



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

“Análisis de la interacción comunicativa en usuarios jugadores del
videojuego en red Dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Ciencias de la Comunicación

AUTORA:

Br. Reátegui Orellana, Jimena Teresa

ASESOR:

Mg. Smith Corrales, César A.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea

Lima – Perú

2018

PÁGINA DEL JURADO

DEDICATORIA

Dedicado a mis padres y a mi novio que siempre estuvieron conmigo apoyándome en todo momento, a mis profesores porque desde el primer momento su apoyo fue incondicional y a mis compañeros porque sus enseñanzas me ayudaron a no rendirme.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme permitido llegar a realizar este trabajo y por acompañarme en cada paso que avance con mucho esfuerzo y responsabilidad. A mi familia, por su preocupación y los buenos deseos, por la constante ayuda que me brindaron, por lo consejos y por la motivación que me brindaron cada día.

A mis compañeros por su apoyo incondicional y enseñanzas a lo largo de este proceso. A mis asesores que también contribuyeron en este trabajo de investigación, mil gracias.

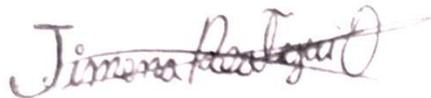
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, **Jimena Teresa Reátegui Orellana** con DNI N° **70021937**, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias de la Comunicación, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 07 de diciembre del 2018.



Jimena Teresa Reátegui Orellana

ÍNDICE

Carátula.....	i
Página del jurado.....	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I.- INTRODUCCIÓN	9
1.1.- Aproximación temática	12
1.2.- Marco teórico	15
1.3.- Formulación del problema	49
1.4.- Justificación del estudio	49
1.5.- Supuestos u objetivos del trabajo de investigación	53
II.- MÉTODO	53
2.1.- Diseño de investigación	53
2.2.- Métodos de muestreo	56
2.3.- Rigor científico	59
2.4.- Análisis cualitativo de los datos	60
2.5.- Aspectos éticos	60
III.- RESULTADOS	62
IV.- DISCUSIÓN.....	99
V.- CONCLUSIONES.....	103
VI.- RECOMENDACIONES.....	105
REFERENCIAS	107
ANEXOS	109

RESUMEN

La presente tesis tiene como objetivo analizar la interacción comunicativa que surge en los usuarios jugadores del videojuego Dota 2 de internet, desde los elementos que selecciona la interacción grupal, interacción virtual y la interactividad, los cuales se hacen presentes en las partidas que estos usuarios sostienen para lograr alcanzar su principal objetivo: el ganar. Esta investigación se basa en la teoría de la Acción Comunicativa, realizada por el filósofo y sociólogo alemán, Jürgen Habermas quien fundamenta que la interacción que posee el ser humano no solo se basa de signos lingüísticos, sino que va más allá de lo racional y que toda acción comunicativa, surge de la acción social a partir de la interacción apoyado en la razón subyacente en la acción de los sujetos, más no de los individuos por si solos y en un ambiente simbólico.

Obteniendo los resultados en base a la técnica de la observación y al instrumento de las fichas de análisis, debido a la metodología que corresponde al enfoque cualitativo, los cuales fueron supervisados por expertos en el tema. Concluyendo así, que si bien la interacción comunicativa se presenta en cada momento de la partida de este videojuego en donde los usuarios jugadores sostienen, la comunicación se manifiesta de distintas maneras, como la necesidad de entablar una comunicación grupal para formular o corregir indicaciones y pautas del videojuego, el apoyo de interactuar con otros usuarios en plataformas digitales para el recojo de datos o dudas y la interactividad que el usuario mantiene con el videojuego, por ello se irá abordando estos temas y la implicancia de este elemento en el mundo de las ciencias de la comunicación con su relación a las nuevas tecnologías de información (TIC).

Palabras clave: Interacción, comunicación, videojuego, interactividad.

ABSTRACT

The aim of this thesis is to analyze the communicative interaction that arises in the users of the Dota 2 video game on the internet, from the elements selected by the group interaction, virtual interaction and interactivity, which are present in the games that these users hold to achieve its main objective: to win. This research is based on the theory of game elements, research was done by Aki Jarvinen, who deepens that video games have the ability to adapt to a thousand forms of communication, was also analyzed, how communicative interaction becomes a fundamental action in the player users.

Obtaining the results based on the technique of observation and the instrument of the analysis cards, due to the methodology that corresponds to the qualitative approach, which were supervised by experts in the subject. Concluding thus, that although the communicative interaction is presented in each moment of the game of this video game where the user players maintain, communication manifests itself in different ways, such as the need to engage in group communication to formulate or correct indications and guidelines of the videogame, the support of interacting with other users in digital platforms for the collection of data or doubts and the interactivity that the user maintains with the videogame, for that reason these topics will be addressed and the implication of this element in the world of sciences of communication with its relationship to new information technologies (ICT).

Keywords: Interaction, communication, videogame, interactivity

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la era en la que vivimos estamos vinculados a las nuevas tecnologías y herramientas virtuales que hacen posible que los mensajes lleguen a nosotros más rápido. Siendo éstos, instrumentos comunicativos en una determinada forma para comunicarnos en la vida cotidiana.

La aparición de los primeros videojuegos se inició después de la segunda guerra mundial en los años 40's, uno de ellos el "Eniac", luego de ese invento aproximadamente en la década de los 60's, se crearon videojuegos modernos ya con una implementación más innovadora e instrumentos que hacían posible una atractiva tecnología en esa época. El mundo de los videojuegos no ha dejado de seguir procedimientos de transformación en los últimos años ya sea para fines de momentos de distracción o como algunos lo llaman, para "perder tiempo" o dejar las tareas de la escuela de lado.

Ahora, el videojuego el cual nos servirá para poder iniciar este trabajo de investigación se le conoce como Dota2 (Defense of the Ancient), que es un juego de estrategia y acción el cual consiste en reunir dos equipos de cinco jugadores por el que se disputan en una batalla el triunfo de que equipo aniquile la base que contiene cada equipo rival. Cada jugador escoge un héroe con ciertas habilidades, fortalezas y poderes para lograr el objetivo del equipo. Los equipos entran a la batalla cibernética para destruir a los jugadores rivales o a las fuerzas que son controladas desde el ordenador llamados "creeps" con el fin de que ganar experiencia, aumento de las habilidades de los héroes y oro para adquirir estos elementos para desarrollar más al personaje escogido por el usuario. Hay que destacar también, que los juegos de ordenador han superado las ventas a comparación de aquellos juegos que se juegan por otras consolas en los últimos años. Dota2 es sin duda, unos de los juegos que mayor atención ha captado a diversos usuarios en la historia de los videojuegos.

El Dota2 por ser un videojuego de estrategia y de tipo Moba (multiplayer online battle arena) y que por su naturaleza, son de categoría multijugador, demuestra que la participación de la interacción comunicativa surge durante la partida del juego, y si hablamos de su desarrollo en el Perú, en un artículo publicado en un diario local, menciona que este videojuego se ha convertido en el favorito del público nacional.

En el año 2014, tras el impacto positivo que tiene nuestro país con respecto a este videojuego, que muchos lo llaman deporte electrónico, surgió la posibilidad de que Perú forme parte de torneos internacionales de Dota2, el más conocido The International con los jugadores más populares en nuestro país bajo el seudónimo de Cecil y Smash, representando a nuestro país con sus respectivos

equipos Revenge y Union Gaming. En ese mismo año, el equipo conformado por Union Gaming clasificó a semifinales compitiendo con otros equipos representantes de otros países. El resultado no fue el que todos esperaban al perder dos de las tres partidas, pero a pesar de eso destacaron por su buen desempeño en el juego ya que ningún equipo latinoamericano había llegado hasta esa fase.

En el Perú, existe una diversidad de comunidades conformadas por grupos de adolescentes y jóvenes, conocidas plataformas que se crearon en la web, Gamer Studio, MasGamers Perú, Dota2 Perú, Streamers Perú entre otros, que se dedican a crear estrategias, compartir experiencias y transmisiones en vivo de los torneos que se realizan. Con relación a este videojuego de internet, estos grupos sociales muchas veces, se forman a través de Facebook o el canal youtube, generando así la interacción de muchos jóvenes que buscan intercambiar información de acuerdo con su interés por esta plataforma de entretenimiento virtual. El uso que le dan a este juego ha ido aumentando con el pasar de los años, pues ahora en cada lugar de la capital, podemos encontrar una variedad de cabinas de internet, locales y hasta los llamados cyber café, aptas exclusivamente para el entretenimiento virtual, y por ende numerosos “gamers” luchando por ganar una batalla de Dota 2.

En nuestra capital, se desarrollan eventos nacionales e internacionales de videojuegos cada cierto tiempo, en donde el público limeño disfruta las nuevas tendencias en videojuegos, tecnología y cosplay. Lima ha sido escenario de grandes eventos de videojuegos, uno de ellos el Axeso Fest en el año 2014, una de las plataformas de entretenimiento más importante de Latinoamérica, contando con la presencia de “gamers” influencers y una gran variedad de videojuegos más populares a nivel global realizado por cinco años consecutivos en nuestro país.

Los eventos que dejaron huella en nuestra capital y que fue el inicio de todo un boom en la era de los videojuegos online:

- AxesoFest 5 (año 2014- Miraflores)
- RagnarokPerú (año 2015- San Borja)
- The Final Match (año 2017- Coliseo Dibós San Borja)
- Zegel Gaming Festival (año 2017- instalaciones de Zegel IPAE, en Pueblo Libre).

