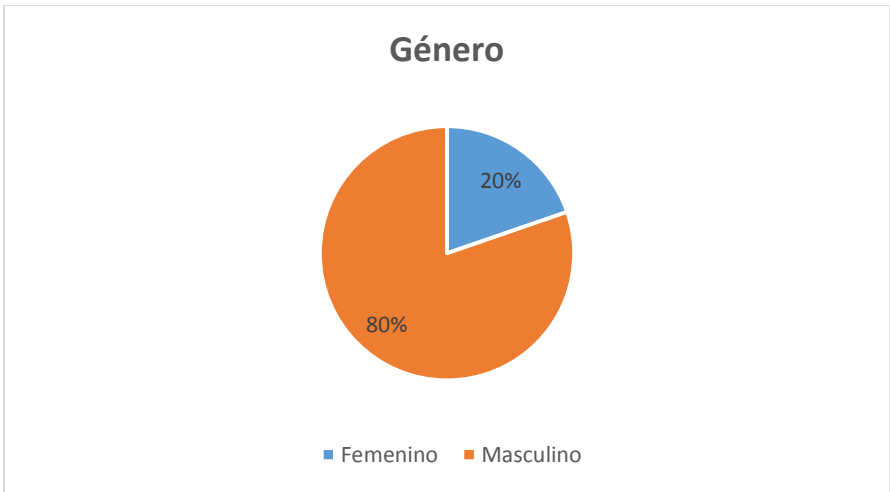


Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

Un porcentaje superior a la mitad de los encuestados se encuentran entre las edades 22 y 24 años. Un poco menos de la quinta parte se encuentran entre las edades 19 y 21, 25-27, y un reducido porcentaje de los encuestados se encuentran entre las edades de 16-18. Estas respuestas corresponden a jóvenes de educación superior incompleta.

17. Género

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Femenino	14	19.7	19.7	19.7
	Masculino	57	80.3	80.3	100.0
	Total	71	100.0	100.0	

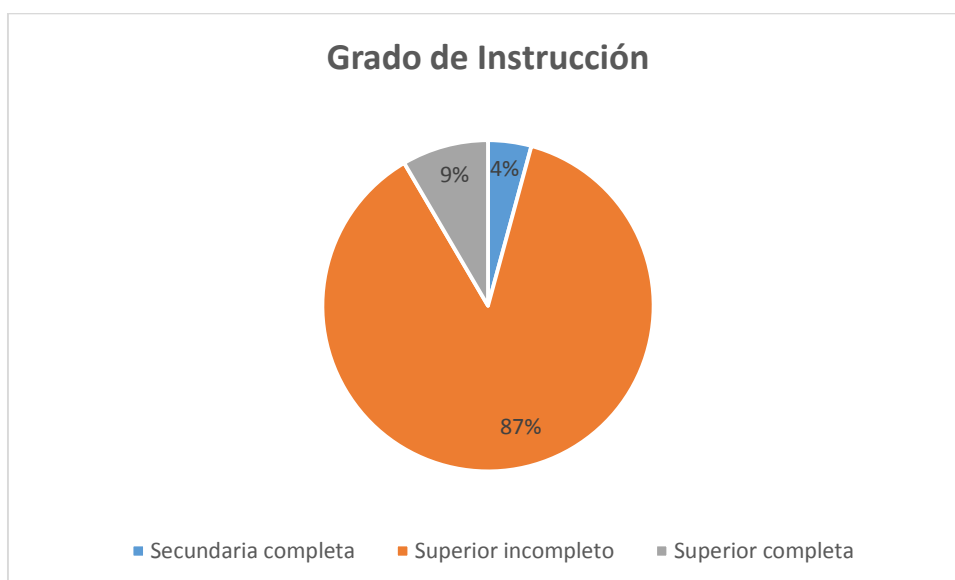


Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

La mayoría de la población encuestada son del género masculino. Mientras que la quinta parte de la población encuestada son de género femenino. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años de educación superior incompleta.

18. Grado de Instrucción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Secundaria completa	3	4.2	4.2	4.2
	Superior incompleto	62	87.3	87.3	91.5
	Superior completa	6	8.5	8.5	100.0
	Total	71	100.0	100.0	



Fuente (2019) propia a partir de las encuestas aplicadas a los estudiantes universitarios.

La gran mayor parte de los encuestados son de grado de instrucción, superior incompleto. Un aproximado a la décima parte de la población encuestada son de grado de instrucción completo. Mientras que un porcentaje reducido de los encuestados es de grado de instrucción, secundaria completa. Estas respuestas corresponden a los jóvenes cuyas edades fluctúan entre los 22 y 24 años.

CONCLUSIONES

1. Esta investigación sobre las imágenes de los videojuegos que consumen los jóvenes universitarios del distrito de Surquillo. Muestran resultados en los que se pudo conocer que la mayoría de jóvenes encuentran el contenido violento en los videojuegos adecuado, además de ser conscientes de que estos a su vez poseen un impacto con relación a generar comportamientos de tipo violento.

