

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



"Los videojuegos en red: una nueva dimensión social de interacción en los adolescentes del segundo año de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas - 2017"

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

RESPONSABLE:

Bachiller: DANIEL SAMANEZ RAMOS

ASESOR:

Lic. RAFAEL MARTÍN NAVEROS CASTRO

AYACUCHO – PERÚ

2017

AGRADECIMIENTO

A mis padres y hermanos por su constante apoyo en mi formación profesional, a mis docentes quienes me guiaron en el camino de la responsabilidad y la investigación.

INDICE

Agradecimiento Pág.

Índice

CAPÍTULO I

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema.....	09
Problema principal.....	12
Problema secundario.....	12
1.2 Objetivos de la investigación.....	12
Objetivo general.....	12
Objetivos específicos.....	12
1.3 Hipótesis de la investigación	13
Hipótesis principal.....	13
Hipótesis secundaria.....	13
1.4 Metodología de investigación.....	14
Tipo de investigación.....	14
Enfoque de la investigación.....	15
Población.....	15
Muestra.....	15
Selección de la muestra.....	15
1.5 Sistema de variables.....	16
1.6 Unidad de análisis.....	17
1.7 Procedimientos.....	17

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Los Videojuegos en red: definiciones a partir de Diego Levis.....	20
2.2 Tipos y modalidades de videojuegos.....	23
2.3 La interacción a partir de David K. Berlo.....	26
2.4 La comunicación y los videojuegos en red.....	39
2.5 La dimensión social en el entorno virtual.....	42
2.6 La interactividad en el ciberespacio.....	45
2.7 Los videojuegos y la adolescencia.....	50
2.8 El lenguaje y los videojuegos en red.....	53

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Formas de interacción entre los estudiantes de la I. E. Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas a través de los videojuegos en red.....	60
3.2 Videojuegos en red preferidos por los estudiantes de la I. E. Juan Espinoza Medrano	71
3.2.1. Factores que motivan el uso de los videojuegos en red.....	71
3.2.2. Videojuegos en red de mayor preferencia.....	74
3.3 Características de los videojuegos en red preferidos por los estudiantes de la I. E. Juan Espinoza Medrano.....	76
3.3.1. Dota 2.....	79
3.3.2. Mine Craft.....	82
3.3.3. Rakion.....	85
3.3.4. Clash of Clans.....	87
3.4 El lenguaje utilizado en el uso de los videojuegos en red por los estudiantes de la I. E. Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas.....	90

CAPÍTULO VI

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 Formas de interacción entre los estudiantes de la I. E. Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas a través de los videojuegos en red.....	97
4.2 Videojuegos en red preferidos por los estudiantes de la I. E. Juan Espinoza Medrano.....	101
4.3 Características de los videojuegos en red preferidos por los estudiantes de la I. E. Juan Espinoza Medrano.....	103
4.4 Lenguaje utilizado en el uso de los videojuegos en red por los estudiantes de la I. E. Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas.....	108
CONCLUSIONES.....	112
RECOMENDACIONES.....	114
BIBLIOGRAFÍA.....	115
ANEXOS.....	119

RESUMEN

La presente investigación buscó determinar cómo los videojuegos en red dan paso a nuevas plataformas de interacción entre los estudiantes del segundo año de educación secundaria de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas. Quienes mostraron preferencias por el uso continuo de los videojuegos en red con características violentas, junto a un lenguaje vulgar en instantes en que se encuentran jugando y experimentando diversas emociones como la frustración o satisfacción productos del juego. Estos resultados se obtuvieron gracias al desarrollo de una investigación cualitativa de tipo descriptiva, así mismo no experimental de tipo transaccional, debido a que no se manipularon las variables y porque la investigación se desarrolló en un determinado espacio y tiempo.

INTRODUCCIÓN

Hace unos años atrás se comenzó a hablar de la globalización, todo ello implicaba un avance muy importante en lo tecnológico, es decir, como parte de esos cambios que introdujo la globalización se halló al Internet. Hoy en día, el mayor segmento de adolescentes tienen acceso al ciberespacio por diferentes razones, en la que se generaliza el uso de algún juego virtual, asimismo la proliferación de cabinas de Internet fue un elemento fundamental e influyente en este cambio radical, estos dos factores, el acceso a Internet así como la creciente apertura de locales que ofrecen videojuegos en red, confluyen en facilitar a los adolescentes un mundo distinto donde se desarrolla el consumo y entretenimiento todo por medio de los juegos en línea; Por otro lado, la constante revolución de la informática fue otro factor que trajo consigo los videojuegos, los cuales al innovarse juntamente con el avance tecnológico permitieron un incremento de los consumidores de este producto, hecho que favoreció a la importancia que los videojuegos fueron adquiriendo.

En este sentido la importancia de la presente investigación radicó en mostrar la interacción generada por los videojuegos en red entre los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas.

La investigación está estructurada de la siguiente manera: en el primer capítulo: metodología de la investigación, se desarrolló de manera cuidadosa la metodología en la que se sustenta el presente estudio.

En el segundo capítulo: el marco teórico, se entró a teorizar los conceptos fundamentales, basados en las perspectivas de diferentes autores, como David Berlo con su libro: "El proceso de la comunicación: introducción a la teoría y la práctica", Diego Levis con su libro: "Videojuegos en red: Espacios simbólicos de juego y encuentro". Quienes fueron indispensables para la buena realización de este apartado.

En el tercer capítulo, se presentan de manera sistemática, los resultados obtenidos en la investigación, de los cuales derivan las conclusiones finales del presente trabajo.

En el cuarto capítulo se hace un análisis y discusión de los resultados obtenidos en contraste con todo el material bibliográfico desarrollado en el marco teórico, cuyo fin será el de ver correspondencias entre ambos.

Finalmente se desarrolla las conclusiones y recomendaciones a las cuales arribó el presente trabajo de investigación, luego de un análisis profundo de cada uno de los resultados obtenidos.

CAPÍTULO I

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

El presente trabajo de investigación se desarrolló en el marco de los nuevos avances tecnológicos, así como la llegada de la globalización del cual se comenzó a hablar hace pocos años atrás, estos hechos condujeron a muchos cambios y como parte de ello trajo indiscutiblemente nuevos instrumentos de entretenimiento, comunicación e información.

En el curso de los últimos años el fenómeno de la globalización ha capturado la imaginación del gran público. En una época de profundos e irreversibles cambios, para los cuales las teorías en uso parecen tener pocas respuestas, la idea de la globalización ha adquirido casi el significado de un nuevo paradigma. Utilizada para abordar el análisis de los fenómenos, la globalización parece ofrecer una explicación convincente de la realidad cambiante, una llave destinada a abrir las puertas a todos los misterios presentes y futuros. (Saborido, 2005, Pag. 10)

Como se ve en esta definición, la globalización supone una realidad de mudanzas en nuestra realidad, el cual llamó la atención de las personas sobre todo en lo que a tecnología se refiere, pudiéndose mencionar al Internet, ya que este desde sus inicios hasta la actualidad ofreció facilidades a sus consumidores entre ellos los adolescentes, quienes por diversas razones acceden a este medio buscando nuevas formas de entretenimiento, generándose así un espacio de interacción entre los jóvenes concurrentes a estos sitios. Cabe señalar que el ordenador es una máquina que sirve de mediador entre los jugadores básicamente porque los diversos videojuegos conectados al Internet establecen una comunicación entre los jugadores por medio de este, de igual manera estos juegos ofrecen una gama de alternativas para crear figuras virtuales manejados por ellos durante el juego, creándose así una interacción de competencia y rivalidad entre los contendientes (los adolescentes).

A todo esto se agregan los bajos costos que hay para acceder a este medio: "Los mismos que se obtuvieron en base a una observación directa realizada en las diferentes cabinas de Internet cercanas a la institución educativa Juan Espinoza Medrano y en algunas otras que están más distantes a la misma"¹, sumado a ello:

¹ Dichos precios ascienden desde los cincuenta céntimos por un tiempo de 30 minutos, pero gracias a la gran concurrencia existente a estos establecimientos fueron incluyendo algunas ofertas de 45 minutos por el mismo costo.

“La apertura de innumerables cabinas de Internet por toda la ciudad debido a la demanda que presentan”². Siendo estos, dos factores que conllevan a proporcionar a los adolescentes un espacio común de juego e interacción mediante los videojuegos en red; cabe mencionar que la revolución informática, también trajo una diversidad de videojuegos en red los cuales fueron cambiando paralelamente con el avance de la tecnología, aperturándose así más cabinas de Internet de las ya existentes en la localidad y por ende más espacios de interacción para aquellos quienes acuden a dichos lugares, hecho que contribuyó a la importancia que poco a poco fueron adquiriendo los videojuegos en red en esta ciudad.

Es así, que la presente investigación se enfocó en estudiar a los videojuegos en red como medio en el cual se desarrolla un espacio común de interacción entre los estudiantes del segundo año de la institución educativa Juan Espinoza Medrano. Es preciso mencionar que esta institución se ubica cerca al centro de la ciudad, donde existe una gran cantidad de cabinas de Internet, quienes ofrecen una diversidad de juegos en red junto a ofertas atractivas. Debido a estos factores, los estudiantes se hallan expuestos al consumo de estos juegos durante su salida y entrada a dicho centro educativo.

² En el 2010 se abrió un total de 6 cabinas de Internet, a diferencia del 2011 año en el que se vio un crecimiento de esta cantidad con un total de 25 cabinas de Internet abiertas, casi igual al número de estos establecimientos abiertos en el 2012 en el que podemos apreciar un total de 43 cabinas de Internet, y en el 2016 se puede ver una baja en el número de cabinas abiertas el cual asciende a un total de 11. Cabe mencionar que estas cantidades corresponden sólo al número de cabinas de Internet con licencias otorgadas en sus respectivos años. / Fuente: informe de apertura del total de licencias de funcionamiento otorgadas a cabinas de Internet en los años 2007-2016 en la ciudad, dadas por la Municipalidad Provincial de Andahuaylas.

a) Problema principal

- ¿De qué manera los videojuegos en red generan espacios de interacción entre los adolescentes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano?

b) Problema secundario

- ¿Qué los motiva a los estudiantes del segundo año de la institución educativa Juan Espinoza Medrano a elegir determinados videojuegos en red
- ¿Qué características presentan los videojuegos en red dentro de sus contenidos?
- ¿Cuál es el lenguaje que usan los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano durante el consumo de los videojuegos en red?

1.2. Objetivos de la investigación

a) Objetivo general

- Describir la manera en que los videojuegos en red generan espacios de interacción entre los estudiantes del segundo año de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas.

b) Objetivos específicos

- Describir las razones que tienen los estudiantes del segundo año de la institución educativa Juan Espinoza Medrano para elegir determinados videojuegos en red.

- Reconocer las características que presentan los videojuegos en red que consumen los estudiantes del segundo año de la institución educativa Juan Espinoza Medrano, según sus contenidos.
- Determinar el lenguaje que utilizan los estudiantes del segundo año de la institución educativa Juan Espinoza Medrano durante el uso de los videojuegos en red.

1.3. Hipótesis de investigación

a) Hipótesis principal

- Los diversos tipos de videojuegos en red generan nuevos espacios de interacción indirecta de tipo grupal e individual en los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas, espacios que son contruidos sobre mundos irreales donde los interlocutores tienen las condiciones necesarias para desarrollar una relación más emotiva y en muchos casos agresiva.

b) Hipótesis secundaria

- Los estudiantes del segundo año de la institución educativa Juan Espinoza Medrano, prefieren videojuegos en red que muestren acciones violentas y hazañas extraordinarias, generando así una interacción muy activa e impulsiva.
- Las características que presentan los videojuegos en red, son representaciones de mundos irreales donde se desarrollan acciones y estrategias en tiempo real, en el que cada jugador tiene la posibilidad de

configurar su entorno y sus características personales, los cuales generan espacios peculiares de interacción.

- El lenguaje utilizado por los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano durante el uso de los videojuegos en red tienden a ser de carácter vulgar y agresivo acompañado de una terminología propia con significados específicos que están determinados por el tipo y las características del juego.

1.4. Metodología

- **Tipo de investigación**

La presente investigación es de tipo descriptiva. Al respecto estudios como los de Hernández Sampieri señalan: “Con frecuencia, la meta del investigador consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y eventos; esto es, detallar cómo son y se manifiestan” (Hernández: 2006 Pág 102). De la misma manera Danhke citado por Hernández plantea que: “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de las personas, grupos comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández: 2006 Pág 102). En ese sentido la investigación tiene como propósito describir el proceso de interacción que generan los videojuegos en red, entre los estudiantes del segundo año de educación secundaria de la institución educativa Juan Espinoza Medrano.

- **Enfoque de la investigación**

El enfoque de la investigación es cualitativo debido a que la investigación no cuantifica los datos recogidos para presentarlos y analizarlos en la investigación, asimismo no tiene por objetivo generalizar los resultados sino describirlos tal como se presenta en un determinado contexto. Al respecto Sixto Arotoma Señala “Las investigaciones cualitativas tienden a proveer descripciones detalladas de los contextos sociales y que tales descripciones deberían ser muy consistentes con las perspectivas de los propios participantes. Se enfatiza en la descripción en el entendido que lo aparentemente trivial de la vida cotidiana es valiosa para la observación y nos ayuda a entender fenómenos y procesos particulares desde la perspectiva y paradigma de los actores” (Arotoma, 2007 Pág. 166).

- **Población**

La población está formada por los estudiantes del segundo año de educación secundaria de la institución educativa Juan Espinoza Medrano, espacio donde se desarrolló y aplicó la investigación

- **Muestra**

La muestra es no probabilística de veintiún estudiantes, tres alumnos por cada sección, pertenecientes al segundo año A, B, C, D, E, F y G.

- **Selección de la muestra**

El criterio tomado para la selección de la muestra, se basó en la búsqueda de estudiantes con características que se adecúen a la investigación, por lo

tanto, para seleccionar la muestra se empleó una pregunta de manera oral en cada uno de los salones del segundo año a modo de ficha filtro con la finalidad de identificar a los estudiantes que hacen uso de videojuegos en red, una vez identificados se procedió a seleccionar a tres de ellos en cada sección, esta vez el criterio tomado en cuenta fueron las habilidades comunicativas de los estudiantes, ya que posteriormente debían ser entrevistados.

En las investigaciones cualitativas el investigador tiene mayor libertad de elegir la cantidad y las características de la muestra, debido que, a diferencia de las investigaciones cuantitativas su objetivo no es generalizar los resultados, si no describir a profundidad el fenómeno en un determinado contexto para poder entender y comprenderlo mejor.

1.5. Sistema de variables

a) Variable uno

- Uso de los videojuegos en red
- **Indicadores**
 - Características de los videojuegos
 - Preferencias de videojuegos en red
 - Motivos para jugar con los videojuegos

b) Variable dos

- Formas de interacción
- **Indicadores**
 - Interacción directa

- Interacción indirecta
- Lenguaje utilizado

1.6. Unidad de análisis

La unidad de análisis está conformada por cada uno de los estudiantes del segundo año de la institución educativa Juan Espinoza Medrano, quienes hacen uso de los videojuegos en sus diferentes características y presentaciones, los mismos que fueron estudiados a lo largo de la investigación.

1.7 Procedimiento de la investigación

La ejecución del presente trabajo tuvo como punto de partida la estructuración del marco teórico, cuya elaboración fue indispensable para poder definir y entender adecuadamente nuestras variables. Todo ello a partir de teóricos como David Berlo, quien con sus planteamientos orientó a comprender adecuadamente el aspecto de la interacción, así como el desarrollo de este proceso. Para reforzar un poco más sobre el tema de la interacción, se vieron los planteamientos de Marta Rizo, doctora y docente de investigación social, quien establece una definición sobre la interacción desde una dimensión comunicológica, donde señala a la comunicación como pieza fundamental de la interacción que hizo posible la existencia de la sociedad. Así mismo se toco estudios sobre los tipos de comunicación realizados por la Universidad de Alicante, para entender cómo se dan dichos procesos de interacción, finalmente en este punto se toco los estudios de Juan Carlos Barajas Martínez, Licenciado en Sociología y Ciencia Política, quien plantea que los

procesos de interacción son posibles en distintos lugares, es decir tanto espacios físicos como virtuales

En lo relacionado al aspecto de los videojuegos en red, fenómeno que con el pasar de los años va teniendo mayor presencia y ganando más adeptos, principalmente en aquellos quienes están en plena formación académica, se optó por la revisión de los planteamientos de Diego Levis, quien desarrolló mucho acerca de estos temas, ayudándonos a comprender estos espacios de juego y encuentro.

En otro punto se procedió con la elaboración de nuestros instrumentos para la recolección de datos, siendo estos la guía de entrevista y la ficha de observación. Dichos instrumentos se elaboraron en dos fases. En un primer momento se plantearon preguntas a partir de la revisión de nuestros indicadores, en segundo lugar se llevó para ser validado por especialistas, quienes determinaron la exactitud de las preguntas y así tener una recolección de datos sustanciales que ayuden a la presente investigación, posteriormente tras la subsanación de dichas observaciones, se procedió con la aplicación de los instrumentos en la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas, asimismo se visitó las diferentes cabinas de internet de la ciudad de Andahuaylas para la aplicación de la ficha de observación, de tal modo que se complemente el recojo de datos sobre el lenguaje que utilizan los estudiantes en los precisos instantes en que juegan.

Finalmente, una vez obtenida toda la información necesaria, se comenzó con la transcripción de los datos obtenidos por ambos instrumentos, así como el análisis e interpretación de dicha información para posteriormente establecer nuestras conclusiones finales acerca de lo que se obtuvo y si hubo o no concordancias con lo que se planteó inicialmente en las hipótesis de la presente investigación. Cabe añadir que el análisis de los datos se realizó a través de la metodología de la teoría fundamentada, utilizada frecuentemente en el enfoque cualitativo en la que se desarrolló los siguientes pasos: Una vez recogida la información a través de la entrevista a profundidad se realizaron las transcripciones de manera literal, sobre las cuales se hizo una revisión general de los datos para tener un panorama más completo de la información. Luego se procedió a organizar la información de acuerdo a la variable y las dimensiones establecidas en la investigación. Una vez organizado se procedió a un segundo análisis más exhaustivo donde se fueron seleccionando las informaciones relevantes y eliminando las irrelevantes, este procedimiento se realizó teniendo en cuenta algunos criterios como similitud en las respuestas, ejemplos clarificadores, pertinencia de las respuestas frente a las preguntas realizadas, etc. Una vez que se identificó y organizó la información relevante se procedió a desarrollar la interpretación de los datos contrastando con la información consignada en el marco teórico (Hernández, 2006, Pág. (629-632))

programadas” (Levis, 1997, Pág. 27). En definitiva, podemos comprender que los videojuegos tuvieron un gran desarrollo gracias a que la Internet permitió establecer una conexión entre muchas computadoras en las que se encuentra un jugador respectivamente, convirtiéndose así en un fenómeno que agrupa ya a muchas personas en el cual estas se divertían.

Por otro lado, se determinó a los videojuegos, como espacios electrónicos de diversión, los mismos que dependerán de su soporte físico para su funcionamiento y alcance económico.

Entendemos por videojuegos todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, vídeo interactivo, red telemática, teléfono móvil), Esta variedad de formatos en los que se han comercializado los videojuegos, para todos los gustos, circunstancias y bolsillos, ha contribuido eficazmente a su amplia difusión entre todos los estratos económicos y culturales de nuestra sociedad, constituyendo una de las fuentes de entretenimiento más importantes de las últimas tres décadas, especialmente para los más jóvenes. (Nieves, Pág. 06)

El autor, determina que independientemente del videojuego utilizado, este dependerá de su soporte físico el cual puede ir desde un disco o CD, dispositivos de almacenamiento (USB) hasta una computadora, requisito que determinará su adecuado funcionamiento y distribución de acuerdo a las posibilidades económicas que presente el usuario consumidor, ya que no

todos no tenemos las mismas condiciones económicas, lo que hará que elijamos el soporte que mejor se acomode a nuestra situación.

Asimismo, el autor añade: “Los videojuegos son programas que, a través de un sistema interactivo, permiten al usuario vivir experiencias o disfrutar de actividades de forma virtual” (Nieves, Pág. 07). De acuerdo con lo señalado, los videojuegos son espacios virtuales que consentirán vivir hasta divertirse con acontecimientos o situaciones extraordinarias en mundos irreales recreados por universos virtuales.