En el año 2015, Lima volvió a ser escenario de un importante evento llamado Ragnarok Perú 2015, pues no solo se apreció videojuegos y conferencias por parte de gamers expertos, sino que además se contó con la participación de la famosa “gamer” y conductora de Internet canadiense Asia Amore y así como el jugador profesional venezolano Cristian "Spectrum" Dibeh, ambos de talla mundial. Por ello, también nuestro país ha sido protagonista de diversos torneos internacionales que se han

desarrollado en la capital, con numerosos pozos de premios atrayendo a un singular número de usuarios.

Así como se mencionó anteriormente los eventos que se realiza en nuestro país, es importante mencionar a los equipos representantes en nuestro país, aquí los más populares y conocidos del país:

- Revenge
- Union Gaming
- Not Today
- Unknown.Xiu
- Infamous Gaming
- Thunder Predador

Perú ha formado parte de torneos internacionales, por lo que se estima que tiene un gran potencial para el deporte electrónico que muchos llaman así a los videojuegos online. A continuación, mencionaremos aquellos torneos en los que Perú compitió y demostró su gran habilidad gamer que caracteriza a los usuarios peruanos:

- The International 2014, equipos peruanos invitados Revenge y Union Gaming. (Seattle, EE.UU)
- The Summit 2- 2014, equipo Not Today (Los Angeles, EE.UU)
- Frankfurt Major 2015, equipo Unknown.Xiu (Alemania)
- The International 2017, equipo Infamous Gaming (Seattle, EE.UU)

Las personas encuentran mecanismos más rápidos para entablar un dialogo o una comunicación a través de plataformas digitales que muchas veces aportan un plus en el rubro comunicativo, así como también, muchos expertos señalan que estos videojuegos despiertan ciertas habilidades “gamer” que poseen muchos, es así que la informática y la tecnología son un recurso importante con respecto a la comunicación. Esta investigación tiene como protagonista a un videojuego virtual que se emite vía online desde un ordenador llamado Dota 2, el cual tiene como fecha de creación desde el año 2013.

En países como Argentina, Brasil y México en su sistema educativo, hacen uso de videojuegos virtuales como métodos cognitivos y pedagógicos gracias a las dinámicas de sus procedimientos para jugar, así como el empleo de lenguas extranjeras contribuyendo al estudiante en su comunicación. Cualquiera que fuese el caso de utilizar estos videojuegos como entretenimiento o con un fin

educativo, está compuesto por mensajes escritos, visuales, símbolos, sonidos, entre otros, que enriquecen una comunicación interpersonal.

A nivel mundial se crean y desarrollan grandes campeonatos y/o torneos donde una numerosa cifra de participantes se prepara por meses antes para poder clasificar y poder jugar como si se tratase de algún evento deportivo. Es increíble como los medios de comunicación narran este tipo de acontecimientos como un deporte, realizan coberturas en vivo con su equipo de trabajo destacando este videojuego como uno de los más populares y jugados por la audiencia, pues se selecciona a un grupo representativo de todos los países, especialmente de América con el objetivo de ganar el torneo y dinero en efectivo. Sin duda alguna estos tipos de videojuegos permiten al usuario no solamente una manera de distraerse, sino que, gracias a sus campeonatos internacionales, tiene la oportunidad de conocer gente de afuera, así como conocer su cultura y tradiciones.

La comunicación siempre está en constante evolución, tal es el caso de lenguajes incorporados que se opta vía Internet, el videojuego Dota2 tiene una característica muy curiosa, y es que, al jugador le incorpora nuevos conocimientos con respecto a términos y palabras nuevas, el alcance verbal que este videojuego le da al jugador, un ejemplo de ello es la palabra en jerga acerca de este juego “pushear” que es una palabra en inglés denominado “push” que en español significa “empujar” y esto es un lenguaje en el videojuego y lo que crea una comunicación de nuevas palabras y códigos al momento de jugar este juego virtual.

Este estudio busca analizar cómo se presenta las interacciones comunicativas presentes en el videojuego Dota 2 de internet en los jugadores, el cual será nuestra variable que servirá como pieza clave de lo que se realizará la presente investigación, para ello cabe destacar las siguientes dimensiones entre ellos la interacción grupal, la interacción virtual y la interactividad.

Es importante señalar el problema de investigación, para ello se ha obtenido un objetivo general, con sus objetivos específicos, que logren dar una respuesta a las preguntas de investigación lo que será útil para afirmar a través del enfoque cualitativo.

1.1. APROXIMACIÓN TEMÁTICA

Conforme a (Quiñonez) 2009 “Los videojuegos en red como plataforma tecnológica para la interacción comunicacional entre los jóvenes”, esta investigación fue presentada en la Universidad del Zulia en Venezuela para obtener el título de Magister Scientiarum en Ciencias de la Comunicación y fue realizado bajo el análisis de las interacciones comunicacionales que poseen lugar entre usuarios de videojuegos virtuales en locales como los “Cibercafés”. Se conoció que este

estudio es de tipo exploratorio con un diseño no experimental transeccional con muestreo no probabilístico en el que se tomaron de una población de 519 jóvenes, lo que para ello se les diseñó un cuestionario mixto. Entre las conclusiones, se afirma que los que utilizan más videojuegos son principalmente varones con un promedio de 18 años y de preferencia universitarios. Asimismo, en este estudio se determina que los usuarios crean y diseñan nuevos espacios comunicativos a raíz de que hacen uso de estas plataformas de entretenimiento y que a ellos les sirve como una manera de divertirse y pasar el rato con los amigos.

Por otra parte, (Gonzales y Blanco) 2008 nos da a conocer cómo se construye el conocimiento en el contexto virtual y cómo se adquieren competencias dentro de una comunidad virtual, así como el diseño de formular estrategias de interacción dentro de una plataforma virtual de entretenimiento (videojuego) en las aulas virtuales. Por otro lado, esta investigación proporciona un análisis de los resultados esperados de la interacción entre los miembros de una comunidad para determinar también la influencia motivacional y emocional que estos videojuegos en red pueden transmitir. Esta investigación fue medida con la participación de estudiantes de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática en la asignatura de Sistemas de Interacción Hombre- Máquina de la Universidad de La Laguna: “Interacción, motivación y emociones con videojuegos”.

Según (Ruiz) 2017 “Análisis de los videojuegos como procesos comunicativos y su incidencia en las relaciones interpersonales de los jóvenes de 18 a 22 años en la facultad de comunicación social de la universidad de Guayaquil en el 2016”, esta investigación presentada en Ecuador para obtener el título de licenciatura. En esta investigación fue realizada bajo el enfoque cuantitativo y cualitativo que buscó analizar de qué forma los videojuegos influyen en el desarrollo comunicativo y las relaciones interpersonales de los jóvenes estudiantes. Este trabajo de investigación fue realizado con una muestra de 50 jóvenes de entre 18 a 22 años de la carrera de comunicación social de Guayaquil. Esta investigación sigue el enfoque No experimental- transeccional y de tipo descriptivo. El autor concluyó que efectivamente, los videojuegos influyen en los procesos comunicativos y en el desarrollo cognitivo de los jóvenes estudiantes definiendo estos videojuegos como instrumentos comunicacionales, creando de esta manera como un apoyo comunicativo en sus interacciones sociales en los jugadores, complementando su nivel de comunicación bajo este tipo de entretenimiento.

Así mismo (Echeverri) 2014 “Herramientas lúdicas, pedagógicas y metodológicas a través de los videojuegos”. Se realizó en Colombia, este trabajo de investigación fue elaborado como revista en la Universidad de Caldas. Este trabajo de investigación presenta aportes para generar temas de discusión y reflexión en cuanto a la implementación de videojuegos educativos en las aulas escolares. También nos explica que los videojuegos están compuestos por elementos de comunicación que hacen que esta plataforma de entretenimiento virtual sea utilizada como recurso comunicativo. Asimismo, también este autor nos explica de qué manera se presentan los mensajes comunicativos en los videojuegos, él menciona cuatro tipos de mensajes: difusión unilateral, diálogo-reciprocidad, diálogo múltiple y videojuegos multiparticipativos. En otras palabras, se determinó que se puede realizar videojuegos con contenido cultural ya sea de ciencia, arte y tecnología como parte del desarrollo educativo que todo estudiante debe tener, y así elaborar un plan metodológico que ayude al estudiante a tener un método de aprendizaje más dinámico. Se sabe que también se involucra funciones comunicativas en el lenguaje de los estudiantes para que así se pueda cumplir con actividades de conocimiento.

Por su parte, (Arrojo) 2013 “Algo más que juegos de realidad alternativa: The truth about marika, conspiracy for good y alt-minds. Análisis del caso” investigación presentada en España. Esta investigación es de enfoque cualitativo y realiza una comparación de los juegos en el entorno, los videojuegos virtuales en equipo y los individuales. Frente a esta comparación este a su vez sostiene que la interactividad se genera más en los videojuegos virtuales ya que se dan en un determinado espacio y tiempo. Asimismo, también conceptualiza el significado de Juegos Alternativos que son aquellos que no necesariamente debe estar compuesto por personajes, códigos o con un objetivo final, sino que permite entrar en la vida cotidiana del usuario. También nos explica la presencia de la interactividad en estas plataformas de entretenimiento virtual, que lo explica de la siguiente manera: el videojugador debe estar recibiendo mensajes a través de las escenas, puesto que las escenas permiten al usuario estar en una situación ficticia y, por ende, le permitirá resolver conflictos de manera individual o colectiva ya que a partir de eso nace una interacción para diseñar estrategias y a su vez comunicarle a su equipo lo que se quiere lograr. Como resultado se obtuvo que los videojuegos combinan la historia de ficción con la exploración de los sentimientos íntimo del sujeto-individuo llevado al mundo real.