2. Lo que me lleva a concluir que vivimos en una sociedad en la que la violencia parece ser tomada de forma normal, se ven en los diversos medios de comunicación y esta plataforma no es ajena a ello. Actualmente se establece una cultura sobre la violencia que de no ser tomada en cuenta podría tener expresiones de mayor impacto con el pasar del tiempo.

3. Los videojuegos violentos siempre han estado rodeados sobre la polémica debido a que existen estudios y opiniones encontradas, a favor y en contra. Se espera que esta investigación pueda ayudar y de pie a futuras investigaciones más profundas y puedan reducir las manifestaciones que trae esta problemática.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda tomarse el debido tiempo a generar una conciencia crítica para el análisis de lo que consumimos en esta materia. El ser conscientes sobre el crecimiento de los videojuegos violentos en estos tiempos será importante para para generar mayor investigación sobre esta forma de entretenimiento.

2. Es importante conocer las posibles causas que conlleven el uso o consumo desmedido de estos videojuegos, para poder prevenir un incorrecto desarrollo de comportamientos que vayan de la mano con las imágenes de las que los usuarios están expuestos, en este caso lo que los videojuegos violentos, nos muestren.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS CON NORMAS APA SEXTA EDICION

- De Félix Etxeberria (2011). *Videojuegos violentos y agresividad*.
Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf>
- Villafañé, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid, España: Pirámide.
- Van Dijk, T. (1990). *La noticia como discurso*. Barcelona, España: Paidós
- Moscovici, S. (1961). *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Buenos Aires: Huemul.
- Alvarado, E. (1955). *Teoría del lenguaje de Otto Jespersen*.
- Gomis, L. (1990). *Teoría del periodismo: cómo se forma el presente*. Barcelona, España: Paidós
- Valbuena, F. (S.f). *Teorías sobre los efectos de la imagen visual y auditiva*. Madrid, España.
- Acaso, M. (2009). *El lenguaje visual*. Barcelona, España: Paidós.
- De Víctor Salazar (2014). *Influencia de los videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda*. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6271/SALAZAR_ORE_VICTOR_VIDEOJUEGOS_VIOLENTOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- De María Calle & Carmen Gutiérrez (2006). *Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes. distrito la esperanza – Trujillo. 2006*. Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/8438/1090%20Calle%20Morales%20Carolina%20%2C%20%20Gutierrez%20Julca%20Carmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

De Deymis Olmedo (2016). *Influencia de los video juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección "A" de la institución educativa "Latinoamericano" del distrito de Paucarpata – Arequipa 2015*. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3561/Edolandj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

De Sisle y Alave & Sara Pampa (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*. Recuperado de http://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara_Tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

De Ricardo Oroval. (2014/2015). *Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*. Recuperado de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval%20Escandell_Ricardo.pdf?sequence=1

De Gonzalo Soltero (2011). *Videojuegos y violencia*. Recuperado de http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/43_iv_may_2011/casa_del_tiempo_eIV_num43_10_13.pdf

ANEXOS

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>PRINCIPAL</p> <p>¿Qué características tienen las Imágenes de los Videojuegos que consumen los jóvenes universitarios del distrito de Surquillo?</p> <p>ESPECIFICOS</p> <p>¿Qué lenguaje, tienen los contenidos de los videojuegos que consumen los jóvenes del distrito de Surquillo?</p> <p>¿Qué representaciones generan los videojuegos que consumen los jóvenes del distrito de Surquillo?</p>	<p>GENERAL</p> <p>Analizar las imágenes violentas de los videojuegos que consumen los jóvenes del distrito de Surquillo</p> <p>OBJETIVO ESPECIFICOS</p> <p>Determinar las características que poseen los Videojuegos violentos que consumen los jóvenes del distrito de Surquillo.</p> <p>Explicar el grado de representación que las imágenes violentas generan en los jóvenes del distrito de Surquillo.</p>	<p>GENERAL</p> <p>Las imágenes realistas y violentas que se presentan en los videojuegos poseen una influencia negativa en el comportamiento de los jóvenes universitarios del distrito de Surquillo.</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICAS</p> <p>El contenido que se muestra en los videojuegos es de carácter violento y por ello poseen una influencia negativa en el estilo de vida de los jóvenes universitarios del distrito de Surquillo.</p> <p>Las imágenes realistas que se muestran en los videojuegos poseen una influencia negativa en el grado de representación que generan en los jóvenes universitarios del distrito de Surquillo.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE (X)</p> <p>X: Impacto de las imágenes en los videojuegos.</p> <p>X1: Contenidos</p> <p>X2: Mensaje</p> <p>X3 Lenguaje</p> <p>X4 Representaciones</p>	<p>Medio</p> <p>Actividades humanas</p> <p>Acción comunicativa</p> <p>Expresar sensaciones</p> <p>Relación Contingencias</p> <p>Cognitiva</p> <p>Afectiva</p> <p>Conductual</p>	<p>*Tipo de Investigación</p> <p>Básico, porque aporta conocimientos, a partir del marco teórico y permanece en él.</p> <p>Teorías de lenguaje y la Teoría de las imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> Población y Muestra Población o universo: 1,290,550 Muestra: Instrumentos de recolección de datos Encuestas