2.2. Tipos y modalidades de videojuegos

A inicios del nuevo milenio llega a nuestra ciudad una moda no muy particular, el Internet, y con ella llegan también los videojuegos en red que se concibió como un impacto en la población juvenil.

Para entender a los diferentes videojuegos debemos señalar la clasificación de acuerdo a la actividad que implican éstos. María Tereza Quiroz cita a Fernando López (1995, Pág. 45-48) para clasificar a los videojuegos en.

a) Simuladores

El usuario manipula en diversos niveles sobre sistemas reales. Hay retroalimentación sobre el desempeño, pero no en términos de perder o ganar un objetivo. La visión del jugador se corresponde al del sujeto como si se encontrara realmente en esa situación. El jugador es el protagonista.

b) Juegos de Aventura

Plantean condiciones y situaciones que el usuario debe responder. Tiene acertijos complejos, que resuelven mediante claves y secretos a lo largo del juego.

c) Juegos de Rol

El usuario asume roles o funciones de personajes históricos o imaginarios y resuelve problemas a logra metas. Se pierde o gana, avanzando en niveles

d) Juegos Educativos

Aquí pueden ser considerados los juegos de coordinación psicomotora.

e) Juegos de Azar

Se basan en el raciocinio y sobre todo la suerte, no existe un método determinado para llegar al triunfo.

f) Juegos de Estrategia

Tipo especial de juegos de simulación o aventura. Combinan habilidades psicomotoras con otras de solución de problemas. El jugador asume la función de planificar o dirigir.

La gran acogida y la evolución de los juegos en red ha modificado en gran medida la percepción habitual del videojuego como una actividad individual en la que el jugador se enfrenta e intenta desafiar a la máquina. Lo cierto es que en la actualidad, se pueden distinguir distintas formas de jugar, lo que cambia esa relación que se estableció entre el jugador y la máquina.

De igual modo encontramos otra clasificación de los videojuegos en red, donde se observa la existencia de cuatro tipos, en estos se contempla la existencia de un conjunto de características previamente definidas. Los mismos que van desde el enfrentamiento de una persona contra otra

haciendo uso de las diferentes opciones brindadas por el juego, hasta la agrupación de jugadores formándose así una comunidad virtual de alianzas y enfrentamientos.

a) En red en modo arena

Esta modalidad permite jugar contra otra persona utilizando cada uno de los jugadores máquinas diferentes conectadas entre sí a través de una red local o externa siguiendo las pautas y reglas previstas por el programa informático. Utilizando Internet u otra red esta forma de juego permite jugar con personas situadas en cualquier lugar del mundo.

b) En red en modo asociativo o en equipo (multiplayer)

Dos o más jugadores forman un equipo para jugar contra el programa de juego. Cada uno de los jugadores utiliza máquinas diferentes conectadas entre sí a través de una red local, el programa de juego puede estar alojado en un servidor local o externo conectado a través de Internet.

c) En red, competencia de equipos

Equipos formados por dos o más jugadores se enfrentan entre sí de acuerdo a las pautas y reglas fijadas por el programa informático. Los miembros de cada equipo colaboran en búsqueda del mismo objetivo lo cual favorece el desarrollo de estrategias y acciones conjuntas que contemplen la colaboración y el apoyo mutuo. El programa de juego puede estar alojado en un servidor local o externo conectado a través de Internet. A través de Internet esta modalidad permite el juego entre equipos situados en lugares diferentes e incluso que los miembros de cada uno de los equipos no estén en el mismo lugar.

d) Multiusuarios en red

El jugador participa en un espacio multijugador (multiplayer) que se constituye en forma de comunidad virtual dentro de la cual asume un personaje o rol. Puede jugar de forma individual o colaborativa formando alianzas temporales o permanentes con otros participantes. (Levis, 2003, Pág. 08)

Esta clasificación de hecho involucra a los distintos videojuegos en red, en sus características primordiales de formas de jugar, el cual implicará la cantidad de usuarios que al mismo tiempo entablan relación con un mismo juego, y a través de él generar una interrelación entre los jugadores.

De acuerdo a esta clasificación, se puede añadir como punto importante los mencionado por autores como Castells, al mencionar la formación de nuevas comunidades virtuales, los mismos que se irán congregando de acuerdo a sus necesidades: "Se defendió enérgicamente el nacimiento de un nuevo tipo de comunidad, que reuniría a la gente on line en torno a una serie de valores e intereses compartidos, creando unos lazos de apoyo y amistad que podrían a su vez extenderse a la interacción cara a cara. Lo que se prometía era la sociabilidad ilimitada" (Castells, 2001, Cap. 04).

2.3. La interacción a partir de David K. Berlo

David Berlo, señala que la comunicación es un proceso en la cual existe una fuente o grupos de personas que buscan ponerse en comunicación con otras, porque tienen un objetivo o razón para poder hacerlo.

Pudiendo definir de esta forma a la interacción como un proceso de comunicación que se ejerce de forma recíproca entre dos o más sujetos, en donde ambos interactúan o comparten algo, el cual los motiva a establecer relaciones de comunicación directa.

De igual modo, el autor plantea que: "La comunicación es un proceso cuyas partes o elementos están en interacción cambiante y de manera continua, concibiendo al proceso, como cualquier fenómeno que presenta una constante modificación a través del tiempo" (Berlo, 1960, Pág. 19). Se traduce que todo proceso de comunicación se haya sujeto a cambios o transformaciones desde ambas partes. Es decir que el emisor como el receptor del mensaje, no se encuentran estáticos, si no que van cambiando a lo largo del paso del tiempo esto de acuerdo a sus intenciones o intereses de comunicación con la otra parte.

Así mismo Berlo, describe que todo proceso de comunicación tiene un origen o fuente de donde nace una intención comunicativa, lo que hará indispensable la presencia de un segundo componente o receptor, quien será la parte que reciba las ideas, intenciones o sentimientos de la fuente en forma de mensajes previamente elaborados como intenciones.

Podemos decir que toda comunicación humana tiene alguna fuente, es decir, alguna persona o grupo de personas con un objetivo y una razón para ponerse en comunicación. Una vez dada la fuente, con sus ideas, necesidades, intenciones, información y un propósito por el cual comunicarse, se hace necesario un segundo componente. El propósito de

la fuente tiene que ser expresado en forma de mensaje. En la comunicación humana un mensaje puede ser considerado como conducta física: traducción de ideas, propósito e intenciones en un código, en un conjunto sistemático de símbolos. (Berlo, 1960, Pág. 19)

De este apartado, vemos que todo proceso de comunicación e interacción, implica necesariamente la existencia de dos elementos que compartan todo un conjunto de contenidos, datos e informaciones elaborados a manera de mensajes, los mismos que se envíen y recepcionen entre un emisor (fuente) y un receptor (destinatario), de tal manera que pueda existir una comunicación reciproca en donde estos dos elementos puedan interactuar adecuadamente.

De acuerdo con Berlo (1960, Pág. 20) el modelo en el cual podemos esquematizar (figura 01) un poco más acerca de este proceso de la comunicación es el siguiente:

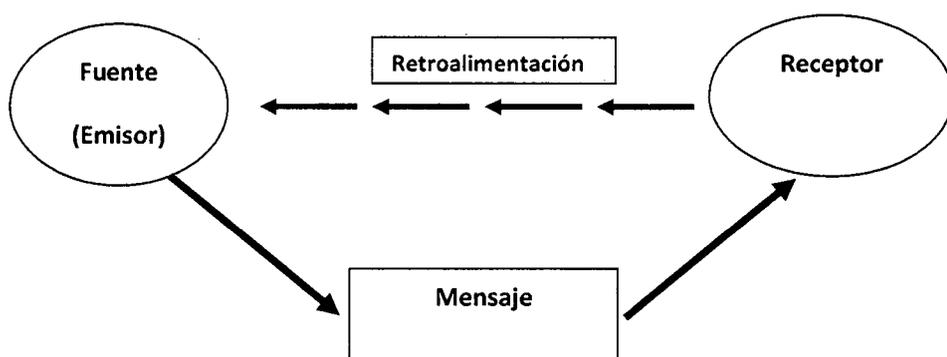


Figura 1: Modelo de comunicación

Por medio de este entendemos que el proceso de la comunicación se inicia cuando el emisor busca transmitir un determinado mensaje hacia el receptor, esperando de este una respuesta, es decir la fuente de comunicación determina la forma en que se propone afectar al receptor, para luego codificar un mensaje con la finalidad de producir en el receptor la respuesta esperada.

De igual manera en este esquema, el autor resalta la importancia de existir un encodificador, quien se encargue de transformar los contenidos de la fuente y disponerlas como códigos para poder ser enunciados como mensajes, permitiendo de esta manera una comunicación fluida.

Este proceso requiere un tercer componente, un encodificador. El encodificador es el encargado de tomar las ideas de la fuente y disponerlas en un código, expresando así el objetivo de la fuente en forma de mensaje. En la comunicación de persona a persona la función de encodificar es efectuada por medio de la capacidad motora de la fuente: mecanismos vocales que producen la palabra hablada, los gritos, las notas musicales. (Berlo, 1960, Pág. 19)

Si bien la existencia de una fuente y un receptor son propicios para dar inicio al acto de comunicarse o intercambiar información. Es importante la presencia de un tercer elemento que contribuya a una comunicación más fluida, es decir que se encargue de codificar los contenidos de tal manera que puedan ser recepcionados correctamente a manera de mensajes claros y con sentido, lo que significará que la presencia del encodificador es también parte fundamental en el proceso de comunicación e interacción social:

“Por el momento, en lo que se refiere a nuestro modelo, nos atenderemos a la de menor complejidad. Tomaremos, pues solamente la fuente de comunicación con su objetivo y un codificador que traduzca o exprese ese objetivo en forma de mensaje. Entonces estaremos preparados para introducir un cuarto elemento: el canal” (Berlo, 1960, Pág. 19). El autor añade a su esquema un cuarto elemento, por donde se pueda desplazar el mensaje codificado y de acuerdo a la elección de este medio el mensaje llegará con fidelidad hasta su destino, cabe señalar que este nuevo componente es el medio o cauce a través del cual los contenidos enviados llegarán a donde fueron enviados.

Podemos considerar los canales en distintas formas. La teoría de la comunicación ofrece, por lo menos, tres significados para la palabra canal. Por el momento, baste con decir que un canal es un medio, un portador de mensajes, ósea un conducto. Es exacto decir que los mensajes sólo pueden existir en algunos canales. Pero a pesar de esto la elección de canales es a menudo, un factor importante para la efectividad de la comunicación. (Berlo, 1960, Pág. 19)

El autor, muestra que la efectividad del proceso de la comunicación no sólo se limita a la existencia de tres elementos previamente señalados, ya que no habrá sentido si no se da la presencia del canal, elemento por donde los mensajes puedan desplazarse y llegar a destino

Así mismo el proceso de la comunicación no será completada si no existe un destinatario, es decir una persona que se encuentre al otro extremo y sea capaz de recepcionar todos los mensajes con total claridad, y de este modo lograr una efectividad en el acto comunicativo o proceso de interacción social.

Hemos introducido, en cuanto a la comunicación, una fuente, un codificador, un mensaje y un canal. Si nos detenemos aquí, ninguna comunicación se habrá producido. Para que esto ocurra ha de haber alguien en el otro extremo del canal. Si tenemos un objetivo, codificaremos un mensaje y lo ponemos en uno u otro canal, habremos efectuado tan sólo una parte de la tarea. Cuando hablamos, se hace necesario que alguien escuche: cuando escribimos, alguien tiene que leerlos. La persona o las personas situadas en el otro extremo del canal pueden ser llamadas el receptor de la comunicación. (Berlo, 1960, Pág. 19)

A la cita, se añade que tanto la fuente, así como el receptor tienen que encontrarse en un mismo sistema, de tal modo que la comunicación pueda ser posible. De lo contrario por más que estén presentes todos los elementos referidos por Berlo, será imposible hablar del desarrollo normal y pleno de la comunicación.

Las fuentes y los receptores de la comunicación deben ser sistemas similares. Si no lo son la comunicación es imposible. Cabe dar un paso más y decir que la fuente y el receptor pueden ser (y a menudo lo son) la misma persona; la fuente puede comunicarse consigo misma (el individuo escucha lo que está diciendo, lee lo que escribe, piensa) En términos

psicológicos, la fuente trata de producir un estímulo. Si la comunicación tiene lugar, el receptor responde a ese estímulo, ni lo responde la comunicación no ha ocurrido. (Berlo, 1960, Pág. 19)

Finalmente, tras definir a todos los elementos de la comunicación desde su punto de vista, el autor refiere la necesidad de que tanto la fuente como el receptor se encuentren en un mismo sistema de comunicación o lenguaje. El mismo que será pieza fundamental para que la comunicación llegue a concretarse, es decir que si el receptor genera una respuesta al mensaje se habrá dado una comunicación efectiva; así mismo, el autor plantea que la fuente puede jugar un doble papel de fuente y receptor a raíz de la necesidad de generar un estímulo para este

Por último, el autor determina el final de todos los elementos de la comunicación al mencionar a un decodificador del receptor, el cual le permita retraducir los mensajes recibidos de la fuente y los haga utilizables para su beneficio: "Nos falta tan sólo uno de los componentes básicos de la comunicación. Así como la fuente necesita un codificador para traducir sus propósitos en mensajes, al receptor le hace falta un decodificador para retraducir, decodificar el mensaje y darle la forma que sea utilizable por el receptor" (Berlo, 1960, Pág. 19).

Por su parte, Marta Rizo, doctora y docente de investigación social plantea una definición sobre la interacción desde una dimensión comunicológica, en donde señala que la comunicación como pieza fundamental de la interacción

hizo posible la existencia de la sociedad, lo que significa que el proceso de interacción permitió la organización y las diferentes relaciones sociales dentro de un grupo de personas, quienes manejan un mismo lenguaje con deseos de vincular o compartir algo en común: “La comunicación, como fundamento de la interacción social, es el mecanismo que ha hecho posible la existencia de lo que llamamos sociedad. Es el principio básico de la organización social, y como tal, es requisito indispensable para las relaciones sociales. Todo ello pone de manifiesto que la comunicación, antes que nada, es un proceso social articulado en torno al fenómeno de compartir, de poner en común, de vincular” (Riso, 2006, Pág. 46).

La autora, plantea que la existencia de toda sociedad es gracias a la comunicación como eje fundamental de la interacción, el cual permite que las personas pertenecientes a una misma colectividad puedan compartir, poner algo en común hasta llegar a lograr una organización como sociedad.

Asimismo, refiere que la interacción no existe sin la comunicación, es decir ambos se encuentran concatenados en situaciones donde los individuos buscan mostrar sus ideas, pensamientos o todo aquello que consideran ser compartidos con otras personas ubicadas en determinados espacios sociales.

La interacción es escenario de la comunicación. No existe una sin la otra. En el proceso de comunicación los sujetos proyectan sus subjetividades y modelos del mundo, interactúan desde sus lugares de construcción de sentido. En términos muy generales, la interacción puede ser comprendida

como «el intercambio o la negociación del sentido entre dos o más participantes situados en contextos sociales. (Riso, 2006, Pág. 46)

Del apartado se desprende la idea, que los individuos ubicados en cualquier espacio social, logran el intercambio de información hasta compartir experiencias gracias a la existencia de la comunicación, el cual está íntimamente ligado a la interacción, de lo contrario no sería factible hablar de procesos de interrelación entre dichos sujetos ubicados en un mismo contexto social mucho menos el comparto de contenidos entre estos: “En la interacción social, el acento está puesto en la comunicación junto a la reciprocidad entre quienes promulgan, utilizan y construyen los códigos y las reglas” (Riso, 2006, Pág. 46).

La autora añade: “Las interacciones son la realización regular y rutinaria de los encuentros, o dicho de otra forma, son situaciones sociales completas, lo cual las aleja de los meros actos lineales de transmisión de información” (Riso, 2006, Pág. 46). Esto significa que todo proceso de interacción desarrollado en un determinado medio social, son consideradas como medios de contacto o encuentro. Lo que desecha por completo la idea, que este proceso sea una simple situación de transmisión de información.

Desde un enfoque psicosocial, Marta Riso, señala: “Por un lado, el individuo ocupa un lugar central en el proceso de comunicación, elemento que ha sido sobre todo estudiado por los psicólogos cognitivos. Por el otro, la comunicación tiene una esencia fundamentalmente social, por lo que el centro

de la reflexión sobre la comunicación no es tanto el individuo sino la relación” (Riso, 2006, Pág. 47). Desde este enfoque planteado por la autora se establece que el corazón de la comunicación es eminentemente social, lo que conlleva a entender que el centro de todo acto social no tiene como punto de deliberación al individuo, si no a las relaciones que este pueda establecer con otras personas de un determinado entorno.

De igual modo expresa que el sujeto en un determinado contexto, reproduce su espacio social gracias a los procesos de interacción, el cual permite a este expresar hasta compartir información desde un mundo subjetivo a uno objetivo, todo ello desde un punto de vista sociofenomenológico.

Para la sociología fenomenológica, el individuo es un actor social que reproduce su contexto social a partir de sus interacciones cotidianas. La reflexión se centra en las relaciones intersubjetivas, bajo el ángulo de la interacción, otorgándose un rol relevante a los elementos de negociación y de comunicación en la construcción social de los contextos de sentido.
(Riso, 2006, Pág. 49)

Vemos que los procesos de interacción, son espacios donde las personas ubicadas en determinadas zonas, reproducen su vida cotidiana a partir de encuentros sociales entre estos, planteamiento que nos permite afirmar que dichos procesos son piezas fundamentales en la construcción de un mundo con características sociales de intercambio así como de una comunicación fluida entre sus miembros.

Pudiéndose definir a la interacción como procesos sociales, donde existe la participación de elementos como un emisor, codificador, código, canal, receptor y finalmente un decodificador. Los mismos que permitirán una comunicación fluida entre individuos que buscan ponerse con contacto con otro con el fin de compartir información, sin dejar de lado la importancia del manejo de un mismo lenguaje como requisito fundamental para obtener una comunicación eficaz, de tal modo que se pueda lograr la construcción de un espacio social.

Entendiendo a la interacción como el proceso según el cual una persona actúa y reacciona en relación a otras personas, donde se permite crear hasta recrear la realidad que percibimos gracias a la participación de elementos como un canal emisor y receptor.

Por otro lado, un estudio realizado por la Universidad de Alicante, establece los tipos de interacción al clasificarlas como la comunicación humana, comunicación no humana y finalmente la comunicación virtual. Si bien este estudio establece tres tipos de comunicación, sólo se desarrollará dos puntos de esta clasificación, ya que la investigación está centrada en dichos espacios.

En su primera clasificación, menciona a la comunicación humana al cual la subdivide en verbal y no verbal, a su vez en la parte verbal de este estudio señala tres tipos: la directa oral, gestual y escrita.

La comunicación humana, se da entre seres humanos y se puede clasificar también en comunicación verbal y no verbal: a) comunicación verbal, es aquella en la que se usa alguna lengua, que tiene estructura sintáctica y gramatical completa, cuya clasificación se da en comunicación directa oral: Cuando el lenguaje se expresa mediante una lengua natural oral. Comunicación directa gestual: Cuando el lenguaje se expresa mediante una lengua natural signada. Comunicación escrita: Cuando el lenguaje se expresa de manera escrita por otro lado tenemos b) la comunicación no verbal: En la que no se usa el lenguaje, sino un sistema especial de signos o señales. Esta es la más utilizada en la comunicación con discapacitados. (U. Alicante, Pág. 07)

En esta primera parte de la clasificación, el estudio evidencia un tipo de comunicación e interacción cara a cara, donde se hace uso tanto del lenguaje con su estructura gramatical completa, así como de un conjunto de signos y señales. Todo esto con el fin de transmitir un determinado mensaje al destinatario, el mismo que al generar una respuesta darán paso al proceso de interacción directa.

De igual modo en otra de sus tipificaciones, este tratado habla sobre la comunicación virtual, refiriendo que son medios usados por los usuarios como alternativa de interacción gracias al uso de una tecnología con desarrollo avanzado, sumado a esto se da la presencia de un lenguaje propio con el fin de que los mensajes compartidos cumplan cabalmente la transmisión de sus contenidos: "La comunicación virtual: son las tendencias comunicativas que

adoptan los usuarios que interactúan hoy mediante las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Tecnologías que reclaman un lenguaje propio para que los mensajes cumplan el propósito comunicativo esperado, al tiempo que suscite y motive la interacción” (U. Alicante, Pág. 07).