Según (Berns, Palomo, Dodero, Gómez, Valero y Rodríguez) 2013 “El uso de videojuegos 3-D en la enseñanza de idiomas (Alemán)”, el presente trabajo es de enfoque cualitativo y presenta los beneficios que ciertos videojuegos en red contribuyen al aprendizaje de nuevas lenguas, en este caso el alemán. Para ello, los autores plantean un diseño de videojuegos para fines educativos y la

posibilidad de implementarlo en las aulas universitarias, ya que como afirman estos autores, gracias a las nuevas tecnologías de información, es que se puede lograr una metodología más moderna y a la vez, capaz de motivar al mismo estudiante a jugarlo porque este adquiere conocimiento mientras juega acerca de este idioma y así, poder tener una mejor competencia comunicativa. Como resultado de esta investigación, durante la observación se pudo determinar que los jóvenes tuvieron una mayor experiencia al momento de jugar este videojuego en alemán, puesto que les dio la oportunidad de entablar diálogos con usuarios de ese país y así poder generar de manera recíproca.

Encontramos también que (Valverde y Esnaola) 2013 “Edutainment en modelos 1 a 1. Una propuesta con videojuegos en redes sociales”, esta investigación está construida como revista tiene como propósito dar a conocer como los videojuegos en las redes sociales, pueden convertirse en herramientas integrales para ser aplicadas bajo técnicas más dinámicas para que los jóvenes estudiantes puedan adquirir conocimientos previos jugando y a la vez, aprendiendo para facilitar su desarrollo comunicativo ya que como mencionan estos autores, partiendo desde su observación, los jóvenes de ahora buscan aprender con mejores técnicas un mayor conocimiento de temas. Los autores determinan finalmente que, los videojuegos te permiten resolver situaciones que para muchos no tiene relevancia (porque es algo ficticio) pero que, a la larga, forma al usuario a solucionar problemas en el futuro de manera individual o en conjunto, además de tener una competencia comunicativa altamente social y cooperativa.

1.2. MARCO TEÓRICO

Este trabajo de investigación, será estudiado en base a la teoría de la Acción Comunicativa, investigación es una obra que fue hecha por el filósofo y sociólogo alemán Jurgen Habermas en el año 1981, quien nos explica que la interacción de los individuos no solo se jacta de signos lingüísticos, sino que los individuos se basan en lo racional para comunicarse entre sí, adoptando una propia crítica racional, el sujeto, los regímenes políticos, la democracia, la modernidad, entre otros. No obstante, esta teoría de la acción comunicativa se asemeja a nuestro tema de investigación porque Habermas explica también que una interacción comunicativa se da en determinados espacios acorde a la sociedad, en este caso, los usuarios jugadores al jugar la partida de Dota2, ellos mismos crean su propio lenguaje, el entorno y el contexto en que se transmiten los mensajes, es decir, el individuo tiene la capacidad de crear un ambiente simbólico de interacción comunicativa a partir del análisis de la racionalidad.

“El concepto de entendimiento (Verständigung) remite a un acuerdo racionalmente motivado alcanzado entre los participantes, que se mide por pretensiones de validez susceptibles de crítica. Las pretensiones de validez (verdad proposicional, rectitud normativa y veracidad expresiva) caracterizan diversas categorías de un saber que se encarna en manifestaciones o emisiones simbólicas” (Habermas, 1987, p.110).

Se entiende también a esta teoría, como la interacción puede lograr obtener un punto clave para la construcción de textos, como, por ejemplo, permitir al usuario crear personajes y mundos virtuales, donde tendrá que demostrar toda su destreza y habilidad para liderar un equipo, y así bajo las decisiones que realicen, se fomente la interacción y la cooperación en el transcurso del juego. Es por esta razón, que se comprende de que la interactividad se convierte en un factor prioritario en los jugadores, puesto que un requisito indispensable en todo videojuego en equipo es la comunicación. Importante he de destacar, que para que un equipo de gamers logre su objetivo, que es el de ganar la competencia, la interacción se convierte en pieza clave para esta misión virtual, que todo jugador anhela al momento de la partida.

En el tema de lo social es importante también destacar lo siguiente:

[...] “En relación a la interacción social, es bien conocido que favorece el proceso de aprendizaje, ya que produce conflictos cognitivos mediados por la discusión y el intercambio de opiniones que fuerzan a la reflexión y cambio cognitivo” (p. 468).

En base a esta teoría, podemos recurrir el tema de la importancia que posee la interacción comunicacional en los videojuegos sociales, puesto que los jugadores necesitan de mucha capacidad comunicativa con sus compañeros de juego, ya que el éxito en ganar está precisamente en tener una excelente comunicación y cooperación con los integrantes, permitiendo entonces la difusión de nuevos conocimientos y la introducción de nuevos datos hacia ellos, llevándolos a estilos de aprendizaje y al trabajo colaborativo.

A su vez, el videojuego Dota2 refuerza y proporciona una comunicación masiva, puesto que, en un torneo de competencias mediante este entretenimiento virtual, facilita una mejor comunicación en ambos participantes, desde la capacidad de comunicar hasta la habilidad de poder trabajar de manera organizacional (por ser un videojuego estratégico). En efecto, la interactividad que se presenta en el videojuego contrasta con una forma dinámica para transmitir información, es así que los participantes obtienen una interacción absoluta gracias a las herramientas que comprende este videojuego Dota2 para facilitar aún más, la interacción comunicacional.

La interactividad, es vista como la capacidad de las computadoras por responder a los requerimientos de los usuarios. “Es así que la interactividad comunicativa implica relaciones más complejas debido a que los actores son los individuos o grupos de individuos que entran en contacto en contextos diversos. Se contribuye así a la constitución de las llamadas comunidades virtuales, es decir esos nuevos espacios de producción simbólica colectiva de mundos representados y compartidos. Estamos ante un nuevo escenario de las relaciones sociales, pero también ante nuevos tipos de relaciones sociales”, explica (Cáceres, 2005, p. 73).

En tanto, tal como lo plantea García (2004): “En términos muy generales, la interacción puede ser entendida como la acción recíproca entre dos o más agentes. Sin embargo, situándonos en un marco de reflexión un tanto más complejo, interesa remarcar que, al margen de quién o qué inicie el proceso de interacción, el resultado de una interacción es siempre la modificación de los estados de los-participantes”. (p.32)

Por tanto, lo expuesto lleva a considerar a los videojuegos en red como una plataforma tecnológica donde pueden tener lugar interacciones comunicacionales entre los usuarios, integrando así lo que se considera como cultura digital.

Otra teoría que se asemeja a nuestra investigación es la teoría del videojuego, la cual es aquella en la que, tras varias investigaciones se determina que está compuesto por cuatro elementos: la narratología, los estudios cognitivos, las teorías de la representación y la ludología. Es así que, mediante esta teoría, encontramos que los videojuegos se distinguen de muchas plataformas digitales, por ser una herramienta de entretenimiento que se juega en tiempo real con una temática de imágenes en pantalla y que requiere de estrategias y habilidades de coordinación con un gran número de jugadores (la experiencia de cada jugador es fundamental porque diseña una serie de pasos para una mejor organización en cuanto a la partida de un videojuego). Wolf, M y Perron, B. (2003) señala que al videojuego se le considera de enfoque narrativa, una herramienta para un mejor sistema educativo o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento, así como un medio o canal para la interacción social (p. 3).

Dicha teoría, se asemeja a nuestra variable de este trabajo de investigación sujeta a la interacción social como componente de la comunicación. Según estos autores, los videojuegos permiten estudiar y conocer ámbitos comunicacionales que muchas veces, pasa desapercibido por tan solo ser catalogado como un simple hobby o pasatiempo, aquí un extracto según Jenkins, H (sin fecha):

“Los juegos representan un arte nuevo y vital, tan adecuado a la era digital como lo fueron los anteriores medios a la era de las máquinas. Facilitan el acceso a nuevas experiencias estéticas y convierten la pantalla del ordenador en un reino de experimentación e innovación ampliamente accesible. Y los juegos han sido abrazados por un público que, en cambio, no se ha mostrado interesado por gran parte de lo que se considera arte digital. Por muy estériles que parecieran las artes de salón de los años veinte en comparación con la inventiva de la cultura popular, los esfuerzos contemporáneos por crear una narración interactiva a través de un hipertexto modernista o una instalación artística vanguardista parecen faltos de vitalidad y pretenciosos al lado de la creatividad, la exploración, la diversión y el interés que aportan los diseñadores de juegos a este ámbito” (párrafo, 13).

Cuando hablamos de comunicación nos referimos en la emisión y recepción de mensajes en tres dos o más personas en la cual existe un intercambio de palabras o información, es así que la interacción comunicacional son el conjunto de actividades vinculadas a este intercambio de datos.

Rizo (2008 p. 1) sostiene que la interacción comunicativa parte de un elemento fundamental que es la comunicación ya que éste es la base para iniciar este proceso comunicativo. La sociedad y la cultura cumplen un papel fundamental si hablamos de interacción comunicativa, puesto que todos los seres vivos por naturaleza constantemente necesitan comunicarse a través de los distintos tipos de mensajes y estos a su vez, bajo las conductas sociales que se forman dentro de comunidades o grupos.

“[...] la sociedad y la cultura, por tanto, deben su existencia a la comunicación. Es en la interacción comunicativa entre las personas donde, preferentemente, se manifiesta la cultura como principio organizador de la experiencia humana. En este sentido, la vida social puede ser entendida como “organización de las relaciones comunicativas establecidas en el seno de los colectivos humanos y entre éstos y su entorno”. De alguna manera, este enfoque propone “imaginar el tejido social como una trama de interacciones.” (p. 2)

Partiendo por la definición de interacción como un proceso el cual dos o más personas comparten información de manera recíproca, mientras que comunicativa hace referencia a las conductas humanas las cuales toda interacción tiene como resultado, el implementar esa interacción comunicativa a los fenómenos sociales. Los jóvenes de hoy buscan establecer relaciones interpersonales a través de las nuevas tecnologías de información que proporcione la tecnología, buscan que la comunicación será más dinámica y proactiva.

Por otra parte, según Carrillo, Hamit, Benjumea y Segura (2017, p. 7) nos define lo siguiente:

“Es por tanto imprescindible identificar el concepto de interacción comunicativa, pues tras su búsqueda se encuentran definiciones desde diferentes perspectivas; entre estas, la perspectiva social que la define como aquel proceso que provee un espacio a los seres vivos para construir sentidos y significados y se lleva a cabo actuando bajo normas y condiciones del contexto conversacional.” (p. 7)

Primero realizan en este trabajo de investigación la definición de comunicación, que se entiende como el proceso por el cual se transmiten mensajes hacia un destino y que esta comunicación está compuesta por dos elementos característicos de este proceso: las habilidades sociales y las habilidades pragmáticas. Seguido de eso podemos encontrar una serie de autores que el menciona, uno de ellos Ferdinand Saussure quien afirma que la interacción comunicativa es una actividad lingüística que se da en dos partes: de manera individual y de manera colectiva. En la interacción comunicativa también estos autores nos afirman que se inicia una serie de actos concebidos por el hombre, entre ellos como la voluntad, la inteligencia, o los actos del habla, donde podemos concluir que a partir de ello se inicia una serie de construcción de palabras generando así una comunicación.

Este proceso cuenta con una particular finalidad: la intención comunicativa. Los mensajes listos para difundir deben tener un propósito a comunicar, es decir una interacción comunicacional se da cuando existe la necesidad de intercambiar información para muchos fines para mantenerse en contacto, compartiendo experiencias, compartiendo cosas en común, etc que enriquezcan una de estas actividades comunicativas.

Padrón (2015, p. 12) sostiene que la interacción comunicativa es una situación donde dos o más personas construyen un dialogo por medio de la cultura como principio de actitudes sociales. Este proceso comunicacional nos refiere que, a través de estas interacciones, se puede

establecer relaciones humanas, establecer estrategias y planes para alcanzar objetivos después de un intercambio de información. Es importante mencionar que este autor califica la interacción comunicativa como una herramienta comunicacional, que en este caso el autor nos habla de una interacción comunicativa en el enfoque gerencial, sirva de guía comunicativa para que se logre un ambiente capaz de gestionar y tener una mejor relación interna entre todos los trabajadores.

“La interacción comunicativa entre las personas es donde se manipula la cultura como principio organización social. Los seres humanos establecen relaciones con los demás por medio de interacciones, entendidas como procesos sociales cuyos resultados siempre derivan en la modificación de los estados iniciales de los participantes del proceso comunicativo. La interacción además de estar estrechamente relacionada con los procesos de socialización, también se vincula con la comunicación en los entornos educativos, así que la forma que los actores en la comunicación construyen su diálogo”. (p. 16)

Según García, González y Ramos (2010 p. 5) afirma que la interacción comunicativa adquiere habilidades comunicativas en sus comportamientos cotidianos de interacción social e intercambio de información para un mejor aprendizaje del tema. La interacción comunicativa está relacionada con las conductas sociales, como el de crear contenido y trabajo cooperativo dentro de una comunidad u organización, es decir que la interacción comunicativa está formada por fenómenos sociales capaces de determinar conductas sociológicas que nacen bajo la participación de una interacción comunicacional.

“Los videojuegos son escenarios de interacción y comunicación, ya que los usuarios o jugadores establecen vínculos de relación con otros usuarios para desarrollar diversas actividades como enfrentarse entre ellos, dialogar o cooperar para lograr un objetivo común; cuando no hay otro usuario real con quien interactuar es cuando el usuario desarrolla los mismos vínculos que establece con otros usuarios, pero esta vez en una relación humano-máquina, convirtiendo a los videojuegos en una experiencia meramente personal”. (p.40)

El proceso actual de implantación del Espacio Europeo de Educación Superior en el que convivan y se enriquezcan mutuamente las universidades europeas comporta impulsar un cambio metodológico: de la universidad de la enseñanza a la del aprendizaje. Para ello se parte de la base de una pedagogía de carácter socio constructivista, es decir, de construcción compartida de conocimiento a través de procesos de colaboración e interacción entre profesor, alumnos y contenidos. Las universidades se encuentran en una fase en la que intentan localizar,

experimentar y evaluar formas de enseñanza y aprendizaje que se adecuen a estos postulados, así como a los principios que sustentan la nueva sociedad del conocimiento que emerge a partir del advenimiento de las nuevas tecnologías, tanto en las aulas como fuera de ellas (2010, p. 3).

Por último, encontramos que Herrero (2012, p. 138) define la interacción comunicativa a un sistema de transmisión de mensajes o formación entre un grupo de personas, teniendo en cuenta la debida implicancia que este proceso debe tener, la intervención de los tipos de comunicación: individual y grupal.

Tomando como referencia el proceso de interacción comunicativa, que alude al sistema de transmisión de mensajes o información entre personas, y teniendo en cuenta los tipos de lenguajes implicados en el proceso comunicativo, en este trabajo se abordarán las diferentes formas de interacción comunicativa -formal y espontáneo que pueden llegar a darse en el aula entre profesorado y alumnado, tanto de forma interpersonal como grupal, así como sus implicaciones didácticas. De igual modo, se realizará un breve recorrido sobre los estilos de profesorado y, por consiguiente, los estilos de comunicación didáctica que favorecen un tipo u otro de interacción entre el profesorado y el alumnado (2012, p. 8).

Teniendo en cuenta estas definiciones se puede concluir que la interacción comunicativa es la capacidad comunicacional que toda persona debe tener para adquirir conocimientos previos, sociabilidad y poder afrontar diversos temas sociales o del entorno una participación comunicativa dentro de una comunidad.

“La actual revolución tecnológica producida por la convergencia de la digitalización y las redes ha generado un nuevo entorno comunicacional que obliga a los medios y modos de comunicación tradicionales a revisar sus estrategias y a replantear su identidad. Lejos de las visiones apocalípticas o tecno-alucinadas, creo que los medios tradicionales no van a desaparecer, pero tendrán que reinventarse para adaptarse al nuevo entorno y competir eficazmente con los actores emergentes del juego mediático”. (Orihuela, 2003, p. 3)

En este sentido, el autor nos habla de que el entorno comunicacional es un factor dentro de la comunicación de característica cambiante, con el pasar de los años y gracias a la avanzada tecnología que poseemos, tenemos a nuestro alcance la comunicación más rápida y más directa.

Asociándolo al videojuego dota 2, podemos decir que el entorno comunicacional se jacta de las nuevas técnicas de información y sobre todo que el usuario se siente en un ambiente más tecnológico, con nuevos conocimientos de interacción y que su entorno se comprende por los contenidos informáticos que se encuentra en esta plataforma digital.

Es importante mencionar que el entorno comunicacional que se presenta en el videojuego es de genero tecnológico que, a su vez, se adapta a las nuevas relaciones humanas y que hace que la comunicación sea más moderna.

Otras citas referentes a la dimensión entorno comunicacional, se cita el siguiente texto:

Se define el concepto de «espacio comunicativo» como el ámbito en que el inmigrante entra en contacto estableciendo intercambios comunicativos con todos los elementos que lo configuran social, lingüística, pragmática, cultural y estratégicamente. En él se originan pautas de actuación y producción comunicativas en las que el inmigrante aprende a defenderse con el fin de incorporarse en los distintos "espacios" que le ofrece la nueva sociedad de acogida (García, 1997, p. 358).

El entorno comunicacional se refiere al lugar donde los participantes desarrollan la interacción, el espacio donde nace la comunicación. La comunicación se da en diferentes espacios y escenarios, pero lo que hay que recalcar es que, con la aparición de las nuevas tecnologías de la información, en este videojuego no es necesario que los participantes tengan contacto físico, pues por ser un videojuego digital, éstos pueden participar de manera online, pero eso sí, en tiempo real.