Como se ve en esta definición, se habla de una comunicación virtual es decir de un proceso de interacción indirecta, entre aquellos usuarios consumidores de estas nuevas tecnologías que facilitan los procesos de interacción y comunicación con el uso de un lenguaje propio. Cuya finalidad será la de transmitir adecuadamente todos sus contenidos.

De igual modo, se menciona que la interacción es posible en diferentes medios los cuales pueden ir desde un lenguaje hablado hasta una conversación vía telefónica o por algún medio parecido: “Esa interacción entre dos personas puede realizarse por múltiples medios como el lenguaje hablado, la vestimenta y la apariencia en general, los modales o el lenguaje corporal y gestual. Y múltiples contextos sociales como en casa, en el trabajo, por la calle, en una situación cara a cara o en una conversación por teléfono o en un chat de WhatsApp” (Barajas, 2014).

El autor coincide con la investigación hecha por la Universidad de Alicante al mencionar que los procesos de comunicación e interacción se dan por medios hablados o diálogos cara a cara así como por medios electrónicos, es decir una interacción indirecta entre dos personas que no se encuentran en el

mismo espacio físico. Resultados que nos permite tener una idea clara sobre como son los procesos de interacción directa e indirecta.

2.4. La comunicación y los videojuegos en red

Los videojuegos en línea, videojuegos en red o simplemente juegos en red, son un fenómeno no muy reciente los mismos que se ven limitados por las características tecnológicas de su soporte (Internet), como la velocidad de conexión de los jugadores a la red o por el número de jugadores simultáneos que admiten cada videojuego: "El Internet como soporte de los videojuegos en red, que permite su funcionamiento, es entendido como una red informática donde muchos ordenadores están interconectados entre sí, al que las personas pueden acceder desde cualquier parte del mundo para interactuar a través de los juegos interactivos"(Berner,2000, Pág. 115).

En este sentido, el Internet es una herramienta que permite la interacción, más no podemos hablar de Internet como un medio de comunicación, ya que solamente facilita la comunicación a través de la red, el mismo que implica el conocimiento así como el manejo de las tecnologías usadas en los videojuegos en red.

Por otro lado, Nieves Álvarez Martín, sostiene.

El videojuego y el intercambio entre varios participantes favorecen el contacto social. Es otra forma de mantener o propiciar el contacto entre amigos, como en cualquier otra afición. La consecución de un determinado objetivo por parte del niño o niña para concluir el juego estimula la constancia en el esfuerzo el/la menor perderá en muchas ocasiones, con lo

que se aumenta la tolerancia frente al fracaso y la conciencia de intentarlo de nuevo cuando no se consigue algún objetivo. (Nieves, Pág. 10)

El autor, finalmente determina que el intercambio generado por los videojuegos, contribuye al contacto social, permitiendo intensificar la relación entre amigos; por otro lado, añade que ciertas características existentes en los videojuegos, como el de promover las competencias entre los jugadores en sus diferentes partidas, estimularán al niño o adolescente jugador a trabajar en la obtención de sus objetivos tanto en el juego como en espacios reales o de vida cotidiana. Lo que en definitiva nos permite establecer que las características mostradas por los videojuegos en red van más allá de sólo ser aspectos lúdicos que promuevan el entretenimiento.

De esta forma se entiende que el proceso de interacción, se inicia a partir del envío de un mensaje por el emisor, quien hace un gesto dirigido a un receptor, este último al entenderlo y decodificarlo reacciona enviando una respuesta al emisor, quien inicio este proceso con una determinada intención comunicativa.

Dentro de la comunicación con los videojuegos en red, el proceso de interacción se da entre los jugadores, quienes interactúan por medio de un ordenador que se encuentra conectado a la Internet, donde se hallan los diferentes videojuegos. Es por ello que se confirma la existencia de una comunicación mediática entre los jugadores (estudiantes).

En los videojuegos, como ya se describió líneas arriba, las modalidades de juegos multiusuario creados especialmente para ser utilizados a través de una red muestran los rasgos de la conformación de un nuevo tipo de relaciones donde la presencia física no es condición previa y necesaria, en el que existe básicamente un interés de compartir momentos de ocio: “Estos videojuegos tienen la capacidad de crear una comunidad de jugadores que operan simultáneamente sobre un espacio simbólico colectivo consiguiendo, en muchos casos, crear sentimientos de pertenencia”(Castells,2001, Pág. 05).

La existencia en el espacio simbólico, entendido como un lugar sin existencia física, se ha interpretado como la culminación de un proceso histórico de disociación entre localidad y sociabilidad en la formación de la comunidad: “Nuevos así como selectivos modelos de relaciones sociales sustituyen a formas de interacción humana limitadas territorialmente” (Castells, 2001, Pág. 12).

La creación de una relación dentro del espacio simbólico, generado por estos juegos multiusuarios, genera cierta inquietud ante la posibilidad de que las horas en que los jugadores pasan expuestas a los videojuegos se mezclen con su mundo real. Pero no se excluye la posibilidad que ofrece Internet para establecer interrelaciones con otros participantes en el juego sin que sea necesaria una mediación corporal, es decir, la presencia física. Relaciones que estarán condicionadas por el medio tecnológico (Internet), que a través de la presencia de los juegos en red forman nuevos modos de interrelación, en el caso de las modalidades de juego en equipo.

Los videojuegos en red están conformados por la realidad virtual que puede definirse como: "Todo aquello que produce el impacto de una sensación real, lo que aplicado a la informática resulta ser una tecnología de última generación que permite trasladar a la persona a un mundo diferente, ficticio y hacernos sentir distinta una realidad a la existencia de ese momento" (Joyanes, 1997, Pág. 24).

2.5. La dimensión social en el entorno virtual

El espacio social es comprendido como aquel lugar donde habitan e interactúan cierto grupo de personas, quienes otorgan determinados significados a estos espacios, los mismos que representarán al grupo de personas que se desenvuelven en ella: "Un espacio es determinada por el conjunto de significados socialmente elaborados y compartidos y que son atribuidos a ese espacio por parte del grupo que se define en base a la categoría que el espacio simbólico representa" (Pasca, 2014, Pág. 5). Claramente la autora explica que estos significados son elementos que determinan a un lugar o dimensión social, permitiendo identificar a los individuos que se encuentran en ella e incluso ser señaladas como miembro de este grupo: "Un espacio está cargado de simbolismos, construidos no sólo por motivos individuales, sino que también representan aspectos sociales y culturales. Dichos símbolos reflejan a la persona como miembro de un grupo" (Pasca, 2014, Pág. 5). Pasca añade el término de simbolismos a los aspectos que permitirán reflejar e identificar a una persona como parte de un grupo social en un determinado contexto social.

Por su parte, María Pérez señala por dimensión social como: “El conjunto de elementos que pueden ser vistos en un determinado espacio” (Pérez, 2010, Pág. 68). Claramente la autora hace alusión a objetos que se encuentran en un lugar, los mismos que permitirán determinar la existencia de las personas ubicadas en ese espacio donde se dará el desarrollo de relaciones sociales tal como añade: “Estos elementos sociales sientan las bases para poder percibir como reales a los participantes así como desarrollar el sentimiento de conexión y de construcción de relaciones” (Pérez, 2010, Pág. 68).

Si bien Laura Pasca, plantea que un espacio está cargado de simbolismos, que ayudan a identificar a la persona como miembro de un grupo en un determinado lugar o dimensión social. Esta concuerda con María Pérez, al mencionar que en un territorio se encuentran elementos que ayudarán a conocer a las personas de ese lugar así como en la construcción de relaciones sociales, ambas desde sus respectivos planteamientos establecen que la dimensión social es aquel territorio que estará cargado de elementos que permitirán identificar a las personas que pertenecen a esta así como de generar relaciones sociales

Entendiendo a la dimensión social desde la definición de ambas autoras, vemos que los espacios virtuales no son ajenos a dichos planteamientos tomando en cuenta las características que presentan. Esto debido a que mencionados sitios virtuales fueron creados con la finalidad de mantener una relación entre quienes se encuentran inmersos en este mundo, tal como lo menciona Ignacio Revuelta: “Los servicios de redes están organizados en

torno a personas, no a temas o ámbitos de interés común. Así, la función no es hacer nuevos amigos, sino mantener el contacto con personas que si conocemos en el mundo real” (Revuelta, 2012, Pág. 162). Claramente determinamos que el mundo virtual, fue desarrollado para tener y conservar esa relación social entre las personas, con quienes además podamos tener un contacto personal escaso tal como añade el autor: “También se utiliza para mantener el contacto con aquellas personas con las que apenas tenemos acercamiento en el mundo real aunque las conozcamos. Evitando así un deterioro de los procesos de interrelación” (Revuelta, 2012, Pág. 162).

Por otro lado, el autor, plantea la idea de que dichos espacios virtual no están para sustituir al mundo real, sino que son representaciones de este, donde las personas puedan mantener sus relaciones sociales evitando así el deterioro de estas: “Por lo tanto, la naturaleza de estas redes es la de referenciar la realidad más que sustituirla. A través de estos servicios basados en bajos grados de separación (entre 1 y 2, es decir; amigos, amigos de amigos) podemos tener un conocimiento de las personas que nos rodean pero que no cuentan con una amistad consolidada” (Revuelta, 2012, Pág. 163). El autor confirma que los espacios virtuales si bien son referencias del mundo real, permitirán en resumidas cuentas un contacto social entre las personas hasta el punto de evitar el deterioro de dichas relaciones sociales

En conclusión, planteamos la idea sobre las dimensiones sociales, como espacios referentes del mundo real, donde las personas pueden mantener un contacto social evitando la disminución de estas en diferentes circunstancias

2.6. La interactividad en el ciberespacio

Mientras millones de personas de distintas edades y sexo juegan con videojuegos en red generando un mercado de miles de millones de dólares, para el resto de la sociedad que no los usan, el juego informático es una forma de entretenimiento poco conocida pese a esto se ve un consumo y por ende una forma de interacción entre los usuarios. Antulio Sánchez, refiere el término interactividad: "Como un paso decisivo para la buena explotación del ciberespacio, y que solo con la interactividad es como la navegación o la explotación del ciberespacio adquiere sentido. De esta manera, las imágenes y las informaciones que circulan en el ciberespacio pueden ser seleccionadas, contempladas, modificadas o reconstruidas" (Sanchez, 1997, Pág. 66).

Cabe mencionar que el autor señala: "La interactividad en el ciberespacio no solo permite a los usuarios recibir información, sino que también les permite enviar información propia hacia otros destinatarios" (Sanchez, 1997, Pág. 67). Entendiéndose de esta forma que el proceso de interacción no solo se da de forma directa también se desarrolla de manera indirecta es decir por otros medios tal es el caso del Internet. También añade: "El ciberespacio no es la infinita zona utópica que se encuentra detrás del monitor, sino que es el terreno en donde se construye y genera conocimiento o donde se cambia la identidad o vive de manera distinta el acto comunicativo"(Sanchez, 1997, Pág. 64). Comprendiéndose así que el mundo virtual es un espacio igualmente propicio para interactuar y generar comunicación entre los usuarios conectados a este medio pero de forma distinta al que comúnmente se desarrolla es decir una comunicación de forma directa; de forma similar el

autor, plantea: “Los mundos virtuales son conformaciones de un espacio artificial, simbólico, posible gracias al ciberespacio el cual permite a los individuos poner en marcha aspectos económicos, políticos, amistosos hasta lúdicos, de otro lado las proyecciones y figuraciones simbólicas que circulan por el ciberespacio, son capaces de dar un significado destacando a la existencia de los individuos” (Sanchez, 1997, Pág. 64).

Es importante resaltar que los videojuegos en red crean espacios virtuales de juego y partiendo por lo señalado por Antulio Sánchez, podemos afirmar que dichos espacios virtuales si permiten a los consumidores de estos videojuegos desarrollar encuentros lúdicos de competencia o de alianzas durante el juego así como de amistad entre ambos competidores, es así que podemos aseverar que la interacción, es un proceso que se desarrolla también por espacios generados por los videojuegos en red que al estar conectados a la Internet crean una realidad virtual con figuras virtuales en el cual dos o más personas pueden interrelacionarse desarrollando espacios comunes de juego

En otro acápite, este autor toma como referencia a la Real Academia de Lengua Española (RALE), para poder establecer un concepto específico de interactividad, buscando plantear diferencias entre objetos o espacios que si dan lugar al desarrollo real de interactividad, en comparación de otros que sin reparo alguno se autodenominan interactivos.

Interacción nos dice el diccionario de la Real Academia, es una cuestión que designa la acción que se ejerce de manera recíproca entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, Etc, sin embargo la palabra se asocia cada vez más con soportes electrónicos incluso a contaminado a los otros medios que sin reparo alguno se auto designan interactivos. Véase como erróneamente la radio, la misma televisión acuden al recurso de que todo lo hacen interactivo o incluso la publicidad. (Sanchez, 1980, Pág. 95)

De lo citado, entendemos que no todos los espacios electrónicos nos darán lugar a un proceso de interacción, ya que entendido desde la perspectiva de este autor, toda acción de interacción va desde el encuentro de dos individuos o jugadores, como es el caso de los videojuegos en red, espacios donde se comparten e intercambian información de acuerdo a sus intereses, tal como los usuarios de estos juegos en red lo demuestran al establecer una comunicación e intercambio de información con fines lúdicos

De modo semejante, Sánchez, señala el término de intercambios entre el usuario y el ordenador, permitiéndose el desarrollo de diferentes operaciones el cual incluye no solo recibir información sino el de modificarla a través de una retroalimentación a todos aquellos que navegan por el ciberespacio.

En este sentido lo interactivo vendría a ser una manera de calificar a los materiales, los programas y las condiciones de acceso al software; es la manera que se dan los intercambios informativos entre la computadora y el usuario y le permiten a este último orientar el desarrollo de las operaciones. El más perfeccionado sería el que posibilita no nada más

recibir información si no el que modifica el bien informativo, el que permite a los individuos que surfean por las costas del ciberespacio no sólo recibir información sino remitirla. (Sanchez, 1997, Pág. 67)

De lo planteado se entiende que no todo medio electrónico posibilita una interacción, los objetos o medios electrónicos señalados por Antulio Sánchez, que posibilitan no sólo recibir información si no el de poder modificarla y retroalimentarla, darán pasó a la verdadera interactividad en lo que a ciberespacio se refiere, dentro del cual se encuentra los videojuegos en red. Los mismos que tienen como característica principal el de establecer relaciones entre los jugadores, quienes conectados a la red intercambian todo un sinfín de contenidos lúdicos de acuerdo a la emociones y necesidades generadas durante el juego.

Por su parte, Xavier Berenguer, cita a Chris Crawford, para definir a la comunicación interactiva como un proceso cíclico en donde dos personas hablan, piensan y escuchan, acto que va más allá de una acción interactiva cara a cara entre dos personas, si no entre una persona junto a un ordenador. Sin embargo, el autor rechaza una comunicación interactiva en espacios donde no se puede hablar, pensar o escuchar.

La comunicación interactiva como un proceso cíclico en el cual dos actores, alternativamente, hablan, piensan y escuchan. Esta definición sirve para la interacción entre dos actores/personas, pero también para la interacción entre una persona y un ordenador, una vez aceptadas las

correspondientes metáforas para este último; Cuando alguna de estas actividades -hablar, pensar o escuchar- no se da, entonces no hay tal comunicación interactiva. Así, no es interactivo un electrodoméstico: en él hay reacción pero no interacción. (Berenger, 2007)

Se determina que el proceso de interacción nace del simple hecho de pensar, hablar hasta escuchar, una especie de efecto constante que va permitir el intercambio de información y retroalimentación en el ciberespacio como lo viene planteando Antulio Sánchez, es decir entre los usuarios ayudados por el ordenador (computadora), algo con el que concuerda Chris Crawford “La interacción no es una cualidad binaria (se tiene o no se tiene) sino un continuo con una amplio espectro de posibilidades” (Berenger, 2007). El autor añade: “En general, las diferentes intensidades con que se habla, se piensa y se escucha definen los diversos niveles de interacción, pero es especialmente significativa la calidad de la escucha” (Berenger, 2007).

De esta manera se concibe que ambos autores, concuerdan que el principio de interacción será real siempre y cuando haya intercambio de información en sus diferentes posibilidades como lo señala Antulio Sánchez; o una situación de hablar, pensar o escuchar es decir una acción cíclica de intercambio de información entre una persona junto a un ordenador como lo expresa Chris Crawford citado por Xavier Berenger, pero que resumidas cuentas se tiene que llegar al intercambio y retroalimentación de información al cual llegan ambos autores a partir de sus respectivos planteamientos.

2.7. Los Videojuegos y la Adolescencia

Hoy en día, el fenómeno en lo que a videojuegos en red se refiere, es aceptado por los adolescentes en etapa escolar, como una de las actividades de recreación más comunes y extendidas en el mundo lo que representa una relación muy estrecha entre este tipo de recreación y los estudiantes adolescentes. Quienes se encuentran en una etapa de cambios y búsqueda de la identidad: “Los jóvenes juegan más tiempo, comienzan a perder su capacidad para socializar; quedan tan atrapados en el mundo de los videojuegos y que ya no desean la compañía de otra persona” (Ruiz, 2014, Pág. 45)

Como se demuestra en la cita, se puede evidenciar que los adolescentes se encuentran en una etapa en la que buscan nuevas formas de socializar hasta entretenerse, lo que conlleva a establecer o experimentar nuevas ideas o formas de interacción, perdiendo así esa capacidad de socializar con su entorno más cercano sean estos sus padres, hermanos o amigos más próximos

Es importante resaltar que la adolescencia es una etapa de la vida en la que se da la aparición de la pubertad marcando el final de la infancia, dando inicio a la edad adulta, momento en que se ha completado el desarrollo del organismo, así mismo en esta etapa, rebrota un cierto resentimiento contra los padres, que se pone de manifiesto mediante accesos de agresividad o rebeldía en diferentes medios.

En la actualidad, existe consenso en cuanto a considerar la adolescencia y la juventud como momentos claves en el proceso de socialización del individuo. En el transcurso de estos períodos, el sujeto se prepara para cumplir determinados roles sociales propios de la vida adulta, tanto en lo referido a la esfera profesional como en la de sus relaciones con otras personas de la familia, con la pareja y los amigos. Además, los adolescentes o jóvenes deberán regular su comportamiento, de forma tal, que alcancen una competencia adecuada ante las exigencias presentes en la sociedad en que se desenvuelven. (Domínguez, 2008, Pág. 69-76)

De lo citado, se determina a la adolescencia como una etapa en la búsqueda de nuevas formas de relación o socialización con los adultos y su entorno el cual puede estar acompañado de ciertos conflictos, lo que traerá como consecuencia la búsqueda de nuevas formas de interacción con sus coetáneos esto con la finalidad de buscar ser admitido y comprendido en su entorno o grupo de iguales: “La llamada crisis de la adolescencia trae nuevas formas de relación con los coetáneos o iguales, cuya aceptación dentro del grupo se convierte en motivo de gran significación para el bienestar emocional del adolescente” (Domínguez, 2008, Pág. 74).

Es en este periodo de búsqueda de nuevas formas de socialización, identificación y entretenimiento sumado a ello la pérdida de la capacidad de relacionarse de forma directa con su entorno, el adolescente entra a un mundo donde el avance de la tecnología le da muchas alternativas de

entretenimiento y socialización indirecta con un entorno totalmente diferente al habitual.

Tal es el caso de los videojuegos en red, el mismo que representa un espacio en el que uno o más personas pueden interactuar gracias a la presencia de imágenes dentro de una plataforma, el cual está accesible para los usuarios que ingresan a este medio.

El videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de video. Este dispositivo electrónico, conocido como "plataforma", puede ser una computadora, una máquina Arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil. Los videojuegos son, hoy por hoy, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento. (Ruiz, 2014, Pág. 39)

Podemos ver que el videojuego de acuerdo a las características y beneficios que muestra, representa una de las alternativas más atractivas para el adolescente, quien al ser parte de una etapa muy complicada y de alternancias, buscará experimentar nuevas situaciones completamente distintas al cual se está acostumbrado, es decir una interacción cara a cara o de forma directa, encontrando en los videojuegos en red un mundo capaz de acomodarse a sus necesidades y exigencias, las mismas que son propias de la etapa por las que atraviesa: "Todo lo que pasa en el mundo de los videojuegos, le pasa a otro. Es decir, nada de lo que suceda dentro del juego genera consecuencias en la vida real para la persona que los juega. Dado ese

punto de partida, el jugador rápidamente entiende que no hay límites para desplegar su deseo" (Ramos, 2014, Pág. 09).