“La interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro). El grado de interactividad del producto viene definido por la existencia de recursos que permiten que el usuario establezca un proceso de actuación participativa-comunicativa con los materiales”. (Estebanell, 2002, p. 1)

Cuando hablamos de interacción grupal, a veces los seres humanos creen que solo se puede interactuar oralmente o de manera escrita, pero más allá de eso, en la comunicación, existen diversos canales y componentes de la interacción que muchas veces, no nos percatamos de que, con un simple gesto o señal no verbal, en realidad estamos comunicando algo. Los seres humanos que interactúan de manera grupal tienen la finalidad de realizar tareas en conjunto

bajo un régimen de cooperación para alcanzar el éxito de un tema determinado o como también, resultados no esperados.

Según lo que nos define Gómez, R; Gronchi, L y Scarnatto, M. (2013)

“Tal como se describe en el apartado anterior y se expresa en la cita que da comienzo a este apartado, la interacción grupal puede ser analizada considerando las nociones de cohesión interna, metas comunes, conflicto, experiencias democráticas, participación comprometida, clima afectivoemocional”. (p.4)

Los usuarios mientras se encuentran en jugando la partida, asumen roles dentro de la interacción como el que siempre destaca un líder del grupo, aquel que está más pendiente de cada acción que realizan cada miembro de su equipo. Dentro de esta interacción se da dos tipos de comunicación la verbal y la no verbal. La comunicación es multifacética por naturaleza dentro de determinados entornos o espacios en los que se encuentran estos individuos. En este caso, los usuarios inician interacciones dentro de un entorno público y virtual.

Dentro de la interacción comunicativa, encontramos la comunicación interpersonal veamos lo que el siguiente autor nos define Zayas, P. (2011)

“La comunicación interpersonal trata los vínculos directos que relacionan una personalidad con otras. D. Zaldívar (2003) plantea que “La comunicación interpersonal puede ser considerada como el proceso de intercambios de mensajes entre dos o más personas, con la finalidad de alcanzar determinados objetivos”. La personalidad es el escondrijo en que se haya la esencia de la comunicación. La comunicación es la base para la construcción de la personalidad”. (p.35)

A diferencia de la comunicación, la comunicación interpersonal conlleva a un conjunto de elementos y procesos comunicativos que ya sea verbal o no verbal, los que transmiten los mensajes y a su vez, los recepciona para la esperada respuesta de acuerdo con la interpretación de cada uno de los sujetos. En términos conceptuales, los usuarios mientras juegan la partida, ya están sosteniendo una comunicación interpersonal con sus respectivos equipos. A través de las expresiones, pensamientos, ideas, soluciones y resultados esperados, son los que hacen posible que los usuarios interactúen entre sí, creando un entorno comunicacional entre el espacio donde se encuentren.

También encontramos otro concepto de comunicación interpersonal según Garcia, M. (1995).

“La mayoría de los investigadores coinciden en que la comunicación interpersonal es simbólica, verbal y no verbal, multifuncional, transaccional, reveladora y que puede

ser intencionada y no intencionada. Casi todos con• cuerdan en que responde a necesidades, está influida por factores ambientales y exige feedback. Hasta aquí, sincronizan los preocupados por el tema”. (p.9)

En este sentido, los elementos que conforman una comunicación interpersonal conforman la comunicación que tiene el videojuego Dota2 puesto que los usuarios generan su interacción de diversas manifestaciones, ya sea en lo psicológico y en lo comunicativo. Es por ello por lo que, la interacción comunicativa en el Dota2 despierta y crea un numeroso proceso comunicativo en los usuarios, ya sea el usuario más tímido del grupo o al más extrovertido del grupo. Los usuarios se comunican de manera masiva y colectiva.

“La distinción entre comunicación interpersonal y comunicación de masas está en entredicho en el actual contexto de comunicación mediada por computadora. La comunicación interpersonal puede definirse como aquella que requiere de la proximidad física entre los interlocutores, la interdependencia de ambas partes entendida como una secuencia próxima en el tiempo de acción-reacción, el grado de empatía existente y (...) la interacción y la asunción del papel que cada interlocutor desempeña en la comunicación”. (Berlo, 1981: 81 y ss)

La navegación por internet se sitúa a medio camino no entre el proceso del pensamiento Intrapersonal, (el diálogo consigo mismo), y el contacto con el mundo interpersonal, y con el de los grupos agregados en las redes sociales digitales. Nada parecido a un proceso unidireccional masivo se da en la red. Ha desaparecido el límite de Identidad que marcaba la comunicación intrapersonal y que era también inscrito en la vida social mediante la construcción social de la identidad personal, la fijación de la intimidad, la vida privada, la propiedad Intelectual. Con las extensiones tecnológicas del ordenador y el teléfono móvil, la barrera de la intimidad se desdibuja. Igualmente se borra la identidad como pilar de la racionalidad tal y como existe en el mundo predigital, y la vida privada y los derechos de identidad o de autoría evolucionan hacia un contexto en el que parecen adquirir un valor social diferente. Aparece, pues, una convergencia de estas esferas que hace que se fundan, mediante los contextos interpersonales tecnológicos, los procesos interactivos y masivos, en modos que aún están en proceso de definición (Aladro, 2011, p. 85).

Según el autor nos indica que, un vínculo intrapersonal hoy en día se asemeja en el mundo tecnológico y en las redes sociales, puesto que nuestra comunicación se da en plataformas digitales, es así que nuestra unidad de análisis precisamente es de forma digital, la conexión

intrapersonal que se presenta en el videojuego dota 2 de internet es sumamente importante, la respuesta es porque el usuario en este caso, el participante necesita realizar estrategias a sus compañeros de partida, lo que conlleva a que primero tiene que hacer una comunicación el mismo para seguido de eso, transmitir la estrategia diseñada por el participante y luego de ello, informar a su equipo. Es decir, en el videojuego también se presenta la comunicación intrapersonal que servirá para iniciar una comunicación interpersonal.

Otra cita que se puede incluir es lo que nos dice Gonzales (2017). “Conexión Intrapersonal. Este dominio representa la dimensión intrapersonal de la espiritualidad, ligada a aspectos existenciales del ser humano como la búsqueda de sentido, significado, propósito y dirección en la vida “. (p.60)

La conexión intrapersonal favorece muchísimo al usuario, puesto que le permite crear su propia información, sus propias estrategias, su propia organización para así, informar al resto del equipo, las tácticas que necesitan para ganar la partida del juego. Por eso es importante que el usuario, desarrolle sus propias habilidades para así, lograr un mejor dinamismo y comunicación con los integrantes de cada equipo.

El usuario mantiene una comunicación privada: Mientras el usuario, se encuentra en plena partida del videojuego, éste a su vez, empieza a crear mecanismos estratégicos que ayudan al equipo a llegar a su objetivo que es el de ganar la competencia. El participante, diseña las estrategias necesarias para llegar al objetivo, para luego hacer llegar a sus compañeros del equipo.

Diseña estrategias internas: El jugador, evalúa y analiza las diferentes situaciones en las que el videojuego presenta a cada participante para obtener el objetivo de la partida. La identificación de soluciones y la elaboración de planes de acción para cada equipo, es muy importante porque permitirá al jugador, llegar al objetivo.

Genera su propia información: El jugador, tiene la implicancia de informarse a menudo, puesto que a raíz de las nuevas plataformas y herramientas que Dota2 de internet varia cada cierto tiempo, es importante que el jugador, este actualizado de toda la información novedosa y

a partir de la recolección de información necesaria, diseñe su propia información y sus estrategias.

Y bien pues, dentro de la comunicación interpersonal, los usuarios manifiestan sus ideas y expresiones, a través de la comunicación escrita y oral, veamos lo que nos dice Zayas, P. (2011). “En la comunicación verbal las funciones de son meramente cognitivas. El pensamiento y lenguaje resultaron herramientas para la comunicación, imprescindibles para erigir la sociedad”. (p.65)

La comunicación verbal que sostienen los usuarios al momento de jugar forma parte de la organización que debe tener todo equipo al momento de estar sumamente concentrados y conectados entre sí, para así obtener el resultado esperado que es llegar a la victoria del juego. Es increíble como la comunicación ha logrado tener una importancia en los usuarios doteros, pues muchos inclusive dictan charlas de como tener una adecuada y correcta comunicación y que la clave para lograr el objetivo de los usuarios es la comunicación es como la base de una partida de Dota2.

Oral: Los usuarios mantienen una relación interpersonal lo cual les permite construir datos de información a partir de la partida. El espacio en el que se encuentran es de manera pública, permitiendo al equipo jugar de manera coordinada y experimental, y que la los mensajes lleguen con más rapidez y claridad.

Escrita: Los usuarios hacen el uso de recursos telemáticos, uno de ellos el chat grupal que está incorporado en el videojuego sirviéndoles así para comunicarse y crear estrategias más hábiles durante la partida del juego. Es una herramienta de suma ayuda a las necesidades de comunicación.

En el videojuego Dota2, quizás la comunicación extraverbal es la más curiosa de todas las dimensiones propuestas, puesto que, por contener elementos comunicativos, los usuarios hacen uso de todo tipo de lenguajes para poder entenderse con el resto del equipo, puesto que la comunicación ya sea para la transmisión de información o para comunicar al equipo, significa un papel importante para la competencia de gamers. Es así que, el gesto, el lenguaje corporal, las expresiones faciales y hasta la entonación vocal, está transmitiendo información de algo positivo

y negativo, pero siempre en función del equipo. Pero eso sí, siempre para difundir información y a la vez, obtener una respuesta inmediata.