De esta manera, se aprecia como el desarrollo progresivo de la ciencia el cual trajo consigo una variedad de videojuegos en red, los mismos que representaron una alternativa más que sugestiva para los adolescentes, quienes al encontrarse en una etapa de modificaciones y susceptibles de ser afectados por la variación que se da en su medio físico, se sumergieron en el mundo de los videojuegos en red, el cual representó para ellos una opción de juego y entretenimiento entre sus coetáneos, lo que a la larga significó una forma de interacción teniendo como intermediario a las diferentes plataformas que el videojuego en red ofrece en sus contenidos.

2.8. El lenguaje y los videojuegos en red

En la actualidad nos encontramos en un campo de comunicación muy distinto al acostumbrado, es decir, con el pasar de los años y el avance de la tecnología los procesos de comunicación ingresaron a nuevos medios o espacios altamente cambiantes. Donde el uso del lenguaje se vio alterado por estos nuevos juegos sociales: "Recordando lo volátil que es el mundo de los nuevos medios los juegos sociales en Facebook u otras redes podrían ser recordados como meros experimentos sin continuidad" (Revuelta, 2012, Pág. 174). Es evidente que el autor ve al mundo de los juegos como espacios altamente modificables, donde se ven oportunidades para establecer las nuevas definiciones de las relaciones sociales con un lenguaje cambiante: "La percepción de la realidad individual es completamente diferente. Por regla

general, el juego es precursor de nuevas interfaces, desarrollando al mismo tiempo nuevas estructuras narrativas del acceso al conocimiento y a la información. Las interfaces interactivas también puede crear oportunidades para la definición de nuevas relaciones sociales” (Revuelta, 2012, Pág. 165).

Como consecuencia de este desarrollo de asimilación y globalización de los videojuegos en red, se dio la necesidad de un estudio lingüístico en estos nuevos espacios donde existe mucha concurrencia de usuarios.

Como consecuencia del desarrollo, asimilación y globalización de la cultura del videojuego, en las últimas décadas ha empezado a cobrar importancia su estudio académico, al objeto de dar respuesta a todos los interrogantes y curiosidades que suscita como fenómeno de masas en pleno auge. Es por ello que, tras observar las primeras publicaciones acerca del análisis del videojuego, consideramos oportuno el estudio lingüístico del mismo desde un punto de vista social e interactivo. (Morales, 2015, Pág. 02)

Como se ve en esta definición, el autor ve la necesidad de un estudio a nivel lingüístico o del lenguaje, gracias a que el fenómeno de los videojuegos en red fue tomando mucha importancia. Esto debido a las diferentes interrogantes y situaciones atípicas desarrolladas como un fenómeno de masas en sus contenidos.

Por otro lado, el autor, determina los conceptos sobre que son los términos y como estos pueden incorporarse al léxico de un hablante en circunstancias en que este ingresa a un espacio desconocido.

Podemos aclarar que definimos los términos como unidades de significación que poseen una serie de características útiles desde el punto de vista de la lingüística y que se encuentran en relación con otras unidades, tales como la gramática, sintaxis y morfología, entre otras. Por ello, los términos no son unidades aisladas que constituyen un sistema propio, sino unidades que se incorporan en el léxico de un hablante en cuanto adquiere el rol de especialista por el aprendizaje de conocimientos. (Morales, 2015, Pág. 05)

De forma evidente, el autor, establece una definición sobre los términos los cuales son considerados como unidades que de a poco se irán incorporando en el vocabulario de un hablante, en circunstancias en que este se encuentre en un papel de experto por el conocimiento de nuevos espacios; de igual modo Morales, refiere que los términos tienen su propio significado con características que le permitirán una incorporación a unidades como la gramática o la sintaxis

Tomando este planteamiento y dentro de los videojuegos en red, vemos que los estudiantes se encuentran en un mundo totalmente irreal. En donde adquieren el papel de expertos que el autor señala, esto debido a que se encuentran en el descubrimiento de este nuevo mundo junto a la interacción con otros usuarios, con quienes irán agregando nuevos términos a su vocabulario logrando así una mejor comprensión de este nuevo espacio: "Los términos constituyen la competencia lingüística especializada requerida en ciertos contextos para un completo entendimiento" (Morales, 2015, Pág. 05).

Al referirnos a los procesos de comunicación propiamente dicho dentro de los videojuegos en red, se puede ver una comunicación entre los usuarios sobre todo en aquellos videojuegos multijugador. Donde el lenguaje que cada uno de los jugadores utiliza estará de acuerdo a la satisfacción de sus necesidades de expresión por medio de un lenguaje cambiante: “Desde el punto de vista social, los actos comunicativos en el videojuego multijugador en línea han de ser manipulados de tal manera que se amolden, de forma convencional, a un prototipo fijo que sacie las necesidades de los jugadores. Hablamos, pues, de la condición modelable del lenguaje en tanto que ayuda a la comprensión de información en el ámbito multicultural” (Morales, 2015, Pág. 06).

Así mismo es importante mencionar que los videojuegos en red permiten la comunicación de jugadores ubicados en distintos países, cuya comunicación y lenguaje entre estos usuarios se verá afectado por su variedad cultural: “La diversidad de culturas en el mundo no es sino un factor clave a tener en cuenta al hablar de comunicación entre personas de distinta nacionalidad” (Morales, 2015, Pág. 06).

En este punto Morales se apoya en los planteamientos de David Crystal, para ampliar más acerca de la comunicación de los hablantes en el mundo así como una adaptación de su vocabulario.

El simple hecho de que las distintas partes del mundo difieran tanto física como culturalmente significa que los hablantes cuentan con numerosas oportunidades para adaptar el lenguaje del modo que mejor satisfaga sus

necesidades de comunicación y les confiera nuevas identidades. La mayor parte de la adaptación será en el vocabulario no sólo palabras nuevas, sino nuevos significados de las palabras, y nuevas expresiones y modismo. (Crystal, 2005, Pág. 39-40)

Como se ve en esta definición, el uso del lenguaje supondrá varias opciones de adaptación, gracias a que en el mundo se da la existencia de una diversidad cultural, el mismo que determinará una adaptación del lenguaje según su característica con el fin de una mejor satisfacción de las necesidades del hablante.

Por otro lado, se menciona que el uso exagerado de los videojuegos, supondrá muchos cambios en aquellos usuarios consumidores de este. Afectando a sus capacidades de relacionarse en su contexto en donde la agresividad estará presente dentro del lenguaje utilizado para comunicarse con sus coetáneos: "En este sentido, la práctica excesiva de videojuegos podría generar cambios significativos en la capacidad de identificar y elaborar recursos emocionales, cognitivos y conductuales necesarios para vincularse con el contexto, sean estas habilidades sociales o el manejo de factores tan importantes como la ansiedad, la autoestima o la agresividad"(Vargas, 2011)

Evidentemente el autor, plantea que el consumo de los videojuegos puede generar cambios sustanciales en los procesos de relación y autoestima del público consumidor de estas nuevas tecnologías en sus respectivos contextos. Cabe señalar que el lenguaje de estos jugadores, también se verá afectado de manera significativa de acuerdo al videojuego utilizado.

Para el caso de los videojuegos con contenido violento, la rotulación establecida a nivel internacional señala que son juegos destinados a sujetos mayores de 16 años debido a que dentro de sus contenidos pueden presentarse elementos vinculados a violencia, lenguaje vulgar, generar miedo, contiene representaciones de desnudez o comportamientos sexuales, hace referencia o muestra el consumo de drogas, contiene representaciones que pueden favorecer el comportamiento discriminatorio hacia otros. (Vargas, 2011)

Está claro que el lenguaje malcriado utilizado por los usuarios de los videojuegos en red, no es más que una consecuencia del tipo de videojuego consumido y la frecuencia de uso que tienen. Es decir que en los procesos de interacción por medio de los videojuegos en red, se verá de manera clara el uso de un lenguaje grosero, ya que la mayoría de estos juegos son de contenido violento, factor importante mencionado por Vargas para generar un lenguaje vulgar.

De acuerdo con los planteamientos hechos, se entiende que el uso del lenguaje en los procesos de comunicación dentro de los videojuegos en red, se adaptan y desarrollan de acuerdo a la satisfacción de necesidades de expresión existentes en cada uno de los jugadores así como al tipo de videojuego utilizado.

Cabe señalar que esta adaptación por la satisfacción de necesidades, también es afectada por la cultura que cada jugador tenga, sobre todo de aquellos que juegan desde otros espacios muy distantes geográficamente hablando y en donde cada quien presenta una formación educativa distinta en relación a los otros jugadores consumidores de los videojuegos en red de su preferencia.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Formas de interacción entre los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas a través de los videojuegos en red

Tras la obtención de los resultados en el trabajo de campo y de acuerdo con lo referido por los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano, se pudo determinar la existencia de una interacción entre dichos estudiantes antes de comenzar a jugar con los videojuegos en red, los mismos que se dan en espacios donde no hay presencia de computadoras o cualquier otro equipos electrónico que les permita conectarse a la Internet.

Cuando mi profe no viene o se tarda mucho para venir al salón converso con mis amigos sobre el dota y acordamos para jugar en las tardes luego de hacer nuestras tareas. (M. Altamirano, entrevista personal, 08 de abril de 2017).

Así mismo otro de los alumnos consultados añade.

Cuando estamos en clases de educación física me gusta sacarle pica a mis compañeros diciéndoles que tengo más recomendaciones en el dota 2 y así formar parte de equipos troles. (D. Toledo, entrevista personal, 09 de abril de 2017)

Como se aprecia en estas primeras entrevistas, los videojuegos en red se hayan presentes en diálogos que tienen dichos estudiantes en espacios comunes donde estos se encuentran en gran medida, tal es el caso de asistir al colegio o de estar a la espera de su profesor para recibir sus respectivas clases.

Cabe mencionar en relación a la segunda cita en el cual uno de los entrevistados refiere el tema de recomendaciones en el juego dota dos, significa que este jugador demostró ser el mejor, lo que le valió para ser recomendado como un competidor de gran nivel en el juego, tal como este lo refiere.

Cuando gano muchas partidas en el dota, les digo a mis aliados que me recomienden dentro del juego como el trole de los troles y así puedo formar parte de los mejores equipos subiendo mi nivel. (D. Toledo, entrevista personal, 10 de abril de 2017)

De esta forma se entiende que ser recomendado en este videojuego en red, es sinónimo de ser un jugador destacado entre todos los jugadores participantes.

Por otro lado, se pudo establecer que otros de los alumnos entrevistados, dialogan sobre los videojuegos en red saliendo del colegio de regreso a casa.

Quando salgo de mi colegio y como vivo en San Jerónimo siempre me voy caminado con mis amigos y así vamos conversando sobre nuestro videojuego preferido. (C. Altamirano, entrevista personal, 10 de abril de 2017).

Por su parte su compañero interrogado señala que cuando hay actividades o presentaciones en el colegio con suspensión de clases, son instantes propicios para que pueda dialogar sobre los videojuegos.

A mí me aburren cuando hay actuaciones en el cole y como no nos dejan salir me entretengo un poco hablando con mis patas sobre los videojuegos que más me gustan. (J. Cañari, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

En ambas entrevistas se ve la existencia de otros espacios dentro y fuera del colegio, donde se ve una interacción personal, el cual es generado gracias a los videojuegos en red. Cabe señalar, que en este espacio de interacción, muchos de los estudiantes señalan que gracias a los diálogos que tuvieron sus compañeros sobre los juegos en red, llegaron a enterarse sobre estas modalidades de diversión, ganando así más estudiantes consumidores.

En mi salón me enteré del juego Clash of clans ya que ahí tengo dos compañeritos viciosos que a cada rato paran hablando de este juego hasta creo que por eso ni hacen sus tareas. (J. Cañari, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

Asimismo en otra consulta refieren.

Muchas veces acordamos para hacer nuestras tareas en la tardes y en esos momentos mis compañeros hablan sobre los videojuegos hasta acuerdan para ir a jugar a una cabina de internet ahí aprendí sobre estos juegos. (A. Sanchez, entrevista personal, 13 de abril de 2017)

El resto de alumnos entrevistados, refieren situaciones parecidas donde dialogan de manera directa sobre los diferentes videojuegos en red de su preferencia, acordar una determinada hora para encontrarse por las tardes para jugar o sencillamente compartir sobre cómo les fue en su última partida y a qué nivel llegó. Lo que demuestra una interacción gracias a los videojuegos en red antes de efectuarse el juego, así mismo estos diálogos permitieron que muchos de los estudiantes que desconocen sobre estas formas de entretenimiento sepan de estas e inicien a tomarlas como una alternativa de entretenimiento.

Por otro lado, los procesos de interacción durante el uso de los videojuegos en red son diversos, esto de acuerdo a lo señalado por los estudiantes entrevistados y al tipo de videojuegos que ellos prefieren. Determinándose así que el videojuego Mine craft, presenta una interacción colectiva, como lo menciona uno de nuestros entrevistados.

El Mine Craft, mi juego preferido, me permite jugar primero y si así lo quiero puedo jugar con diez o quince personas, pero también agruparme con otros jugadores con quienes puedo establecer alianzas desde las islas

que tiene este juego y así planear con ellos para vencer a mis enemigos.

(B. Galvez, entrevista personal, 13 de abril de 2017)

De acuerdo con esta entrevista, determinamos la existencia de una interacción colectiva ya que este videojuego permite jugar hasta quince jugadores formándose así un colectivo o agrupación, donde cada integrante comparte o trabaja en conjunto por la obtención de un objetivo en común que es el de alcanzar la victoria.

En lo concerniente al videojuego Dirt 3, el entrevistado refiere la existencia de una cantidad considerable de jugadores en el juego.

En este videojuego yo puedo jugar hasta con un máximo de ocho jugadores por cada partida quienes lucharán por demostrar quién es el mejor en cada carrera y también puedo elegir a tres o cuatro jugadores como aliados para mi equipo. (J. Paiva, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

Vemos que en el Dirt 3, se muestra una interacción grupal por presentar una cantidad de hasta ocho jugadores, quienes se agrupan en un total de cuatro participantes por equipo para competir contra otro de la misma cantidad o según lo prefiera el jugador.

Asimismo el entrevistado que tiene como videojuego preferido al Dota 2 señala.

Al jugar Dota yo puedo establecer dos equipos, cada uno con una cantidad de cinco integrantes con los que ya puedo formar alianzas o estrategias para ganar a mi enemigo. (A. Huaraca, entrevista personal, 13 de abril de 2017)

En este punto se habla de una interacción también colectiva, debido a que este juego permite una cantidad de hasta diez jugadores casi el mismo número de integrantes que en el caso del Minecraft, estableciéndose así una similitud entre ambos por el número de usuarios que dichos juegos admiten.

En relación al videojuego Rakion, el entrevistado expresa.

En este videojuego puedo establecer alianzas con los demás competidores que pueden llegar a tres o cuatro, ya que en cada partida hay un máximo de diez a quince jugadores con quienes se compete por la victoria hasta matar al enemigo. (L. Montoya, entrevista personal, 13 de abril de 2017).

De acuerdo con lo mencionado, también podemos establecer una interacción colectiva para este caso, ya que existe la agrupación de varios jugadores congregados en clanes, quienes al unirse lo harán en la búsqueda de un solo objetivo que es el de conseguir la victoria para su equipo.

Otro de los estudiantes entrevistados refiere sobre el videojuego Roblox.

En este mi videojuego preferido, podemos jugar hasta con un máximo de cincuenta jugadores con quienes puedo formar equipos con la cantidad de integrantes que yo quiera o sea una cantidad infinita. (H. Ochoa, entrevista personal, 12 de abril de 2017).

En este punto, determinamos que el tipo de interacción es colectiva ya que el entrevistado afirma que hay una intervención de hasta cincuenta personas en una partida, los mismos que se van agrupando en cantidades ilimitadas o según lo prefiera los integrantes de cada equipo en formación.

En otro de los videojuegos preferidos por los entrevistados, se encuentra al Guitar Flash, el mismo que de acuerdo a los datos recabados permite formar bandas de grupos para tocar música variada, los mismos que serán calificados por la máquina siendo el ganador el primero en llegar al máximo nivel.

Tocas música y la máquina califica y el participante que llegue a un máximo nivel calificado por la maquina es el ganador también puedo formar grupos o bandas de música en el juego con una cantidad de cinco o seis integrantes. (V. Ramírez, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

Si bien este juego no trata de luchas o enfrentamientos sangrientos como en los casos anteriores, ya que se ve una competición de tipo musical entre bandas, donde se determina una interacción grupal cuyos integrantes alcanzan un máximo de seis personas. Los mismos que buscarán demostrar su talento con el instrumento de su preferencia para poder llegar al máximo nivel de calificación hecha por la máquina.

Yo escojo a los seis mejores para mi banda porque no es fácil llegar al máximo nivel de calificación hecha por la maquina. (V. Ramírez, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

En los casos anteriores, se observó una interacción grupal o colectiva de acuerdo al tipo de videojuego seleccionado, también se pudo encontrar gracias a las entrevistas una interacción individual o de uno contra uno, es decir no es posible la formación de grupos o clanes para poder llegar a una victoria durante el juego.

Tal es el caso del videojuego Loverry, un juego en el que pueden participar cinco personas, quienes competirán y se defenderán de forma individual en cada partida, es decir para llegar al triunfo lo harán por sus propios medios sin la ayuda de ningún otro jugador. Lo que nos permite establecer un modo de interacción individual, donde el usuario interactúa con otro participante del juego y lucha contra este pero sólo sin ninguna ayuda o formación de grupos.

En este Juego tengo que bailar para ganar diamantes y subir de nivel enfrentándome con otros cinco participantes o jugadores con quienes me enfrentaré sola para poder ganar ya que no puedo agruparme o formar equipos. (D. Perez, entrevista personal, 13 de abril de 2017)

Como se observa lo dicho por la entrevistada, no existe la formación de grupos para llegar al triunfo, solamente es una competencia individual en un juego en el que pueden participar hasta cinco jugadores pero cada uno peleará por su lado.

A partir de estas entrevistas, determinamos que según el juego utilizado varia la cantidad de jugadores o usuarios en cada partida, hecho que marca la forma de interacción entre los competidores.

Es importante mencionar que por lo general los estudiantes prefieren agruparse hasta con un número de cinco a siete jugadores, preferentemente amigos con quienes les resulta más entretenido jugar y competir. Como se aprecia, los videojuegos en red tienen acogida por una cantidad considerable de estudiantes, quienes tienen la posibilidad de comunicarse a través de las ventanas interactivas que el videojuego les ofrece.

El Dota 2 tiene micrófono así como unas ventanas parecidas a las burbujas de facebook estas me ayudan para comunicarme con mis patas para jugar mejor conversando y así determinar exactamente algunas de mis estrategias. (W. Velarde, entrevista personal, 10 de abril de 2017)

De lo señalado por nuestro entrevistado, vemos que efectivamente se da la existencia de un medio que este videojuego proporciona al usuario para que pueda comunicarse preferentemente con sus aliados, pero también con sus enemigos cuando este así los prefiera.

El micrófono es para poder comunicarme con mis aliados y la ventana de chat para hablar con todos es decir enemigos y aliados. (W. Velarde, entrevista personal, 10 de abril de 2017)

Otro entrevistado, también confirma que en el Mine Craft, existen ventanas de dialogo.

En el mine tenemos mapas también ventanas como burbujas en el juego que nos ayudan a conversar para saber dónde está mi amigo y también mi enemigo. (G. Sánchez, entrevista personal, 11 de abril de 2017)

Por otro lado en dos de nuestras entrevistas alusivas al video juego Dirt3, señalan de forma similar lo siguiente.

En el Dirt puedo comunicarme por red o micrófono con mis amigos y enemigos según sea lo que deseo hacer con ellos. (Y. Lumbrero, entrevista personal, 11 de abril de 2017)

Lo mismo que ocurre con el videojuego en red Roblox, donde se menciona que.

El Roblox tiene ventanas de comunicación y un micrófono con audífonos que me permiten conversar un poco en el juego. (H. Uquiche, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

Ambos aunque muy parecidos de acuerdo a lo dicho por los consultados, muestran espacios por donde el jugador podrá entablar una comunicación de acuerdo a sus necesidades de comunicación.

Independientemente del videojuego en red elegido, este proporcionará un medio físico como el micrófono o uno virtual como las ventanas de comunicación para poder entablar un diálogo entre los jugadores, sean estos enemigos o aliados y sin tomar en cuenta la cantidad de participantes.

Cabe mencionar que una vez culminado el juego, los estudiantes suelen tener una interacción corta, el cual se determinó gracias a la aplicación de la ficha de observación en las diferentes cabinas públicas de internet en la ciudad de Andahuaylas y en el distrito de San Jerónimo. Obteniéndose como resultado los siguientes diálogos.

Oe vámonos por aquí que el tío ya cierra, apropro ese héroe un chucha nos hizo leña ya mañana tendremos la revancha. (Internet Imperio, observación directa, 16 de abril de 2017)

De donde su amigo responde a modo de reclamo.

Huevón por tu culpa la cagamos también te pones con ese héroe debilucho que ni armas potentes tiene en su arsenal. (Internet Imperio, observación directa, 16 de abril de 2017)

Este fragmento de una conversación posterior al uso del videojuego en red dota 2, nos permite afirmar la existencia de un diálogo, aunque corta pero existente entre los estudiantes consumidores de estos juegos en red. En algunos casos, se pudo determinar que muchos de los estudiantes que salen de sus centros educativos en horas de la tarde, ingresan por un corto tiempo a las diferentes cabinas públicas de internet ubicadas en su distrito, antes de llegar directamente a sus respectivas viviendas.

En este punto se establece, que los videojuegos en red cualquiera que sea el tipo a ser usado, genera cortos espacios de interacción directa posterior al juego. Momentos en los que los jugadores suelen reclamarse por una mala jugada, resaltar la buena participación del competidor, pactar otro momento para volver a jugar o sencillamente comentar sobre sus experiencias luego de sus partidas.

3.2. Videojuegos en red preferidos por parte de los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas.

3.2.1. Factores que motivan el uso de los videojuegos en red

Tras la aplicación de la ficha filtro se comprobó que existe un uso extendido de los videojuegos en red por parte de los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano, debido a que todos los escolares seleccionados, muestran tener aceptación por este tipo de entretenimiento y cuya utilización es de forma individual o grupal.

Para describir la motivación e interacción a través de los videojuegos en red, se diferenció a los estudiantes según sus intereses recreacionales, lo que no quiere decir que sean excluyentes al uso de videojuegos en sus otras modalidades (consolas).

Entre las razones que tienen los estudiantes para jugar con los videojuegos en red, están el de ser cada vez mejores en el dominio del juego, ya esto les permitirá subir su nivel a estándares más altos buscando vencer a sus enemigos o rivales sin mayor dificultad.

Me gusta jugar con los videojuegos en red, ya que así practico mucho más hasta subir mi nivel para luego ser el mejor entre todos mis adversarios a quienes busco derrotarlos. (H. Uquiche, entrevista personal, 10 de abril de 2017)

Así mismo otro de los estudiantes refiere.

Me fascina los gráficos, muñecos la jugabilidad que tiene el juego para ser capo, el cual hace que me divierta mientras busco derrotar a mis adversarios en una partida. (P. Macotela, entrevista personal, 11 de abril de 2017)

Como se aprecia en estas primeras entrevistas, los estudiantes desean tener dominio y un mayor conocimiento del juego, permitiéndoles así destacar entre todos los demás jugadores, a quienes buscan derrotar en cada una de las partidas.

Por otro lado, existen estudiantes que sólo buscan divertirse mientras juegan e intentan derrotar a sus amigos, es decir ellos encuentran el sentido de la diversión cuando humillan a sus compañeros jugando una partida, lo que hace que tengan una actitud algo altanera.

Me divierte mucho vencer a mis amigos cuando jugamos ya que así les demuestro que soy más capo que ellos. (E. Rivera, entrevista personal, 11 de abril de 2017)

Igualmente manifiestan.

Cuando juego me divierto más concursando con mis compañeros del cole, porque los conozco bien y hasta apostamos plata o el que pierde paga la cabina. (J. Alvares, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

De este apartado encontramos alumnos que descubren mayor placer al videojuego cuando tienen como contrincantes a sus propios compañeros del

colegio, esto por diferentes razones sea el de apostar, humillar o fastidiar a sus compañeros perdedores.

Competir con mi compañero ver como reniega porque no puede ganarme me revienta de la risa. (W. Torres, entrevista personal, 13 de abril de 2017).

Otra importante razón que se encontró en los alumnos, tiene que ver directamente con una de las características que el videojuego presenta, es decir, permitir al jugador comunicarse mientras rivaliza con otros participantes.

Es un juego de competencia en el que puedes combatir y hablar con muchas personas que no se encuentren en el mismo lugar o país. (M. Quispe, entrevista personal, 13 de abril de 2017)

Mientras otro de los entrevistados menciona como una de sus mayores motivaciones el de poder socializar sus estrategias de juego con personas de otros lugares.

Me motiva porque puedo conocer gente de otros lugares y socializar con ellos mis estrategias de juego para poder ser recomendado como un buen jugador. (J. Cañari, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

En otra entrevista refieren que les gusta jugar porque así puede socializar sus técnicas de juego, algo que para él significa ser mejor mientras conoce más gente.

Me entretiene porque es bonito y sobre todo puedo conocer gente y compartir técnicas de juego. (Y. Lumbrero, entrevista personal, 11 de abril de 2017)

De estas citas, vemos como los estudiantes tienen la opción de intercambiar con otros jugadores todo lo aprendido. Asimismo en los resultados se evidencia que el uso de los diferentes videojuegos en red por parte de los estudiantes del segundo año de educación secundaria de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas, nace a partir de un conjunto de motivaciones personales existentes en este grupo de alumnos. Los mismos que van desde buscar diversión, hacer más amigos, gustar de los gráficos y muñecos que el videojuego les ofrece o en su gran mayoría porque desean aprender e intercambiar técnicas y habilidades de juego para socializar más su dominio en cada partida, esto con el fin de ser recomendados y formar parte de los mejores equipos que se van creando poco a poco en cada encuentro lúdico virtual, permitiéndoles enfrentamientos de índole internacional.

3.2.2. Videojuegos en red de mayor preferencia

En materia de preferencias presentado por los estudiantes del segundo año de educación secundaria de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas, se pudo evidenciar el gusto por muchos videojuegos en red, los mismos que se sujetan y distribuyen de acuerdo a sus contenidos. De esta manera se menciona que los videojuegos en red preferidos son: "Dota 2, mine

craft, Rakion, Dirt 3, Guitar flash, Wolf team, Roblox, Clash of clans, Crash rolans, Loverry y finalmente el Call of duty”³

Las preferencias, se dan a partir de las diferentes características que el juego presenta, el cual permite al usuario generar sus propias habilidades y estrategias, gracias a que estos ofrecen un sin número de alternativas para que ellos dejen volar toda su imaginación con el fin de lograr una victoria. Es importante mencionar que dentro de este grupo de videojuegos en red, tres son los que resaltan: Dota 2, Mine Craft y Rakion.

Me gusta el dota dos porque entras en un server de clases mundial, ahí eliges el país con el que deseas competir, también existe ciento veinte personajes del que puedes elegir para luchar contra otro equipo de cinco contra cinco, a través de un mapa simétrico, y de ahí tienes que entrar a la base central del juego o dienshu que es como una torre el cual tienes que derrumbarla para ganar. (A. Huaraca, entrevista personal, 13 de abril de 2017).

Asimismo otro entrevistado expresa.

Prefiero jugar el Mine Craft porque es bacán y puedo hacer muchas cosas como armar construcciones soportar supervivencias o retos con otros jugadores. (H. Ochoa, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

La mayoría de los estudiantes entrevistados coincidieron en señalar a los tres juegos anteriormente mencionados como los más interesantes, ya que les

³ Guía de entrevista aplicada a los estudiantes del segundo año de educación secundaria de la I.E. Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas.

permite vivir realidades extraordinarias y sorprendentes hazañas con poderes asombrosos de personajes que ellos mismos encarnan.

Sin embargo, es importante añadir que estos estudiantes tienen otros juegos como su segunda alternativa favorita, los mismos que ocasionalmente los consumen de acuerdo a las circunstancias en las que ellos se encuentren.

Casi siempre juego el dota pero igual cuando me aburro y me sobra tiempo en la cabina elijo jugar otra cosa mientras acaba mi hora. (P. Macotela, entrevista personal, 11 de abril de 2017)

Vemos que algunos estudiantes aburridos luego de un tiempo extenso de consumo de su video juego preferido suelen hacer uso de otros juegos que no necesariamente requieran del estar conectado a la red para su funcionamiento.

De este modo, se llega a establecer la existencia de un consumo aceptable por parte de los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano, quienes señalan que sus preferencias por jugar se sujetan a las diferentes características que muestran tener cada uno de los videojuegos en red, lo que hace que muchos de ellos jueguen por lo menos con dos de los juegos ya señalados previamente.

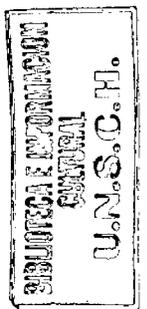
3.3. Características de los videojuegos en red preferidos por los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas

Antes de presentar las características de los videojuegos en red que consumen los estudiantes del segundo año de educación secundaria de la

institución educativa Juan Espinoza Medrano, es importante establecer una diferencia entre los videojuegos en red y los videojuegos de consola, es decir aquellos que funcionan sin la necesidad de estar conectados a la red.

Roxana Cabello, doctora en Ciencias de la Comunicación, define a los videojuegos en red como programas de entretenimiento capaces de ser instalados en la computadora, el mismo que conectado a la red permite un mejor desenvolvimiento durante el juego.

Programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora y que, a través de una conexión de banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores cuyas computadoras tienen instalado ese programa, puedan jugar el mismo juego simultáneamente. Las redes que se constituyen para jugar pueden desarrollarse dentro del local o fuera del mismo, pudiendo incluso atravesar fronteras internacionales. Sin dudas los juegos en red se ubican en la tradición que inauguran los videojuegos, pero a diferencia de estos últimos, el jugador no compite contra la máquina sino que compite contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociarse o enfrentar a otros situados del otro lado del mundo. (Cabello, 2006, Pág 178)



A partir de lo planteado por la doctora Cabello, entendemos a los videojuegos en red como programas de entretenimiento digital, el cual tiene la capacidad de conectar a dos personas que tengan el mismo juego instalado en su ordenador y que no necesariamente compartan un mismo espacio físico, es decir se da una interacción indirecta en el mundo virtual a través de estos videojuegos. Revolucionando de esta manera el mundo del entretenimiento.

Por otro lado tenemos a los videojuegos de consola, es decir aquellos cuyo fin es el de generar entretenimiento con equipos electrónicos, pero sin la necesidad de estar conectados a la internet.

Hoy en día, la forma más común de consola es aquella que se relaciona con los diferentes aparatos de videojuegos. Así, las consolas como el Play Station son las más populares a la hora de permitir disfrutar de diversos tipos de entretenimiento electrónico cada vez más perfeccionado y desarrollado. Estas consolas son centrales hacia las cuales llegan las órdenes que da el jugador a través de aparatos como joysticks o controles y desde las cuales sale la información necesaria para que tales operaciones u órdenes se hagan visibles en el televisor o computador. En la mayoría de los casos, las consolas de videojuegos suelen tener un tamaño mediano a pequeño ya que tienen usos domésticos.
(Tecnología/consola.php,sinfecha, www.definicionabc.com)

De esta manera se establece la diferencia sustancial entre los videojuegos en red y los de consola, es decir en el primer caso se tiene la capacidad de relacionar a personas ubicadas en distintos lugares, gracias a un computador conectado a la internet, permitiéndole al jugador vivir situaciones extraordinarias en un mundo virtual; por otro lado en el segundo caso se habla de equipo electrónicos que reciben y codifican las órdenes del jugador a través del mando o joysticks, cuyos resultados se visualizan en un monitor o televisor, como es el caso de los juego Play Station. Cabe mencionar que los jugadores en los videojuegos de consola se encuentran en un mismo espacio físico, es decir el juego se desarrolla de forma directa.

De esta manera y teniendo la información necesaria sobre las diferencias entre los videojuegos en red frente a los de consola. Presentaremos las características de los videojuegos en red preferidos por los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E. Juan Espinoza Medrano, ya que la investigación está dirigida a este tipo de videojuegos.

3.3.1. Dota 2

Es un videojuego del género estrategia de acción en tiempo real: "(ARTS) conectado al internet, también conocido como MOBA, cuyo lanzamiento tuvo lugar el 9 de julio de 2013, por su desarrollador Valve, el cual agrupa a un conjunto de desarrolladores y artistas informáticos, quienes se encargaron de todo el desarrollo artístico y la programación informática y estructural del juego" (Guia-dota2, 2017, www.dotawc3.com). Por otro lado, este juego en red es publicitado como.

Un videojuego en el que el jugador utiliza toda su habilidad en equipo con un total de cinco jugadores, esto con el objetivo de superar la amenaza de otros equipos también de cinco jugadores, quienes intentarán ingresar y destrozará la base enemiga para así ganar la partida y para poder conseguirlo se dotará al jugador de variadas armas de fácil recarga durante cada misión, así mismo se da la existencia de un mapa para una ubicación más exacta de las bases enemigas. (Descripción/dota, sin fecha, www.videojuegos.com)

De lo citado entendemos que es un juego que se desarrolla con la formación y enfrentamientos de equipos, tal como lo señala uno de los estudiantes consultados.

En el dota existe ciento veinte personajes del que puedes elegir para luchar contra otro equipo de cinco contra cinco, a través de un mapa simétrico, y de ahí tienes que entrar a la base central del juego o dienshu que es como una torre el cual tienes que derrumbarla para ganar. (P. Macotela, entrevista personal, 11 de abril de 2017)

El estudiante reconfirma los datos obtenidos y publicados en una de las páginas de internet previamente citadas, al mencionar la formación de equipos y la existencia de un mapa para ubicar el cuartel enemigo, de igual manera se refiere que en este juego.

Los héroes de están divididos en distintos roles en base a sus atributos, habilidades u objetos, y la forma en la que todo esto se adapta al juego, Si bien es cierto que las capacidades de los héroes les permiten llevar a cabo una variedad de roles, estos existen para definir el estilo de juego dentro de un equipo concreto. Así mismo, la línea en la que juega o la cantidad de oro que necesita para actuar correctamente también son factores a tener en cuenta. (Dota/héroes, sin fecha, www.3djuegos.com)

Vemos que el dota 2, es un video juego en red de competencia y lucha entre equipos, los mismos que están integrados con un total de cinco personas, quienes al tener cada uno su respectivo héroe o personaje virtual, lucharán usando sus destrezas.

Cada uno de estos héroes tienen diferentes roles o tareas, las mismas que están de acuerdo a sus habilidades de lucha y protección, tal como lo señala otro de los consultados.

Este juego consiste en asesinar a mis contrincantes, armando yo mismo a mi héroe quien tiene diferentes armas y habilidades de lucha. (H. Uquiche, entrevista personal, 10 de abril de 2017)

El estudiante coincide con el fragmento citado, al mencionar al héroe de su preferencia y las diferentes habilidades que tenga para adaptarse al enfrentamiento con el fin de lograr una victoria.

Finalmente se habla que este videojuego en red, nace como producto de la modificación de otros juegos como es el caso de Warcraft 3, tal como se menciona a continuación.

Dota comenzó como una modificación para Warcraft 3 creada por usuarios del mismo título y se ha convertido en uno de los juegos online más jugados del mundo. Siguiendo la tradición de Counter-Strike, Day of Defeat, Team Fortress, Portal y Alien Swarm, Dota 2 es el resultado de la contratación por parte de Valve de la comunidad de desarrolladores que creó el mod, ofreciéndole una oportunidad para, finalmente, desarrollar un producto completo, con sus ideas y la ayuda de un equipo profesional de programadores artistas de Valve. (App/Dota2/, sin fecha, www.store.steampowered.com)

De esto se deduce que las diferentes características existentes en el videojuego, es la síntesis así como la modificación de los juegos que le

antecedieron y fueron parte importante para ceder ciertas características que permitieron tanto su nacimiento como el rápido desarrollo de este nuevo videojuego en red denominado Dota2.

3.3.2. Mine Craft

En cuanto al videojuego preferido, Mine Craft, se menciona que es un videojuego en red, en el que se hacen construcciones de toda forma y tamaño, tal como lo señala uno de los entrevistados.

El Mine Craft trata de elaborar todo tipo de construcciones con bloques así como de supervivencia y retos con otros jugadores. (Y. Lumbrero, entrevista personal, 11 de abril de 2017)

De este apartado, entendemos la idea central sobre el cual gira el desarrollo de este juego conectado a la red, es decir la construcción con bloques de diferentes formas.

En Internet, se promociona este juego como un espacio abierto en donde es posible desplegar toda la imaginación de jugador gracias a la existencia de estructuras en sus diferentes formas y modelos.

El Mini Craft es un videojuego de mundo abierto que permite a sus usuarios desplegar toda su imaginación construyendo cualquier tipo de estructura que se les ocurra con figuras geométricas, El modo de juego de Minecraft consiste principalmente en la destrucción y colocación de todo tipo de bloques en un escenario rodeado de agua por los cuatro costados. Hay diferentes tipos de bloques, algunos de los cuales poseen

propiedades especiales como, por ejemplo, verse afectados por la gravedad. Con los bloques pueden crear todo tipo de construcciones, como castillos, carreteras, edificios y paseos aéreos o submarinos, además de muchas formas de expresión artística; una figura gigante o un espectacular tablero de ajedrez no quedan fuera de lugar en un servidor. (Minecraft/Wiki, sin fecha, www.minecraft.es.gamepedia.com)

Vemos que este videojuego en red tiene como fin es el de armar diferentes figuras con bloques en un escenario rodeado por agua, así mismo cada bloque tiene una característica peculiar para poder usarlo en la construcción de cualquier estructura, el cual estará sujeto a la imaginación del consumidor usuario: “No sólo se pueden crear estructuras, arte pixelado o cuevas, también se pueden utilizar las características peculiares del juego para crear entretenimientos o deportes como el Spleef, y crear complejos circuitos de piedra roja con propiedades similares a la electricidad” (Minecraft/Wiki, sin fecha, www.minecraft.es.gamepedia.com). Así mismo en otra de nuestras entrevistas mencionaron.

Me fascina por ser un videojuego donde hay que ser muy ingenioso para vencer al contrincante y hacerlo añicos armando un sinfín de formas. (G. Sánchez, entrevista personal, 11 de abril de 2017)

Se hace referencia a que no existe un límite en la cantidad de bloques usados para la construcción de estructuras. En cuanto a los personajes del juego, estos no mueren o desaparecen, los mismos que viven en un mundo donde también habitan criaturas agresivas: “El personaje no puede morir en el juego

también hay criaturas hostiles. El único objetivo es la construcción, sólo se puede jugar en la versión clásica de Mine craft.” (Minecraft/Wiki, sin fecha, www.minecraft.es.gamepedia.com).

Mientras otro de los entrevistados complementa al mencionar.

Es un solo mundo donde entran varias personas a jugar, y en ese mundo todos somos enemigos quienes tienen que ser ingeniosos para construir las mejores formas para ganar. (W. Velarde, entrevista personal, 10 de abril de 2017)

En general hablar del video juego Mine craft, es referirse al trabajo por agrupación de cubos en sus diferentes características, los mismos que permitirán al usuario el armado de figuras de infinitos modelos, ya que en este juego no existe una cantidad limitada de cubos, lo que hará más fácil la creación de un sinfín de gráficos; finalmente es importante mencionar que el personaje de este video juego nunca muere ya que el único fin que tiene es la construcción frente al ataque de criaturas hostiles.

Trata de construcciones y supervivencia o retos con otros jugadores a quienes se tiene que derrotar para lograr mejoras para uno mismo. (D. Perez, entrevista personal, 13 de abril de 2017)

3.3.3. Rakion

En cuanto a las características de este videojuego en red, y de acuerdo a los datos recabados en las entrevistas aplicadas a los estudiantes, se menciona que.

Rakion es un juego que consiste en matar al enemigo, destruirlo por completo con el uso de armas alucinantes que el videojuego nos da para luchar en una batalla. (V. Ramírez, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

De esta entrevista se desprende la idea que este videojuego en red, presenta como características el uso de armas poco comunes para derrotar al enemigo en enfrentamientos en campos de lucha. Asimismo, algunas páginas web señalan: "Rakion, Fuerza de Caos, es un juego de acción estratégica en tiempo real que se enfoca en la operación al extremo durante las batallas de espadas, las cuales están armonizadas con representación de caracteres, personajes alucinantes y las mejores estrategias de juego en tiempo real, junto con los planes de batalla estratégicos para proporcionar una experiencia alucinante en batalla" (Rakion/latino, sin fecha, www.rakionlatins.es.tl).