“La comunicación extraverbal se caracteriza porque los elementos no están relacionados en forma verbal, lingüística, sino con gestos, posturas, la mirada, movimientos del cuerpo y los pensamientos personales. Porque las personas estén sentados en silencio en el parque, no podemos decir que no se están comunicando, pues de todas formas puede que estén comunicando” (p. 65)

Movimientos corporales: Los signos no verbales se pueden entender bajo diferentes aspectos comunicativos, los usuarios durante la partida pueden comunicar sus mensajes a través de gestos, en los cuales cada uno contiene un mensaje, es así que durante una partida ellos constantemente se comunican con gestos desde sus asientos y mientras jugaban la partida. Los usuarios envían y al mismo tiempo, reciben de la misma manera el feedback. Aquí encontramos expresiones de afecto y expresiones faciales, con un determinado significado.

Paralingüística: Abarca la manera en cómo los usuarios se expresan oralmente, cualidades de la voz, vocalizaciones y aspectos de la voz que determinan en qué estado de ánimo se encuentre el usuario e identificar en lo psicológico, cómo es su conducta comunicativa.

Proxémica: Se entiende como el espacio social y personal que tiene los seres humanos para comunicarse entre sí. En este caso los usuarios se comunican con una distancia bastante cercana por permanecer unidos a sus compañeros, a los ordenadores e interlocutores que lo conforman, lo que hace que su interacción sea inmediata y con claridad.

Comportamiento táctil: Encontramos que los usuarios, a través del contacto que mantenían con algunos de sus compañeros, tenía un fin en particular y no solo por hacer, puesto que los seres humanos pueden expresarse de diferentes maneras, en este caso los usuarios expresan disconformidad, alegría, frustración, entre otros, mediante empujones, abrazos y cualquier otro contacto que se tenía con los miembros del equipo ya sean positivos o negativos.

De acuerdo con el videojuego Dota2, encontramos que los gestos, cumplen la tarea de informar y transmitir el mensaje hacia los usuarios para expresar todo tipo de situaciones y muchas veces, la satisfacción o insatisfacción del desempeño de algún jugador que no esté en las condiciones de los demás.

Según Zayas, P. (2011) “Los gestos son uno encargados de la comunicación extraverbales. Los movimientos, expresiones faciales y posturas corporales son tan reveladores como los gestos” (p.72)

También es necesario, que los usuarios sepan controlar los gestos en momentos de estados de ánimo, ya sea de tristeza o alegría puesto que el objetivo no es ir a las peleas o discusiones, sino más bien, llegar a una solución y que, a través de la interacción, se logre una armonía en el equipo. Asimismo, los gestos pueden transmitir alegrías, aburrimiento, miedos, inseguridades, desinterés y nerviosismo, entre otros.

“Los gestos faciales, por su parte, acompañan toda interacción verbal y ayudan a la interpretación de los mensajes. Movimientos de la cabeza, de las cejas, la propia sonrisa o el mensaje más ambiguo de las lágrimas (alegría o tristeza) tienen sentidos diversos en las culturas y varían en frecuencia y énfasis según los produzcan mujeres u hombres y según las generaciones a que éstos pertenezcan”. (Lasso, 2011, p.16)

Los usuarios en el videojuego tienen la necesidad de expresarse y comunicarse durante la partida del videojuego, utilizando formas de interacción, en este caso se analiza la presencia de lenguajes del cuerpo ya sea cabeza, brazos, manos, piernas, etc, para entender y comprender la manera en que los usuarios se comunican sin la necesidad de utilizar la comunicación verbal.

“El lenguaje corporal, que no es más que todo lo que tu transmites por medio de movimientos o gestos, delata completamente tus sentimientos o percepción acerca de la persona con la que está interactuando” (Ferrari, s.f. p.3)

La entonación de la voz es una de las formas en las que los usuarios expresan todo tipo de expresiones, las cuales están asociadas la voz, tonalidad, timbre, volumen, claridad del mensaje, pausas, silencios, muletillas, etc que se produce en la interacción comunicativa.

Las expresiones faciales, incluido el contacto visual, la mirada, los movimientos oculares, la sonrisa, el movimiento de la boca, son factores a tener en cuenta, pertenecientes a los mensajes no verbales que enriquecen los objetivos de la comunicación.

La comunicación interpersonal se da de diferentes maneras, ya sea verbal o no verbal, en el caso del videojuego dota 2, se exige una conexión interpersonal, ya que este videojuego su primer requerimiento es tener una excelente comunicación interpersonal, ya que se juega de manera grupal.

Es decir, este videojuego tiene la capacidad de enseñar al usuario a trabajar de manera conjunta y a tener una coordinación necesaria durante el videojuego, donde prevalezca la interacción comunicativa en todos sus ámbitos.

Se dice también, que una conexión interpersonal se da, cuando los seres vivos encuentran cierto contacto físico con grupos o colectivos, el ser humano siente la necesidad de comunicarse, compartir e intercambiar información en común, tal es así que Castaño, P; Henao, L y Martínez, D. (2016) afirman que: “La Universidad Nacional Tres de Febrero, expresa que toda conducta es comunicación y no puede no haber comunicación” esto se da por la conexión que tiene el ser humano para transmitir o intercambiar ideas, información o algún significado”. (p.12)

Mantiene una comunicación interpersonal: Este videojuego por ser una plataforma de entretenimiento digital y estratégico, tiene la ventaja de que todos los integrantes del equipo requieren tener una correcta comunicación entre ambos, una mejor organización en conjunto y sobretodo, la necesidad que se convierte la interacción comunicativa, en un pilar para el videojuego, ya que esto logrará alcanzar el objetivo de la partida, que es el ganar la competencia. También se vuelve esencial el compartir las posibles estrategias, que cada equipo deberá construir para llegar a la meta.

Permite construir datos de información a partir de la interactividad: De acuerdo con lo establecido por la necesidad que se convierte la interacción comunicativa en los participantes, es fundamental destacar que el usuario al intercambiar y compartir la información por parte de sus compañeros, éste a su vez recepciona información útil, permitiéndole al participante difundirlo a través de los diferentes espacios virtuales en el que se encuentra.

Permite trabajar en equipo: Por ser un videojuego de tipo estratégico, como principal regla es tener un excelente ambiente competitivo y organizacional para alcanzar el objetivo. Es

importante que todos los participantes demuestren coordinación y cooperación en esta etapa de la partida.

Baron y Byrne (2005), sostienen que, para iniciar una relación en equipos, es necesario la actividad del dialogo, el interactuar con los involucrantes del grupo y sostener lazos de atención en los grupos a formarse, que los participantes sean interdependientes y que sobretodo la relación debe ser relativamente estable y que los miembros de este equipo deben de compartir objetivos que todos desean alcanzar de manera cooperativa.

“Existen varias investigaciones acerca de la relación entre las actitudes y el comportamiento dentro de los grupos, la conclusión general indica que las características positivas dentro de una cultura se relacionan con la satisfacción y la productividad de un equipo [...]”. (Gonzales, 2015, p. 10)

Lo que se debe tomar en consideración es que es importante, mantener con el equipo de jugadores una adecuada relación, ya que en particular estos mantienen una meta que es la de ganar la partida, es por eso que en este videojuego se hace presente la implicancia de la relación que existe en esta actividad de entretenimiento virtual, lo que en torno a nuestra variable estudiada, nos relaciona con la interacción comunicativa, ya que para mantener una relación con el equipo también se involucra la comunicación entre el equipo.

Cabe resaltar que es importante reconocer que, el tener un líder en el equipo cumple un papel fundamental para las buenas relaciones con el equipo:

“La estructura resultante puede considerarse como una red de influencia mutua, basada en los conocimientos y la pericia (Friedrich, Vessey, Schuelke, Ruark y Mumford, 2009), que incide en las actividades y resultados tanto individuales como grupales y que refuerza las relaciones entre los miembros del equipo. En este sentido, al concebirse como una propiedad del sistema, y no de un único miembro, puede decirse que ‘la efectividad del liderazgo se convierte más en un producto de esas conexiones o relaciones entre las partes que en un resultado de una parte del sistema (un líder)’ (O’Connor y Quinn, 2004; p. 423), y en ese sentido el liderazgo compartido se relaciona con el concepto de liderazgo complejo”. (Gil, Alcover, Rico y Sánchez, 2011, p.43)

La personalidad en conjunto con la comunicación, son elementos que conforman la interacción comunicativa, puesto que la personalidad es la expresión más genuina del ser humano como ser social. La personalidad es la manifestación del hombre al momento de interactuar con su entorno. En este caso, los usuarios utilizan sus personalidades para manifestarse entre sí, para expresar situaciones de superación, perseverancia, frustración y aspiraciones en cuanto a una partida de Dota2. También es importante afirmar que las emociones o pensamientos que puedan sentir los usuarios durante la partida generen situación en los que supongan retos continuos y superación personal, las situaciones de competitividad y la existencia de incentivos. Los elementos de la personalidad hacen de que la comunicación sea más clara y que no se vea distorsionada por actitudes de otros.

“El estudio de la personalidad es un elemento central ya que es la expresión más genuina del ser humano como ser social, por su carácter activo y transformador, y por su papel autorregulador y regulador, vista la personalidad en su condición integrada entre lo cognitivo y lo afectivo” (Zayas, 2011, p.35)

Dentro de la comunicación interpersonal, encontramos que la personalidad se expresa dentro de desarrollos de niveles superiores de integración, logrando una respuesta de ello a través de una actividad. Es decir, los usuarios bajo sus personalidades pueden tener éxito en la partida por sus ganas de motivación, superación, experiencias, pensamientos, entre otros.