De este citado se concibe a este juego como un espacio donde se vive aventuras junto a luchas cargado de estrategias para lograr una mejor experiencia en batalla, sumado a ello el tiempo real en que se desarrolla todas las acciones en la búsqueda de la victoria.

De igual modo se refiere.

Rakion muestra un video de calidad de acción que puede ahora experimentar la sensación de sudor en las palmas como en los juegos de consola en línea. Los jugadores pueden mejorar sus habilidades del combate y resolver varias estrategias para ganar la batalla ya sea por si solos, o en equipo, justo como es un MMORPG (Juego Multijugador Masivo de Representación de Caracteres) El concepto de ganar puntos de experiencia y nivel también existe en Rakion, a través del sistema de nivel, se puede mejorar las características y equipamientos, así como también sus invocaciones. Las criaturas invocadas serán de mucha más fuerza que su nivel suyo. (Rakion/latino, sin fecha, www.rakionlatins.es.tl)

Asimismo se añade que el punto principal de este juego se encuentra en las luchas y duelos con criaturas peligrosas: “Los fundamentos de este videojuego radican, como la lucha contra criaturas peligrosas explorando el campo ya sea solo o en compañía de otros jugadores, la realización de varias luchas, ganando niveles de experiencia, nuevas habilidades, y la adquisición de artículos de gran alcance” (Rakion/latino, sin fecha, www.rakionlatins.es.tl). Por su parte, en otras de las entrevistas refieren, que en este videojuego se puede desarrollar y aprender estrategias de lucha para lograr superar al enemigo en batalla, lo que también servirá para la obtención de más recursos como es el oro, cuyas ganancias permitirán mejorar el equipamiento de lucha.

En el Rakion puedo aprender estrategias dependiendo de mis elecciones como jugador y también puedo aprender y tener muchas experiencias en batalla y acumular mucho oro, ya sea ganando combates o misiones. (H. Ochoa, entrevista personal, 12 de abril de 2017).

Así mismo el consultado añade.

El personaje que escojo para luchar puede ser un ser de otro mundo o también un humano que tenga buenas habilidades para pelear sólo o en equipos. (H. Ochoa, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

Como se aprecia este juego recrea un mundo de competencias donde el muñeco virtual simboliza a un humano o también a un extraterrestre, quien además muestra una capacidad de adquirir diferentes formas con el único objetivo de obtener mayor ventaja en armas y habilidades para lograr vencer a su rival, cuyos enfrentamientos se darán con la formación de equipos (multijugador), todo en tiempo real.

3.3.4. Clash of Clans

En lo referido a este videojuego en red, se menciona que es un juego donde se tiene que proteger a tu aldea junto al total de habitantes, construir y mejorar tus edificios del cual se obtiene oro, el mismo que servirá para mejorar cada vez más la aldea: "Clash of clans es un videojuego que consiste en mantener a salvo a tu aldea y sus habitantes, aunque en tu aldea tendrás varias construcciones que producen elixir y oro con los cuales podrás mejorar tus edificios y tropas" (Clash/clans, sin fecha, www.neostuff.net)

En este juego en red se tiene que formar los mejores ejércitos, con la finalidad de atacar otros pueblos o clanes de donde se podrán obtener más recursos para mejorar la aldea de tu pertenencia: “La labor del jefe de la aldea consiste en crear tropas con estrategias para atacar aldeas enemigas y con ello obtener recursos para seguir mejorando la tuya” (Clash/clans, sin fecha, www.neostuff.net).

Cabe mencionar que los recursos que se obtenga luego de una invasión al enemigo son el elixir, oro y el elixir oscuro, aunque también se da existencia de un cuarto recurso pero para su obtención se tiene que completar todas la misiones: “Los recursos son específicamente: Oro, elixir y elixir oscuro. También hay un cuarto, pero se trata de uno que el usuario tiene que pagar para acceder o simplemente completar las misiones y deshacerse de las plantas que tiene cada aldea” (Clash/clans, sin fecha, www.neostuff.net).

Por su parte, uno de los estudiantes entrevistados expresa que este videojuego agrupa a varios jugadores, quienes crean sus propias aldeas e invaden otras para destruirlas.

Es un juego donde se crea una aldea y ahí se pone un mundo multijugador, es decir participan muchos jugadores de otros países creando sus clanes. (L. Montoya, entrevista personal, 13 de abril de 2017)

Para el uso correcto de todo el videojuego en red, es indispensable que se cuente con la Internet, ya que ello permitirá mejoras gracias a la instalación automática de sus actualizaciones. Así mismo ayudará a un mejor desarrollo

de una de sus características principales que es la participación de varios jugadores: "En este juego, la utilización de Internet es necesaria, ya que se utiliza en conjunto con otros jugadores y porque requiere de constantes actualizaciones que van mejorando su jugabilidad" (Videojuegos, sin fecha, www.guioteca.com)

Por otro lado, los trofeos sirven para ir escalando de división e ir creciendo. El juego posee un tope de trofeos y actualizaciones de edificios, por lo que existe un fin en el juego. Sin embargo, se puede seguir jugando, e ir perdiendo estos trofeos y con ello puedes bajar de división.

En este juego hay hartos trofeos que intentarán arrebátártelos tus enemigos hasta que bajes de nivel a uno bajísimo. (A. Huaraca, entrevista personal, 13 de abril de 2017)

Otra característica que tiene Clash of Clans, es que los jugadores se pueden aglomerar en clanes e ir teniendo una sucesiva de guerras de clanes, las cuales permiten tener acceso a más recursos y prestigio del clan si van ganando los conflictos.

A cada nivel superior vas desbloqueando mejores edificios y tropas, ya que a cada paso que se avanza las cosas van complicándose un poco, lo que hará que el juego se ponga interesante y a la vez complicado. (A. Huaraca, entrevista personal, 13 de abril de 2017)

Si bien el juego aparenta sencillez de acuerdo a lo citado, este se torna muy atractivo o si se quiere adictivo conforme comienzas a avanzar, aunque al

principio parece que es una eternidad de tiempo invertido para realizar sencillas mejoras en la edificación de las casas o que cualquier tropa enemiga arrase tu aldea.

En general, se muestra la existencia de videojuegos en red, con características muy marcadas, las mismas que permiten vivir a los estudiantes del segundo año de educación secundaria de la I.E. Juan Espinoza Medrano encuentros extraordinarios. Hechos que van desde luchas con poderes asombrosos, transformaciones corpóreas, construcciones de viviendas con ilimitadas formas y modelos hasta el enfrentamiento con criaturas monstruosas propias de una realidad virtual o ciencia ficción, algo que finalmente determina la sensación de estímulo respuesta en espacios de juego e interacción entre los jugadores.

3.4. El lenguaje utilizado durante el uso de los video juegos en red por parte de los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas

Tras la aplicación de la guía de observación en las diferentes cabinas de internet ubicadas en el distrito de San Jerónimo la Provincia de Andahuaylas así como en las cabinas cercanas a la institución educativa Juan Espinoza Medrano y el desarrollo de la guía de entrevista aplicado a los estudiantes del segundo año de educación secundaria del mismo colegio. Se pudo establecer que los entrevistados utilizan un lenguaje variado, es decir su léxico está cargado de jergas, palabras groseras y expresiones que en su gran mayoría son de tipo vulgar.

Es importante mencionar que estas expresiones vertidas por los estudiantes, dependen completamente de las emociones creadas o estimuladas por los videojuegos en red durante una partida, es decir su lenguaje es diferente cuando el jugador se encuentre en situaciones de ganar o perder el juego.

Al momento de jugar a veces reniego o no también, va depender de si esté ganando porque soy un trome o perdiendo por malo. (J. Paiva, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

De igual modo otro de los entrevistados refiere.

Me expreso entre palabras fuertes y muchas veces groseras y también me controlo un poco, aunque cuando voy perdiendo digo por qué mierda no juegas bien por tu culpa la cagamos todo. (B. Galvez, entrevista personal, 13 de abril de 2017)

Así mismo otro entrevistado señala.

Cuando juego casi siempre gano y en esos momentos digo que estuvo bacanazo el juego o que estuvo alucinante porque pasamos cosas extraordinarias gracias al juego. (A. Sanchez, entrevista personal, 13 de abril de 2017)

Esto sucede en su gran mayoría porque el alumno consumidor de este videojuego en red se deja llevar por sus distintas emociones creadas durante el juego, es decir cada partida es capaz de formar sensaciones de ira, rabia, alegría e incluso de frustración, ello según se esté dando los resultados del juego.

Al jugar siempre me dejo llevar por mis emociones y es que el dota me hace perder hasta la noción del tiempo y juego y juego hasta ganar. (J. Cañari, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

Se muestra por qué el usuario de este videojuego en red tiene un lenguaje variado y en su mayoría vulgar, es decir su forma de expresión no es más que una consecuencia de sus emociones formadas y liberadas en pleno juego. Los mismos que van desde alegrías por un triunfo asegurado o molestias de momento por una posible derrota el cual va cambiando a medida que avanza el juego, tal como lo señala otro de los entrevistados.

Al momento de jugar y si estamos ganando pido que me recomienden a los mejores equipos porque somos unos mierdas jugando y si pierdo reniego y les digo de todo para que los huevones de mis aliados jueguen mejor para ganar. (C. Altamirano, entrevista personal, 10 de abril de 2017)

Por su lado otro de los entrevistados expresa.

Cuando te dejas llevar por las emociones del juego es como que yo mismo estuviera luchando haciendo cosas extraordinarias como volar votar poderes como un súper héroe y sacarle su reconciliación al que se achore conmigo. (D. Toledo, entrevista personal, 09 de abril de 2017)

En estos apartados se evidencia que el uso del lenguaje por parte de los estudiantes no tendrá límite alguno ya que cada videojuego en red presenta muchas alternativas con capacidad de estimular diferentes emociones en los consumidores.

En los videojuegos se gana o se pierde y en el primer caso al jugar a veces gritamos de la emoción refiriendo que ganamos pero si perdemos ya sea por culpa de mi aliado u otro motivo a veces reniego un poco y hasta nos decimos palabra groseras como carajo juega bien o que ya la fregastes pero esto solo en momentos. (M. Altamirano, entrevista personal, 08 de abril de 2017)

Como se ve, el lenguaje que usa este alumno en el juego se encuentra dentro de un patrón circular es decir que lo mencionado por este girará en torno a que esté ganando o perdiendo.

Ahora bien, en las demás entrevistas donde se busca dar respuesta a las preguntas establecidas de acuerdo a nuestros indicadores, otro de los consultados expresa.

Cuando me divierto mucho ya sea solo con mis amigos y al ganar o perder solo trato de hablar de forma sutil como ganamos o que ya fuimos, aunque a veces cambio esto por el juego del momento pero trato de no hacerlo mucho y controlarme más como también estoy con mis primos no lo hago. (H. Uquiche, entrevista personal, 10 de abril de 2017)

En otra de las entrevistas señalan de forma similar que:

Al jugar siempre hablo el lenguaje normal no me gusta hablar muchas groserías porque eso se te pega y sin quererlo hasta lo puedo decir en mi casa o colegio y no quiero porque me castigarían. (W. Torres, entrevista personal, 13 de abril de 2017).

Estos datos recabados determinan que los videojuegos marcan emociones en el jugador, pero algunos estudiantes, mencionan no dejarse llevar mucho por las emociones producto del juego o lo hacen poco, ya que tienen mayor capacidad de control. Esto con el fin de evitar la costumbre de hablar de forma vulgar o que este hábito se extienda más allá de las relaciones que puedan establecer durante al juego, tales como los ambientes académicos o familiares.

Es de este modo que no existe un punto específico en el tipo de lenguaje que usan, ya que estos alumnos están sujetos a las circunstancias o emociones producto del juego y que al encontrarse acompañados por alguien que puede ser un familiar prefieren no dejarse llevar por sus emociones de momento, ya que les puede costar una sanción que va desde privaciones de lo que más les gusta hacer, hasta un castigo físico moderado.

Los resultados sobre el lenguaje, obtenidos a través de la entrevista es corroborada con los datos obtenidos a través de la ficha de observación tal como se demuestra en la siguiente expresión.

Juega bien pues concha tu vida a cada rato estás que lo cagas acaso no puedes usar el mapa. (Internet Imperio, observación directa, 16 de abril de 2017)

Por su lado, otro de los jugadores de una cabina contigua expresa.

Bien carajo sigan así muchachos con esta son dos partidas al hilo que les hacemos leña a esos malos. (Internet Imperio, observación directa, 16 de abril de 2017)

Instantes donde el contrincante quien va perdiendo responde.

Ya carajo, habla nos vamos por otra partida más para cobrar nuestra revancha habla o te chupas. (Internet Imperio, observación directa, 16 de abril de 2017)

Al finalizar dicho juego entre ambos equipos de cinco contra cinco, ya que se pudo observar que el juego utilizado era dota, terminó con lo a continuación referido.

Bien muchachos nos la cobramos de esos chunchos y los cagamos ahora ríanse putos no toda la vida estarían con suerte. (Internet Imperio, observación directa, 16 de abril de 2017)

Cabe mencionar que en esta y las otras cabinas de internet donde se aplicó la ficha de observación no sólo tiene estudiantes consumidores de la institución educativa Juan Espinoza Medrano, ya que se pudo evidenciar que los estudiantes de otras instituciones educativas también asisten a dichos establecimientos. Tales es el caso de la I. E. Agropecuario y la escuela primaria N° 54104 Cristo Rey, de estos últimos, los estudiantes son del sexto grado de educación primaria, que muy a pesar de su corta edad tienen un lenguaje vulgar recargado con jergas en su léxico.

Ya tío no arrugues tú mismo eres, tu inicias el ataque a la base enemiga y nosotros te seguimos cuidándote la espalda de los enemigos con nuestras armas que están de la puta mare. (Internet Dota Max, observación directa, 16 de abril de 2017)

A lo que otro de sus compañeros de las cabinas contiguas señala tras perder el juego.

Putá mare por poquito los ganamos a esos chivos, la próxima ya sabemos qué hacer para liquidarlos. (Internet Dota Max, observación directa, 16 de abril de 2017)

Así mismo, se sabe que los videojuegos en red tienen gran aceptación por un número considerable de usuarios, quienes acceden a estos juegos por distintas razones, pero el motivo principal que conlleva a que los estudiantes de la Institución Educativa Juan Espinoza Medrano, es el de buscar diversión y entretenimiento, sea de forma individual o grupal. En otro punto el usar videojuegos en red no perturba ni excluye otras actividades como el estudio o los deportes, porque los horarios habituales así como las horas de juego no interfieren con los horarios de clases.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 Formas de interacción entre los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas a través de los videojuegos en red

Los procesos de interacción social en este grupo de estudiantes, se dio cuando tuvieron diálogos al jugar, instantes dónde suelen expresar sus emociones productos del juego; este resultado muestra una interacción indirecta que es entablado porque los alumnos tienen la necesidad de planear sus estrategias de ataque, coordinar el uso de armas, entre otros aspectos. Hecho que concuerda claramente con lo señalado por Berlo, al definir a la comunicación e interacción como un proceso donde sus participantes buscan ponerse en contacto con un fin determinado: "La comunicación es un proceso en la cual existe una fuente o grupos de personas que buscan ponerse en contacto con otras, porque tienen un objetivo o razón para poder hacerlo" (Berlo, 1960, Pág. 18). En concordancia con este citado y de acuerdo a lo mencionado por los estudiantes, se aprecia que estos quieren ponerse en contacto porque tienen una razón para hacerlo, es decir buscan intercambiar

información referida a los videojuegos. Objetivo más que suficiente para llevarlos a entablar un proceso de comunicación

Asimismo la interacción social, se muestra en los espacios virtuales gracias a los videojuegos en red, donde se encuentran inmersos los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano como usuarios jugadores. Estos resultados evidenciaron el desarrollo de interacciones indirectas durante el juego cuya motivación es el de competir tanto con sus compañeros de clase y con jugadores de otros lugares, con quienes tienen una comunicación virtual gracias a las ventanas de comunicación existentes en los videojuegos en red.

Los videojuegos tienen micrófono así como una ventana parecida a las burbujas de facebook, estas me ayudan para comunicarme con mis patas para jugar mejor conversando y así determinar exactamente algunas de mis estrategias. (W. Velarde, entrevista personal, 10 de abril de 2017)

Aquí se visibiliza una interacción indirecta y la intención que tienen los estudiantes jugadores para iniciar una comunicación como lo describe David Berlo, asimismo este apartado coincide con una de las clasificaciones establecidas en el estudio realizado por la Universidad de Alicante, al tipificar a la comunicación virtual como una forma de comunicación indirecta: "La comunicación virtual son las tendencias comunicativas que adoptan los usuarios que interactúan hoy mediante las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Tecnologías que reclaman un lenguaje propio para que los mensajes cumplan el propósito comunicativo esperado, al tiempo que suscite y motive la interacción" (U. Alicante, Pág. 07). El estudio señala que la comunicación por medios virtuales o tecnológicos como el caso de los

videojuegos en red, son tendencias que adquieren los usuarios jugadores para poder iniciar un acto comunicativo con otros individuos estimulando así a la interacción indirecta a través del juego.

En ese sentido Barajas, también señala que la interacción es posible en otros escenarios, los cuales pueden ir desde un lenguaje hablado hasta una conversación vía telefónica o el chat que es parte de los videojuegos en red: “Esa interacción entre dos personas puede realizarse por múltiples medios y múltiples contextos sociales como en casa, en el trabajo, por la calle, en una situación cara a cara o en una conversación por teléfono o en un chat de WhatsApp” (Barajas, 2014). Estos planteamientos, también muestran su concordancia con los resultados encontrados sobre los procesos de interrelación indirecta generados por los videojuegos en red entre los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano.

Por otro lado, los estudiantes expresaron que los juegos son llamativos, gracias a que estos recrean mundos parecidos a los espacios reales con la diferencia de que en estos universos virtuales, se desarrollan hechos extraordinarios con personajes sobrehumanos.

En el wolf team existen hombres lobos que usan armas y planean para atacar a sus oponentes humanos. (B. Galvez, entrevista personal, 13 de marzo de 2017)

Este apartado muestra que los mundos virtuales son representación exageradas del mundo real, hecho que es descrito por Revuelta:

“La naturaleza de estas redes es la de referenciar la realidad más que sustituirla” (Revuelta, 2012, Pág. 163). Es claro que el autor explica que los espacios virtuales son lugares que tienen una relación con el mundo real pero con sus propias características y representaciones. Tal como lo demuestra el entrevistado al referirse a hombres lobo que usan armas, algo que evidentemente no es posible en el mundo real.

Finalmente cabe señalar que los procesos de interacción indirecta durante el juego generarán interrelaciones directas antes y después de jugar, Es decir una interrelación cara a cara entre los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano, la misma que es definida como una comunicación humana verbal y de tipo oral, esto según una investigación realizada por la Universidad de Alicante.

La comunicación humana, se da entre seres humanos y se puede clasificar también en comunicación verbal y no verbal: a) comunicación verbal, es aquella en la que se usa alguna lengua, que tiene estructura sintáctica y gramatical completa, cuya clasificación se da en comunicación directa oral: Cuando el lenguaje se expresa mediante una lengua natural oral. Comunicación directa gestual: Cuando el lenguaje se expresa mediante una lengua natural signada (...). (U. Alicante, Pág. 07)

Véase que encontramos correspondencias en este punto, ya que el proceso de comunicación que entabla este grupo de estudiantes es evidentemente humana de tipo oral, porque intercambian información sobre los videojuegos en red de manera hablada sin ningún soporte físico que facilite este proceso.

4.2 Videojuegos en red preferidos por los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano

En el estudio se demuestra que el requisito para la elección de un videojuego en red son sus peculiares características como las acciones violentas, aventuras con personajes extraordinarios, junto a una plataforma bien llamativa tal como lo confirma uno de nuestros entrevistados.

Me fascina los gráficos, muñecos la jugabilidad que tiene el juego para ser capo, el cual hace que me divierta mientras busco derrotar a mis adversarios en una partida. (P. Macotela, entrevista personal, 11 de abril de 2017)

El citado expresa que gusta de los videojuegos con estas características, el mismo que concuerda con estudios anteriores como el realizado por Roxana Cabello, al plantear que los usuarios y más los varones tienden a preferir videojuegos que presenten en sus contenidos enfrentamientos violentos así como aventuras extraordinarias con personajes míticos: “El factor que compone el perfil del usuario típico es el que se reconoce como el de sexo masculino como género más predominante en el consumo de videojuegos en red de acción y bélicos” (Cabello, 2006, Pág. 41). De acuerdo a lo señalado por la autora junto a los resultados obtenidos en esta investigación, se dan correspondencias al mostrar que los videojuegos de contenidos bélicos, aventuras con seres sobrenaturales serán los más preferidos tal como la mayoría de consultados fueron describiendo en cada una de las entrevistas.

Otro de las razones destacadas por los estudiantes del I.E. Juan Espinoza Medrano, para que un videojuego sea de su preferencia, es permitir el contacto con nuevas personas. De tal manera que puedan conocer más amigos, compartir y aprender nuevas estrategias en el juego.

Me fascina un videojuego porque puedo conocer gente de otros lugares y socializar con ellos mis estrategias de juego para poder ser recomendado como un buen jugador. (J. Cañari, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

Esto coincide con el estudio de Nieves, quien concluye que los videojuegos favorecen indiscutiblemente a una reciprocidad entre sus participantes, donde estos pueden aprender uno del otro: "El videojuego y el intercambio entre varios participantes favorecen el contacto social. Es otra forma de mantener o propiciar el contacto entre amigos, como en cualquier otra afición" (Nieves, Pág. 10)

Igualmente encuentra relación con el estudio realizado por Castells, al señalar que los videojuegos en red tienen la capacidad de crear sociedades virtuales entre los usuarios jugadores: "Estos videojuegos tienen la capacidad de crear una comunidad de jugadores que operan simultáneamente sobre un espacio simbólico colectivo consiguiendo, en muchos casos, crear sentimientos de pertenencia" (Castells, 2001, Pág. 05). Cita que también encuentra relación con lo referido en otra entrevista.

Me entretiene porque es bonito y sobre todo puedo conocer gente y compartir técnicas de juego, estrategias o las nuevas formas de configuración del jueguito. (Y. Lumbrero, entrevista personal, 11 de abril de 2017)

Todos estos factores evidencian claramente el por qué este grupo de estudiantes tienen preferencias por ciertos videojuegos como: Dota 2, Rakion, Clash of Clans, Roblox y Wolf team. Razones que encuentran concordancia con los planteamientos de autores desarrollados en el marco teórico.

4.3 Características de los videojuegos en red preferidos por los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano

A lo largo de los resultados del presente estudio se observó que muchos de los juegos consumidos por los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano, tienden a ser de características violentas, estrategias y competencias. Hecho que permitió ubicar este tipo de videojuegos dentro de la clasificación planteada por Diego Levis, quien establece cuatro tipos de videojuegos: “Los juegos encuentran su clasificación en cuatro formatos, en red modo arena, en red modo asociativo o en equipos, en red competencia de equipos y multiusuarios en red” (Levis, 2003, Pág. 08).

En dicha categorización, se resalta el de tipo multiusuario, por mostrar particularidades donde encajan los videojuegos en red como el dota2, Rakion, Clash of clans, Wolf team, y Mine craft. Ya que estos fueron señalados por tener características como el uso de personajes o héroes manipulados por los jugadores, quienes están agrupados en equipos de hasta cinco integrantes,

los mismos que tendrán luchas sangrientas con sus enemigos tal como lo señalan.

El dota, rakion o el mine se parecen porque se usan personajes para luchar como yo quiero o sea sólo o aliado con otros más elaborando mis propios planes en mi equipo. (P. Macotela, entrevista personal, 11 de abril de 2017)

De igual manera esta información concuerda con el modo competencia de equipos también mencionado por Levis: "Los juegos en modo competencia de equipos en red son aquellos donde los jugadores se enfrentan entre sí de acuerdo a las pautas y reglas fijadas por el programa informático. Los miembros de cada equipo colaboran en la búsqueda del mismo objetivo lo cual favorece el desarrollo de estrategias y acciones conjuntas" (Levis, 2003, Pág. 08).

En relación a los videojuegos Dirt3, love ritmo, guitar flash, los entrevistados aducen que son juegos donde hay competencias pero en su mayoría de manera individual. Es decir estos presentan características con reglas que sugieren competencias planificadas pero de manera individual, dichos juegos de acuerdo a Diego Levis, pueden ser clasificados como juegos en red en modo arena, ya que esta clasificación estipula que los jugadores juegan contra otros utilizando máquinas conectadas a la red: "La modalidad en red en modo arena, permite jugar contra otra persona utilizando cada uno de los jugadores máquinas diferentes conectadas entre sí a través de una red local o

externa siguiendo las pautas y reglas previas por el programa informático. Utilizando Internet u otra red” (Levis, 2003, Pág. 08).

Como se aprecia, este grupo de videojuegos, también pueden ser integrados en la clasificación hecha por Diego Levis, de acuerdo a las características que presentan. Las mismas que fueron descritas en las entrevistas realizadas en la presente investigación.

Por otro lado, los juegos dota2, Rakion, clash of clans, wolf team, roblox y mine craft. También encajan en la clasificación señalada por Fernando López: “Los juegos los podemos agrupar en: Simuladores, aventura, juegos de rol, educativos, juegos de azar y juegos de estrategia” (Quiroz, 1995, Pág. 43). Donde resaltamos dos puntos específicamente, es decir los formatos de juegos de aventura y juegos de estrategia: “En juegos de aventura donde se plantean condiciones y situaciones que el usuario debe responder. Tiene acertijos complejos, que resuelven mediante claves y secretos a lo largo del juego; igualmente juegos de estrategia el cual es un tipo especial de juegos de simulación o aventura. Combinan habilidades psicomotoras con otras de solución de problemas. El jugador asume la función de planificar o dirigir” (Quiroz, 1995, Pág. 45-48). Esta clasificación concuerda claramente con las características de los juegos dota2, rakion, clash of clans, wolf team y mine craft. Las mismas que fueron referidas como.

Estos juegos que consisten en luchar con monstruos, armar estrategias de guerra para enfrentar a mis contrincantes, construyendo yo mismo a mi

personaje quien tiene diferentes armas y habilidades. (H. Uquiche, entrevista personal, 10 de abril de 2017)

Sin duda, en ambas clasificaciones fácilmente este grupo de videojuegos señalados por los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano, muestran tener relación con los planteamientos hechos en el segundo capítulo

En relación a los videojuegos Dirt3, love ritmo, guitar flash, también encontramos correspondencias con la clasificación de Fernando López, en la parte de simuladores, ya que toman como referencias al mundo real para el desarrollo de sus características como las competencias en autos o la rivalidad de grupos musicales, tal como fueron señalados por los estudiantes de la I. E. Juan Espinoza Medrano.

En este juego tengo que bailar para ganar diamantes y subir mi nivel enfrentándome con otros participantes o jugadores con quienes me enfrentaré sola para poder ganar ya que no puedo formar equipos. (H. Ochoa, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

Dato que se ajusta al tipo de juegos simuladores que plantea López al definirlo como: "En la clase de simuladores el usuario manipula en diversos niveles sobre sistemas reales. Hay retroalimentación sobre el desempeño, pero no en términos de perder o ganar un objetivo. La visión del jugador se corresponde al del sujeto como si se encontrara realmente en esa situación. El jugador es el protagonista" (Quiroz, 1995, Pág. 45-48).

Este segundo grupo de videojuegos en red con características marcadas y señaladas por los entrevistados muestran correspondencia en la clasificación de Fernando López. Lo que refiere que los resultados encontrados en esta investigación, también se ajustan a los planteamientos hechos por estos autores

Si bien los resultados mostraron que los videojuegos en red: dota2, rakion, clash of clans, wolf team y mine craft, presentan características violentas en sus contenidos, es importante añadir que los procesos de interacción en este tipo de videojuegos son de forma impulsiva hasta agresiva. Tal como se evidenció en las cabinas de internet durante la aplicación de la ficha de observación directa, la misma que claramente concuerda con lo planteado por Vargas, quien refiere que el comportamiento agresivo de los jugadores en cualquier videojuego en red, nos es más que una consecuencia de las características violentas que dichos juegos tienen en sus contenidos: "Para el caso de los videojuegos con contenido violento, la rotulación establecida a nivel internacional señala que son juegos destinados a sujetos mayores de 16 años debido a que dentro de sus contenidos pueden presentarse elementos vinculados a la violencia" (Vargas, 2011)

Para el caso de los videojuegos: Dirt3, love ritmo, guitar flash, se pudo determinar que los procesos de interacción son casi parecidas a los videojuegos de contenido violento. Ya que durante la aplicación de la ficha de observación directa en las cabinas de internet, se vio que la relación durante el juego entre los usuarios (estudiantes) son más pausados y amistosos;

resultado que nos permite afirmar que todos los procesos de interacción en los espacios virtuales gracias a los videojuegos en red, estarán sujetas a las características que estos presenten en sus diferentes plataformas, tal como lo señala Vargas.

4.4 Lenguaje utilizado en el uso de los videojuegos en red por los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas

El hecho que los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas, busquen nuevas formas de entretenimiento como es el caso de los videojuegos en red. Traerán a la vista nuevos modelos de relaciones sociales, tal como lo plantea Revuelta, quien expresa que los espacios virtuales desarrollan oportunidades para nuevos encuentros sociales: “Las interfaces interactivas también puede crear oportunidades para la definición de nuevas relaciones sociales” (Revuelta, 2012, Pág. 165).

Asimismo, estas nuevas relaciones sociales, presentarán un lenguaje poco ortodoxo o vulgar, tal como lo describe un entrevistado.

Me expreso entre palabras fuertes y muchas veces groseras y también me controlo un poco, aunque cuando voy perdiendo digo por qué mierda no juegas bien por tu culpa la cagamos todo. (B. Galvez, entrevista personal, 13 de abril de 2017)

Este lenguaje es justificado como una consecuencia de las características violentas que presentan en su gran mayoría los videojuegos señalados como preferidos por dichos alumnos, tal como Vargas lo señala, al plantear que los

juegos violentos son los principales culpables para un comportamiento y lenguaje vulgar en aquellos que gustan de consumirlos: "Para el caso de los videojuegos con contenido violento, la rotulación establecida a nivel internacional señala que son juegos destinados a sujetos mayores de 16 años debido a que dentro de sus contenidos pueden presentarse elementos vinculados a la violencia, lenguaje vulgar, generar miedos" (Vargas, 2011)

Los resultados anteriores muestran que la gran mayoría de los videojuegos en red preferidos por los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas, presentan como característica principal los encuentros violentos. Situación con el que claramente concuerda el autor al definirlo como una causa para que los estudiantes tengan un lenguaje vulgar en sus diálogos

Más aún muchos de los entrevistados refieren dejarse llevar por sus emociones cuando se encuentran jugando, ya que estos actúan de acuerdo a las circunstancias generadas durante el juego.

Al jugar siempre me dejo llevar por mis emociones y es que el dota me hace perder hasta la noción del tiempo y juego y juego hasta ganar. (J. Cañari, entrevista personal, 12 de abril de 2017)

Este dato muestra lo volátil que también puede llegar a ser el mundo de los videojuegos en red en cuanto a generar actitudes se refiere, situación que de manera evidente concuerda con las afirmaciones hechas por Revuelta al señalar: "Recordando lo volátil que es el mundo de los nuevos medios los

juegos sociales en Facebook u otras redes podrían ser recordados como meros experimentos sin continuidad” (Revuelta, 2012, Pág. 174). Está claro lo cambiante que puede llegar a ser el mundo virtual en relación a la formación de actitudes temporales en los estudiantes, muy a pesar de ser situaciones pasajeras tal como lo menciona el autor

Es también importante mencionar que el lenguaje utilizado por este grupo de alumnos, estará sujeto a la satisfacción de necesidades de expresión creadas por los videojuegos en red en diferentes circunstancias. Las mismas que van desde la frustración por la pérdida de un juego o la celebración por una victoria obtenida.

Al momento de jugar y si estamos ganando pido que me recomienden a los mejores equipos porque somos unos mierdas jugando y si pierdo reniego y les digo de todo para que los huevones de mis aliados jueguen mejor para ganar. (C. Altamirano, entrevista personal, 10 de abril de 2017)

Lo referido en esta entrevista, sin duda tiene mucha relación con lo planteado por Morales: “Desde el punto de vista social, los actos comunicativos en el videojuego multijugador en línea han de ser manipulados de tal manera que se amolden, de forma convencional, a un prototipo fijo que sacie las necesidades de los jugadores. Hablamos, pues, de la condición modelable del lenguaje en tanto que ayuda a la comprensión de información en el ámbito multicultural” (Morales, 2015, Pág. 06). Esta concordancia, fundamenta el por qué los estudiantes claramente modifican sus lenguaje en instantes en que estos se encuentran jugando con los videojuegos en red. Lo que demuestra

que la realidad encontrada en esta investigación es coherente con los planteamientos hechos por el autor en términos de satisfacción de necesidades.

CONCLUSIONES

1. La investigación ha permitido demostrar la hipótesis general ya que se ha podido comprobar que los videojuegos en red generan nuevos espacios de interacción en los estudiantes del segundo año de la I.E. Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas. Espacios que se caracterizan por ser principalmente de forma indirecta, es decir que los interlocutores por lo general no se encuentran en el mismo espacio físico, y estar contruidos en base a un mundo ficcional donde todo es posible: las grandes hazañas, los superhéroes con poderes extraordinarios y todo aquello que puede ser recreado en el espacio virtual, situaciones que generan una interacción más emotiva e impulsiva, todo con el fin de obtener la victoria en el juego.

2. Los motivos o las razones que tienen los estudiantes de la I.E. Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas para elegir los juegos en red de su preferencia, están vinculados a la búsqueda de la diversión, el entretenimiento y la obtención de nuevos amigos, es decir que prefieren jugar aquellos videojuegos de tipo grupal donde participan varios jugadores conectados por la red donde el proceso de interacción les generen mayores emociones.

3. La mayoría de los videojuegos en red preferidos por los estudiantes de la institución educativa Juan Espinoza Medrano, tienen como característica: las luchas, guerras y enfrentamientos entre humanos, mutantes, hombres lobo hasta extraterrestres todos con poderes extraordinarios o sobre naturales en mundos totalmente futuristas. Hecho que confirma la hipótesis planteada en

esta investigación al señalar que las particularidades que presentan los videojuegos en red son de acción junto a estrategias en tiempo real.

4. El lenguaje utilizado por los estudiantes del segundo año de la institución educativa Juan Espinoza Medrano es de tipo vulgar, independientemente de la edad que tengan y el juego que usen, debido a la combinación de factores como el triunfo, las derrotas y las habilidades en el juego. Creándose así diferentes estados de ánimo en los estudiantes, lo que trae como consecuencia una variación en el lenguaje utilizado al comunicarse con sus amigos o enemigos en cada partida.

5. Finalmente la investigación ha podido evidenciar que la preferencia por determinados videojuegos en red que agrupan a varios jugadores, con características enmarcadas en acciones violentas y la utilización de un lenguaje recargado de jergas, generan espacios de interacción peculiares caracterizados por ser muy activas e impulsivas, debido a que existe un deseo consiente y voluntario por compartir sus hazañas, sus victorias, y hasta sus frustraciones por derrotas sufridas en el juego.

RECOMENDACIONES

1. Dentro de los proyectos de investigación, como este, se desea que exista estudios posteriores que ayuden a profundizar el tema de acuerdo a las nuevas tendencias tecnológicas en lo que se refiere a videojuegos en red como alternativas de entretenimiento y su relación con los procesos de comunicación e interacción
2. Otra recomendación tiene que ver con el hecho de incentivar a los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación a tener iniciativa en la realización de estudios de investigación en campos no explorados de la comunicación y tecnología, aplicando estrategias que permitan concretar un trabajo de calidad
3. Es indispensable que los estudiantes de Ciencias de la Comunicación, tengan a bien la actualización constante durante su formación profesional sobre temas de tecnología en sus diversas áreas y su relación con los procesos de comunicación. De tal manera que ellos puedan tener la capacidad de proponer nuevas alternativas de comunicación acorde al desarrollo tecnológico

BIBLIOGRAFÍA

- Arotoma, S. (2007). *Tesis de grado y metodología de la investigación en organizaciones, mercados y sociedad*. Perú: DSG Vargas
- Berlo, D. (1960). *El proceso de la Comunicación: Introducción a la teoría y a la práctica*. Buenos Aires: El ateneo.
- Berners, T. (2000). *Tejiendo la Red: el inventor del World Wide Web nos descubre su origen*. Madrid: Siglo XXI
- Berenguer, X. (2007). *Una década de interactivos*. Buenos Aires: Nueva Librería.
- Barajas, J. (2014). *Sociología divertida es un intento por compartir el maravilloso mundo del estudio de los fenómenos sociales de manera amena, divulgativa, para todos los públicos*. Madrid:
- Crystal, D, (2005). *La revolución del lenguaje*. Madrid: Alianza
- Castells, M. (2001). *La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresas y sociedad Comunidades Virtuales o sociedad red*. Barcelona: Plaza & Janes.
- Cabello, R. (2006). *Sobre los usos de los juegos en red en áreas peri urbanas de Buenos*. Buenos Aires:
- Domínguez, L. (2008). *La adolescencia y la juventud como etapas del desarrollo de la personalidad [Vol. 4. Nº 1]*. Cuba:
- Hernandez, R; Fernandez, C. y Baptista, P. (2008). *Metodología de la investigación*. México: Mc. Graw-Hill
- Joyanes, L. (1997). *Cibersociedad. los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid:

- Levis, D. (2003). *Videojuegos en Red: Espacios simbólicos de juego y encuentro*. Madrid: Paidós.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas: Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema*. Barcelona: Paidós.
- Morales, L. (2015). *La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea* [Revista Electrónica del Lenguaje, N°2]. Madrid
- Nieves, M. (2007). *Seguridad de los productos: videojuegos*. Barcelona: J. Martínez
- Pasca García Laura (2013). *La concepción de la vivienda y sus objetos* [Tesis de maestría]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid
- Pérez Mateo Subira María (2010). *La dimensión social en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual: El caso de la UOC* [Tesis de doctorado]. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya
- Quiroz, María Teresa (1995). *Videojuegos en preparación* [Tesis de Licenciatura]. Lima: Universidad de Lima, Facultad de Ciencias de la Comunicación.
- Riso, M. (2006). *La interacción y la comunicación desde los enfoques de la psicología social y la sociología fenomenológica. Breve exploración teórica*. México:
- Ruiz Sanchez, Lilibian Beatriz (2014). *Factores sociales que inciden en el uso de videojuegos en los adolescentes de 12 a 14 años, de los grados 6° y 7° de la institución educativa Joaquín París de la ciudad de Ibagué, Tolima* [Tesis de Licenciatura]. Colombia: Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades.

- Revuelta Domínguez, Francisco Ignacio y Bernabé Sáez, Alberto (2012). *El videojuego en red social: un nuevo modelo de comunicación*. [Tesis de licenciatura]. Madrid: Universidad Rey Juan Carlos
- Sánchez, A. (1997). *Ciberespacio, Signos y Comunicación*. México: Revista Topodrilo.
- Universidad de Alicante, (2009). *Comunicación e interacción social*. España: Departamento de psicología de la salud
- Vargas, C. (2011). *Uso Excesivo de Videojuegos con Contenido Violento: Implicaciones en el Desarrollo Emocional Infantil*. Chile:

PÁGINAS WEB

- “Descripción del dota”. Extraída el 15/05/2017 desde www.videojuegos.com
- “Los héroes del Dota”. Extraída el 15/05/2017 desde www.3djuegos.com
- “Tecnología y consola php”. Extraída el 16/05/2017 desde www.definicionabc.com
- (2017) “La guía del dota2”. Extraída el 16/05/2017 desde www.dotawc3.com
- “Instructivos y luchas”. Extraída el 15/05/2017 desde www.3djuegos.com
- “El App del Dota2”. Extraída el 14/05/2017 desde www.store.steampowered.com
- “El Minecraft Wiki”. Extraída el 18/05/2017 desde www.minecraft.es.gamepedia.com
- “Rakion en latino”. Extraída el 18/05/2017 desde www.rakionlatins.es.tl
- “El clash clans”. Extraída el 18/05/2017 desde www.neostuff.net
- “Losvideojuegos y sus contenidos”. Extraída el 19/05/2017 desde, www.guioteca.com

ANEXOS

SOLICITO: PERMISO PARA ENTREVISTA

SEÑOR: DIRECTOR DE LA I.E. JUAN ESPINOZA MEDRANO

Yo, Daniel Samanez Ramos, identificado con D.N.I. N°: 44499022 domiciliado en la Av. 26 de enero de la ciudad de Ayacucho, con Grado Académico de Bachiller en Ciencias de la comunicación, ante Usted me presento y expongo:

Que teniendo la necesidad de entrevistar a los estudiantes del segundo año de educación secundaria de su institución, esto con la finalidad de recabar información de suma importancia para el proyecto de investigación, el cual vengo realizando en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Para tal efecto adjunto al mismo la carta de presentación de la universidad ya mencionada

POR LO EXPUESTO:

Pido a Usted acceder a mi petición por ser de justicia

Andahuaylas, 30 de marzo de 2017

Colegio Nacional "Juan Espinoza Medrano"	
MESA DE PARTES	
Nº	280
Fecha	30-03-17
Hora	10:47 AM



Bach. Daniel Samanez Ramos

DNI: 44499022



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación
Ayacucho-Perú



"AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO"

Ayacucho, 27 de marzo de 2017

Carta N° 002 - 2017-EPCC/UNSCH

Señor : Director de la Institución Educativa Juan Espinoza Medrano

CIUDAD.-

De mi especial consideración:

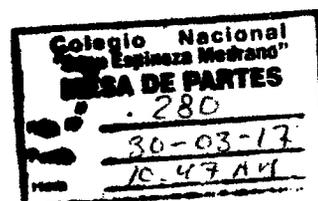
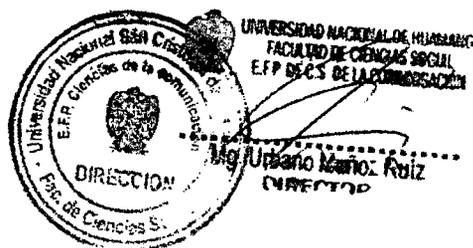
Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo. La ocasión sirve para presentarle al bachiller **Daniel Samanez Ramos**, egresado de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, para que pueda aplicar entrevistas entre los alumnos de la prestigiosa entidad que usted dirige; las entrevistas las realizará como parte de su trabajo de tesis para la obtención del título profesional.