“No todas las personas se comportan igual en el proceso comunicativo, eso dependerá de la personalidad a través de los conocimientos, habilidades, capacidades, equilibrio emocional, competencias y situaciones que se hallen. En la comunicación, las personas valoran, sintetizan, elaboran y generan las ideas, concepciones, experiencias e información, expresan emociones, sentimientos, intereses, motivaciones, que recibe e intercambian normas y valores al afrontarse con la vida”. (Zayas,2011, p.37)

Las emociones que sienten los usuarios durante la partida del Dota2 se manifiestan en la interacción, ya que ellos a través de los estados de ánimo en el que se encuentren, sostienen vivencias afectivas relacionadas con las necesidades sociales y sus expectativas a corto o largo plazo. Los sentimientos positivos más comunes son: complacido, confiado, satisfecho,

contenido; y los sentimientos negativos: disgustado, desconfiado, frustrado, irritado, deprimido.

El entorno de los usuarios los pone a los jugadores en escenarios donde se les exigen cooperar, debatir y competir al momento de jugar una partida de Dota2, los deseos como intenciones, los cuales la persona quiere para sí, para los demás y para las relaciones interpersonales que sostiene. Las palabras comunes asociadas a los deseos son: metas, exigencias, objetivos, motivos, intereses e intenciones. Los deseos pueden ser pequeños o grandes, comenzar con un sueño o una fantasía, y ser traducidos en metas y objetivos específicos ya que el equipo deberá superar una serie de desafíos y obtener una serie de conceptos claves y recompensas.

Dado que, en la interacción comunicativa, se comprende el estudio de formas de comunicación, es importante destacar la personalidad que tienen los usuarios en función de la interacción, y ya que hablamos del plano psicológico, la asertividad es aquella capacidad que tiene los humanos respetar las opiniones de los demás y comunicar de forma equilibrada los mensajes. La asertividad les sirve a los usuarios para la aceptación de los pensamientos de los miembros de su equipo, destacando la tolerancia y la escucha activa que debe existir entre todos ellos.

“Un requisito de la comunicación interpersonal es la asertividad como función de la autoestima, porque permite actuar a la persona según cómo piensa y en defensa de sus derechos, intereses, sin ser manipulados, ni manipular al interlocutor. Se basa en el respeto tanto de sí mismo como de las otras personas, conservando los límites y los valores”. (Zayas, 2011, p. 48)

La asertividad ayuda al equipo a mantener las relaciones interpersonales de los usuarios, facilitar la interacción comunicativa entre los miembros y mejorar la comunicación.

La motivación en los usuarios se manifiesta a través de las expectativas que cada jugador se plantea en beneficio del equipo. En el Dota2, los escenarios y las situaciones en que muchas veces ponen a los usuarios expresan la dimensión inductora de la personalidad, la cual tiene una evidente función reguladora y autorreguladora, que tiene que ver con la comunicación. Una comunicación interpersonal también es aquella que se jacta de aspiraciones, valores y motivaciones los que, en respuesta a ello, la motivación es eficaz para lograr el objetivo del

videojuego. La motivación también ayuda a que los usuarios, otorguen reconocimiento a los miembros del equipo a través de las expresiones que éstos puedan manifestar, se sientan con ganas de aprender nuevas estrategias y destrezas en cuanto al desempeño de su compañero en el videojuego. Es por ello que basta con que uno de los miembros del equipo empiece a expresar un motivo o razón para ganar la partida para que el resto del equipo logre el resultado esperado. La motivación en los usuarios es un medio por el cual muchos al tener ciertas destrezas y/ o habilidades en el videojuego los induce a querer pertenecer a ciertas comunidades o a ciertos equipos de niveles superiores en los cuales se sientes más realizados tanto dentro como fuera del juego. En todo equipo de Dota2 siempre destaca el líder del grupo, es por ello que debe conducir al resto hacia el logro de los objetivos organizacionales.

“El término personalidad es la expresión psicológica integrada del hombre y sus manifestaciones en las distintas actividades de la vida social y en su implicación en el medio. La personalidad desempeña un papel esencial la comunicación y viceversa”. (Zayas, 2011, p.35)

Los usuarios tienen una forma de comunicarse, optan por utilizar diferentes mecanismos de comunicación a través de las relaciones que establece en la interacción con los demás y determina el grado de comprensión en la comunicación interpersonal. Los usuarios pueden expresar sus formas de comunicación en el modo del habla, como se comunica, como envía los mensajes, como escucha a los miembros del equipo, la sensibilidad y el impacto que tiene frente a una situación, todos estos elementos, para debatir y competir durante la partida.

[...] En concreto la experiencia indica la referencia del conocimiento, a partir de la cual tiene que elaborarse, a la que ha de adecuarse, responder y corresponder, de la que tiene que dar razón conclusión la que ha de ser su contenido (Amengual, 2006, p. 5).

En este caso el autor nos indica que a través de las experiencias nos llevan al conocimiento y a la adecuación de estas mismas como sistemas de respuestas. Asociándolo a nuestro tema de investigación, una forma de interacción comunicativa es a través de las experiencias de los usuarios adolescentes en el videojuego dota 2.

Tal como nos menciona el autor Larrosa, J. (1998). “La experiencia supone, en primer lugar, un acontecimiento o, dicho de otro modo, el pasar de algo que no soy yo. Y "algo que no soy yo" significa también algo que no depende de mí, que no es una proyección de mí mismo, que no es el resultado de mis palabras, ni de mis ideas, ni de mis representaciones, ni de mis sentimientos, ni de mis proyectos, ni de mis intenciones, es algo que no depende ni de mi saber, ni de mi poder, ni de mi voluntad. "Que no soy yo" significa que es "otra cosa que yo", otra cosa que no es 10 que yo digo, 10 que yo sé, 10 que yo siento, 10 que yo pienso, 10 que yo anticipo, 10 que yo puedo, 10 que yo quiero”. (p.88)

Por ello, las experiencias que tienen los jugadores conllevan a poder relacionarse a las capacidades interpersonales que se debe mantener con los participantes de los equipos, las experiencias de alguna manera ayudan a que el jugador establezca una interacción comunicativa y a desarrollar su organización como equipo para alcanzar su máxima victoria en el videojuego. Es decir, las experiencias que poseen los jugadores ayudan a reforzar al equipo a tener un mejor desempeño en la partida.

Experiencias al participar: Las situaciones que conlleva a cada participante a realizar con sus compañeros de equipo un trabajo más estratégico, puesto que mientras ellos inician interacciones comunicativas con participantes en la partida, sostienen conductas comunicativas para las cuales sirven para sostener una comunicación eficaz y sostenible.

Experiencias al ganar: Las situaciones que sostiene cada participante a realizar con sus compañeros de equipo un trabajo más competitivo, ya que como toda persona que realiza una actividad de entretenimiento, surgen los escenarios de perder o ganar, pues en este caso la experiencia al ganar da lugar a un inicio de diálogos constructivos para agilizar estrategias entre los participantes por querer reforzar o cambiar ciertas cosas en común para llegar al objetivo de este videojuego.

Experiencias al perder: Las situaciones en las que hace participe cualquier miembro del equipo, genera un gran aporte al grupo, puesto que, los errores o defectos que muchas veces hacen perder a un equipo, gracias a la interacción comunicativa, es que se desarrollen nuevos

procedimientos, nuevos conocimientos o rumbos para poder llevar al equipo a la victoria de la partida.

Los usuarios, al jugar una partida de Dota2, se someten a entornos distintos de los que cualquier persona interactúa con otra. Cuando hablábamos de videojuegos en red, la interacción no solo es de manera grupal, sino que los usuarios pueden transmitir información a través de los recursos telemáticos que posee el videojuego precisamente, para que los jugadores obtengan una comunicación más inmediata y eficaz. Entre ellos, chats, imágenes gráficas y soportes en línea, que se dan en tiempo real. Veamos que nos dice García, A y Suarez, C. (2008)

“Lo virtual es el nuevo escenario tecnológico en el que se extienden diversas formas de interacción social en la actualidad; todos los sectores de la vida están siendo afectados por esta nueva condición, que no debería sorprendernos en cuanto que es en base a estas y otras herramientas como la sociedad se reinventa progresivamente. La relación entre tecnología y construcción de los procesos sociales es inherente a la dinámica de la vida y se hace evidente en diversos momentos históricos (Briggs y Burke, 2002). El hábitat del ser humano tiene un alto componente cultural, que sobrevive y se transforma progresivamente gracias a la tecnología del momento”. (p.475)

Dentro del mundo tecnológico, es necesario analizarlo bajo dos tipos de comunicación en red: comunicación sincrónica y comunicación asincrónica.

Cuando hablamos de videojuegos en red, la comunicación es más tecnológica y dinámica, los usuarios establecen relaciones interpersonales a través de los recursos informáticos que posee el videojuego para expresar las estrategias y coordinaciones posibles, para el desempeño del equipo. En este caso, este proceso de comunicación sincrónica se da en tiempo real, un ejemplo más común es el chat electrónico.