En este sentido, le pido brinde a nuestro bachiller las facilidades correspondientes en la realización de su trabajo como tesista y cuyo producto final redundará en beneficio de la sociedad andahuaylina y en particular de su institución.

Seguro de contar con su atención, le reitero las muestras de mi aprecio y consideración personal.

Atentamente,

C. c. Archivo 2017
UMR/ngh.





GUÍA DE ENTREVISTA



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

"Los videojuegos en red: una nueva dimensión social de interacción en los adolescentes del segundo año de la I.E. Juan Espinoza Medrano de Andahuaylas - 2017"

La presente entrevista tiene por propósito conocer cómo los videojuegos en red generan espacios de interacción, teniendo como indicadores: la preferencia de videojuegos en red sus características y el lenguaje utilizado por los estudiantes durante el juego, los cuales serán útiles para la investigación.

INTERROGANTES

- **Los videojuegos** en red preferido por los estudiantes del segundo año de la I.E. Juan Espinoza Medrano
- ♣ ¿Cuál es el videojuego en red de tu preferencia?
- ♣ ¿En qué consiste dicho videojuego en red?
- ♣ ¿Qué te motiva a ir a jugar con este videojuego en red?
- ♣ ¿Cómo supiste de la existencia de este videojuego en red?
- ♣ ¿Dónde prefieres o te sientes cómodo jugando con este videojuego en red?
- ♣ ¿Alguna vez dejaste de asistir a tus clases para ir a jugar con este videojuego en red?
- ♣ ¿Desafías a tus compañeros de otras secciones del segundo año para ir a jugar con este videojuego en red?
- ♣ ¿Tus padres saben que juegas con este videojuego en red?

- **Características** de los videojuegos en red que se presentan en sus contenidos
 - ♣ ¿Qué opciones te brinda del videojuego en red?
 - ♣ ¿Hasta con cuántos jugadores puedes competir durante el juego?
 - ♣ ¿Puedes establecer alianzas con otros jugadores para vencer a tu rival?
 - ♣ ¿Qué tipo de alianzas puedes establecer en el videojuego en red de tu preferencia?
 - ♣ ¿Qué medios te da el videojuego para comunicarte con tus enemigos y aliados durante el juego?
 - ♣ ¿El video juego sólo funciona si está conectado al internet?

- **El lenguaje** que utilizan los estudiantes de la I.E. Juan Espinoza Medrano durante el uso de los videojuegos en red.
 - ♣ ¿Cuál es el lenguaje que utilizas para comunicarte con otros jugadores durante el juego?
 - ♣ ¿Generalmente qué tipo de palabras utilizas cuando te comunicas con tu rival?
 - ♣ ¿Te dejas llevar por la emoción del momento cuando juegas?
 - ♣ Cuando ganas o pierdes una partida en el videojuego en red, ¿Cómo es tu reacción con los demás jugadores?
 - ♣ ¿Conociste más amigos gracias a este videojuego en red?
 - ♣ ¿Los competidores y aliados que tienes en el juego son los mismos cada vez que juegas?
 - ♣ ¿Planeas con tus amigos para ir a jugar con los videojuegos en red?
 - ♣ ¿En qué momentos dialogas sobre los videojuegos en red con tus amigos?

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la cabina de internet:.....Fecha:.....

Ubicación:.....cantidad de computadoras:.....

Horarios de atención al público:Tiempo de observación.....

Características de la cabina de internet.....

.....

Jugador Nº 01	Descripción del vocabulario utilizado	Interpretación
Jugador Nº 02		
Jugador Nº 03		

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la cabina de internet: Playa Nett Fecha: 11/04/17

Ubicación: Playa Armas, S. D. cantidad de computadoras: 16

Horarios de atención al público: 9 a 10 PM Tiempo de observación: 2 horas

Características de la cabina de internet: Cada cubina cuenta con micros personal, cari no es personal, pero la que sí de aborro. y que existe una gran afuerza de alcoholista asistida.

Jugador 01	DESCRIPCIÓN del vocabulario utilizado	INTERPRETACIÓN
<p style="text-align: center;">Cabina 09</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Puto madre, cari la hago, yo corajo extemas listo para este partido. - Caré, ahora alhoame putas. ¡te sabre - Que Arco que juego más corajón 	<p>- Además cuentan un lenguaje vulgar por momento, según la emoción preparándose por el juego</p>
<p style="text-align: center;">Cabina 10</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Baruro, no te ofeja de lo bare - Quién chucha este por ahí, pero no mata - Puto madre, hay la que se hace mierda para soste ellos que me cogen - Has chuta en un huevado 	<p>- Se evidencia que este tipo jugadores muestran un mismo lenguaje que el anterior es decir hace uso de un lenguaje vulgar además de juegos</p>
<p style="text-align: center;">Cabina 08</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Que Arco tanta tiene un huevado - baruro!!! - Qué verga es esto - Como chucha dice que se se escape - Vamos por cubajo, ahí lo agarramos 	<p style="text-align: center;">" "</p> <p>- cada jugador muestra un lenguaje mucho peor que el anterior</p>

- buen chelo

- Qué perro!!!

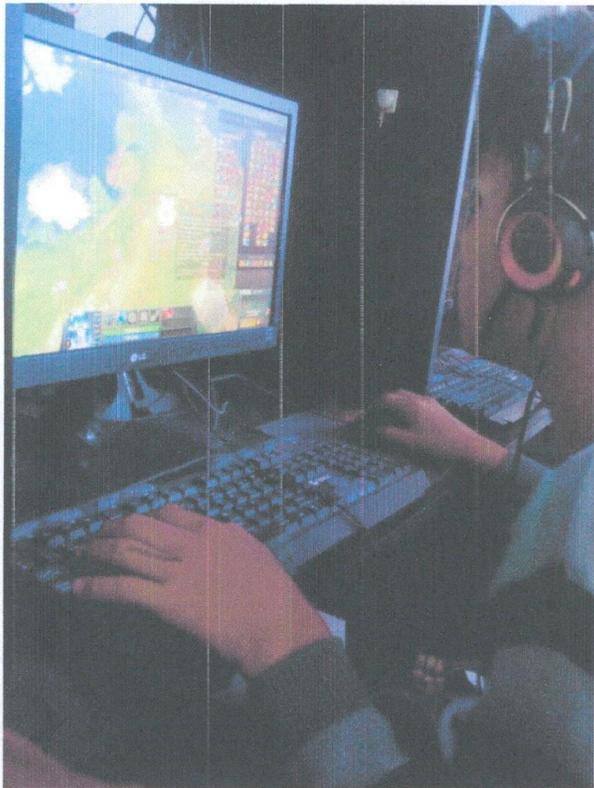
Registro fotográfico durante la presentación para entrevistas a los estudiantes del segundo año de la I.E. Juan Espinoza Medrano

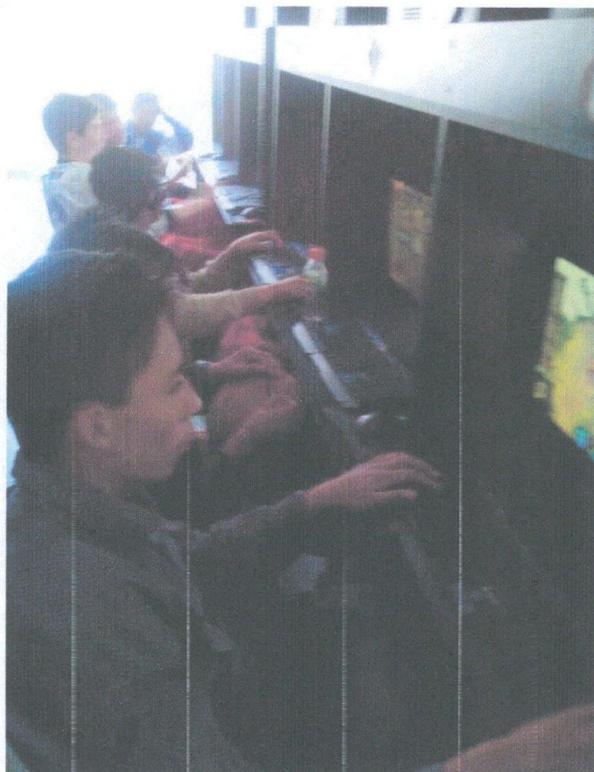
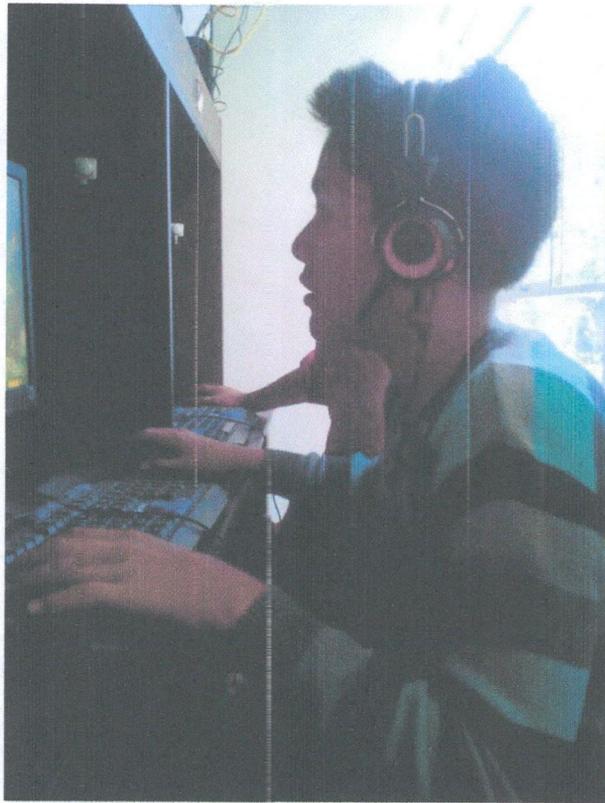


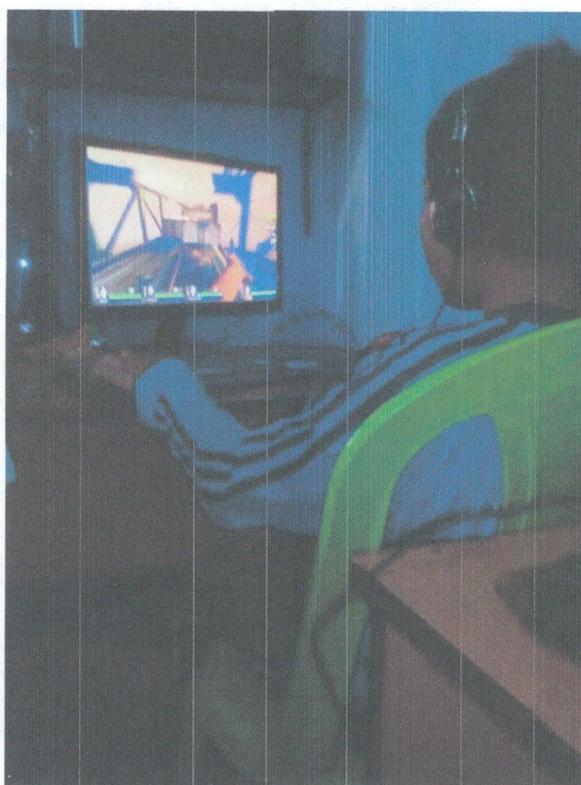




Registro fotográfico de las cabinas de internet donde se aplicó la ficha de observación

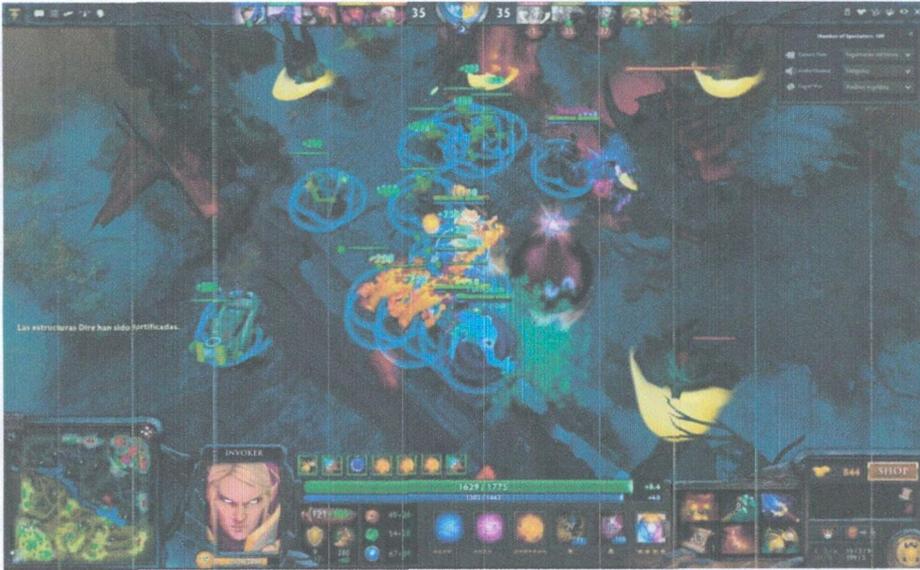
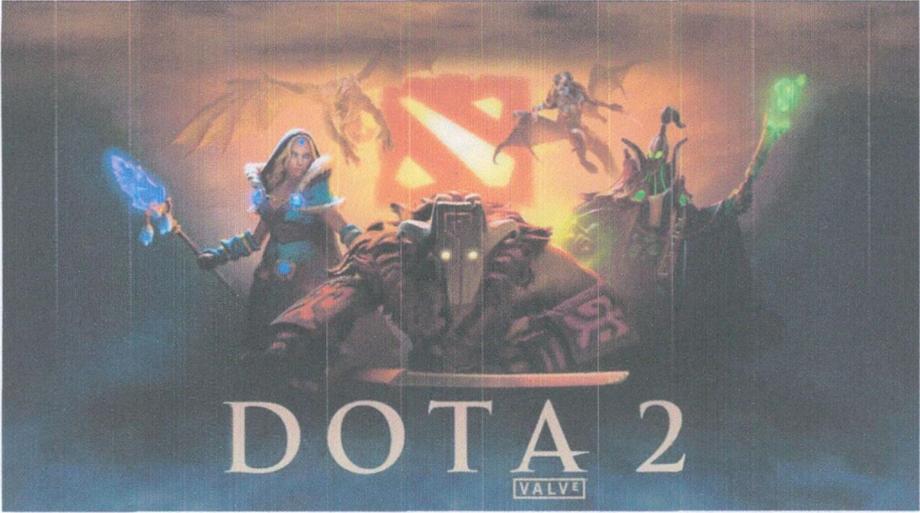






Extractos de los diferentes videojuegos en red preferidos por los estudiantes del segundo año de la I.E. Juan Espinoza Medrano

- Videojuego Dota 2



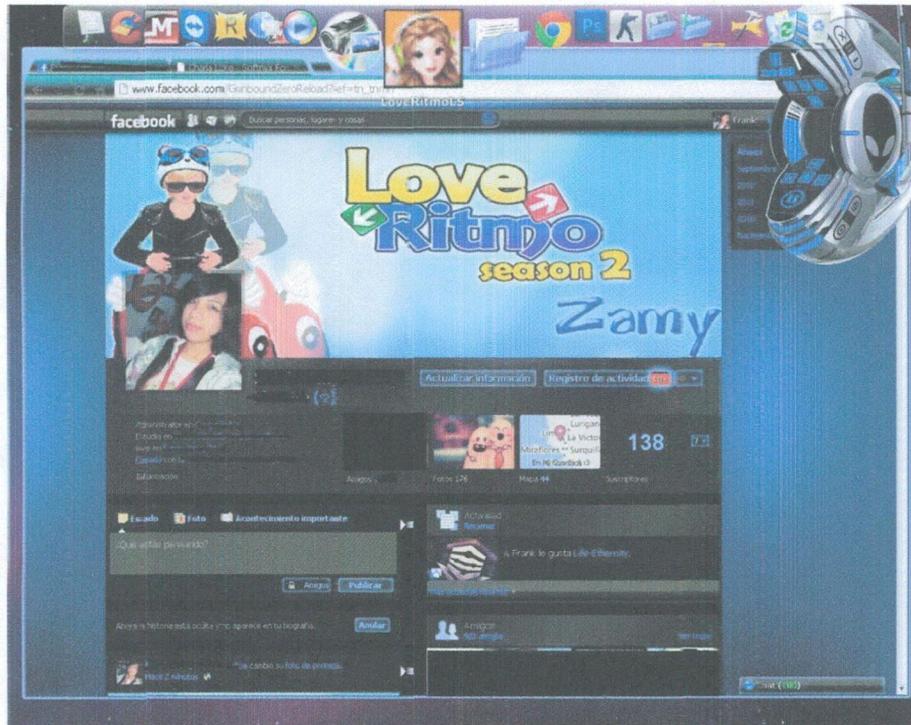
- Videojuego Mine craft



- Videojuego Rakion



- Videojuego Love ritmo



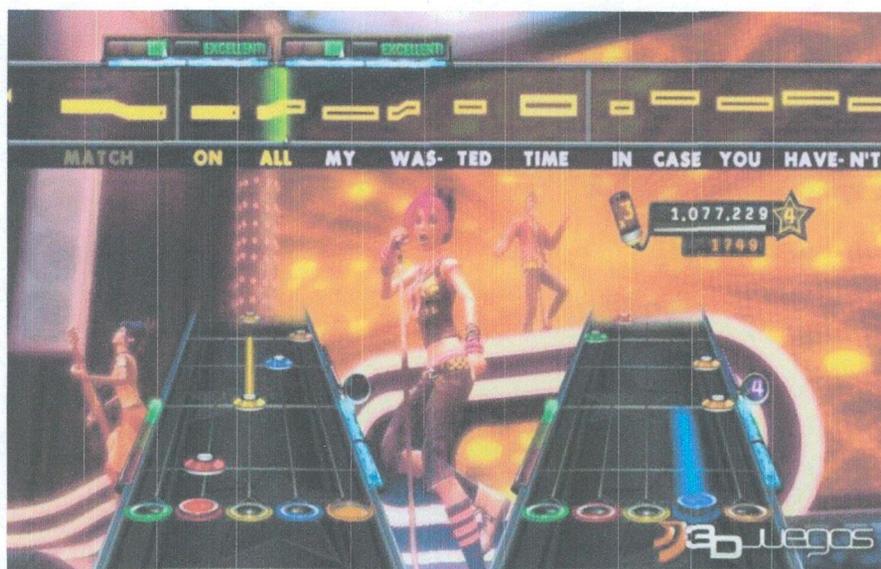
- Videojuego Dirt 3



- Videojuego Clash of clans



Videojuego Guitar flash



- Videojuego Wolf team