Según Valverde, J. (2002) nos define lo siguiente:

“Los medios de comunicación interpersonal a través de Internet adoptan dos formas: sincrónica, en la que los usuarios a través de una red telemática coinciden en el tiempo y se comunican entre sí mediante texto, audio y/o vídeo [...]”. (p.57)

Ruedas de Chat primaria y secundaria: Envío y recepción de mensajes durante la partida que puede ser de predeterminados. En ella podemos establecer objetivos, estrategias, mensajes amistosos y de aliento para trabajar colectivamente en equipo.

Rueda de ping en línea: Permite intercambiar información, compartir información crucial y específica de una ubicación en el mapa en relación con la partida del juego.

Chat de voz: A través del micrófono, el usuario establece una comunicación con sus compañeros más fluido y eficaz durante la partida.

Soporte de Steam: Plataforma web en línea que ofrece al usuario, resolver problemas técnicos durante la partida, juegos, aplicaciones, compras recientes de objetos, servicio y comunidad en línea que le permite al usuario también expresar dudas, preguntas a través de la web oficial de Dota2.

Por otro lado, es importante mencionar en esta investigación el término comunidades, puesto que los participantes del videojuego a través de éste construyen escenarios de grupos sociales en donde comparten ideas en común y lo más importante, obtener más amistades en el mundo de los videojuegos, creando así una comunidad de jugadores. En toda esta era del boom de las nuevas técnicas de información, es bastante útil el uso de las redes sociales y diferentes plataformas online.

Es importante explicar que el pertenecer a una comunidad, ayuda y refuerza bastante a los participantes, participar en foros o en encuestas que desarrollan estas comunidades, apoya mucho a los grupos de novatos aquellos aspectos del videojuego que recién empiezan a formar sus equipos de Dota2 y así, poder tener un buen desempeño a la hora de jugar.

Por su parte, Ramos, F. (2000, pp. 187-188) ha analizado las principales definiciones, repasando a autores clásicos de las ciencias sociales como Tönnies, Durkheim, Spencer y Simmel. Llega a la conclusión de que, siguiendo a estos autores, se contraponen comunidad y sociedad, siendo la primera el espacio de las relaciones interpersonales cara a cara, los afectos, la cercanía, mientras que la sociedad sería lo racional, la modernidad, las relaciones formales (Eito y Gómez, 2013, p. 11).

Prácticamente, un elemento de suma importancia son las comunidades, cuán importante puede resultar este elemento a la hora de entablar una interacción comunicacional, tal es el caso de las comunidades sociales en las redes sociales, diversos grupos de interés se reúnen para iniciar una serie de informaciones y generar a su vez nuevos conocimientos.

Gómez Gavazzo, en su definición de comunidad, considera cuatro elementos básicos, destacando la importancia de poder determinar la forma y extensión de las áreas físicas y humanas. Para este autor comunidad es:

‘[...] la relación hombre-suelo que se caracteriza por la posesión de los elementos básicos siguientes: 1. Grupo de personas directamente localizadas en un área geográfica, como resultado de una interacción social en el mismo grupo y entre éste y el medio físico. 2. Área geográfica continua. 3. Concentración de intereses funcionales comunes, de los cuales no es suficiente la vecindad. 4. Unidad funcional, como forma expresiva de la solidaridad entre sus componentes’. (Gómez, 1959, Pág. 12).

En el caso del videojuego Dota2 de internet, a través de las interacciones comunicacionales es que estos usuarios muestran las inquietudes de formar comunidades entre aquellos que también comparten ideas o hobbies en común, servirá de suma ayuda al equipo estas comunidades de videojuegos para lograr los objetivos propuestos.

Aumento del número de amistades: Cuando nos referimos de un notorio cambio en el círculo amical de los usuarios jugadores, conlleva a la creación de distintos grupos sociales de un determinado tema o actividad en común. Los jugadores al pertenecer a una asociación o comunidad en particular producen una alteración en el ámbito social, puesto que estas comunidades no solo ayudan o aportan a los equipos “doteros” nuevos conocimientos, sino que además de ello, hace presencia un aumento de amistades vinculados al videojuego estudiado. Esto generalmente, podría ser de suma ayuda para un usuario que no es muy extrovertido para que así, se ampliara su círculo de amigos destacando sus gustos y aficiones.

Creación de grupos sociales en redes sociales: Los usuarios mientras realizan sus interacciones comunicativas en diversas comunidades, se genera una serie de inquietudes y curiosidades que desean experimentar con otros individuos de su entorno con una comunicación más tecnológica. Estaríamos hablando de las nuevas formas de comunicación, es

decir aquellas comunidades que se crean a través de las redes sociales en la Internet. En la actualidad, existen diversos tipos de comunidades en red, que, de tal sentido, buscan generar nuevas estrategias y críticas constructivas para desempeñar una buena partida del videojuego. Tal es así que, en estas comunidades online, la interacción comunicativa que surge entre ellos es más dinámica porque se complementa con el uso de videos, imágenes, eventos y foros en red donde comparten sus conocimientos y experiencias.

Mientras los usuarios se encuentran diseñando sus estrategias y coordinaciones en el videojuego o en cualquier momento de tiempo libre, la interacción también se da para ayudar, conocer, intercambiar información y socializar con otros usuarios que se establece de manera diferida en el tiempo y en donde este tipo de comunicación se da entre ordenadores o computadoras.

“[...] y la comunicación asincrónica se establece entre dos o más personas de manera diferida en el tiempo, es decir, cuando no existe coincidencia temporal”. (Rodríguez, M; Pérez, M y Rodríguez, M, 2016 p.85)

Blogs: Sitio web en donde usuarios publican contenido cada cierto tiempo denominados artículos ordenados por fechas. En este caso los usuarios, accedían a estas plataformas para generar información o leer artículos en cuanto al videojuego.

Wikis: Sitio web en donde la información puede ser editada directamente por otros usuarios para generar contenido, en este caso los usuarios accedían a esta plataforma para informarse de contenido acerca del videojuego.

Dentro de la interacción comunicativa encontramos, las comunidades virtuales como plataformas digitales las cuales, en función al videojuego Dota2 estas proporcionan datos de información, foros en línea, compartir experiencias y a la vez, ayuda en particular a los aficionados a este videojuego. A través de las comunidades virtuales, los usuarios despiertan ciertos intereses y dudas que poseen al momento de jugar una partida de Dota2. Es increíble como este videojuego atrae a un singular número de jóvenes y adultos que lo juegan, ya que también, las relaciones interpersonales que los usuarios sostienen no solo son de su país natal,

sino que, además, las comunidades virtuales posibilitan la interacción entre aquellos usuarios que son de diferentes nacionalidades.

Veamos el concepto de comunidades virtuales según Moreno, J. (2011) quien nos define lo siguiente:

“Una de las primeras definiciones de viene dada por Rheingold, (1994) que define la comunidad virtual como “... la agregación social que emerge de la Red cuando suficiente gente desarrolla discusiones públicas lo suficientemente largas, con suficiente sentimiento humano, formando redes de relaciones personales en el ciberespacio”. Aunque se trata de una definición un tanto ambigua, se pueden identificar con claridad algunos elementos, como el de grupo de personas que interactúan mediante la red, y permanencia en el tiempo”. (p.1)

Dentro de las comunidades virtuales, encontramos diversas fuentes de información más no una actividad necesariamente interactiva, puesto que la información solo tiene la función de difundir e informar datos, pero no conlleva a la interacción de los usuarios. Uno ejemplo de ello son los blogs en línea que posee el Dota2 dentro de su página web donde se observa todo tipo de contenido, ya sea noticias, publicaciones de usuarios, novedades e incorporación de nuevos comandos al videojuego, artículos para adquirir en el videojuego, anuncios de torneos entre otros, así como también una prueba incorporado en la página web del videojuego donde los usuarios demuestran que tanto conocen al videojuego.

Las comunidades virtuales también se relacionan hacia grupos colectivos de entidades, individuales u organizaciones que participan para entablar interacciones acerca del Dota2, para muchos catalogado como un deporte electrónico donde despiertas habilidades y destrezas para una cultura tecnológica. Además de ello, también agregar que muchos jóvenes hasta se dedican a realizar tutoriales en canales de plataformas como Youtube, donde explican paso a paso como tener una adecuada comunicación con el equipo y las diferentes estrategias que tomar en cuenta.

Foros online

Con el pasar de los años, hemos observado que la tecnología en la información ha ido evolucionando tanto así, que las personas se han tenido que adaptar a las nuevas tecnologías de información, a lo que muchos se acostumbraron a medios de comunicación más tradicionales. En el caso de los usuarios del Dota2, ellos comparten sus experiencias, inquietudes, dudas y conocimiento a través de los foros que la Internet les ofrece. Dentro de estos foros de Internet, los usuarios se encuentran en un escenario de debates de determinados temas del Dota2, así como el contenido de temas de interés, en donde todos los usuarios que se encuentran conectados en la red crean una interacción comunicativa entre ellos. Lo que más destaca en los foros de internet, es que hay usuarios que en el momento de encontrarse jugando una partida, acuden rápidamente a ciertos foros para obtener algún tipo de ayuda inmediata en ese momento.

Según Busso, M. (2013) nos explica características de los foros en la Internet:

“[...] y se los considera como descendientes de los sistemas listas de distribución de noticias, aunque sin la exigencia de contar con un programa específico para su lectura y navegación (Lamarca Lapuente, 2006). A nivel morfológico, pueden identificarse para los foros características generales: son espacios online de discusión organizados en torno a una categoría, que a su vez incluyen *temas* o argumentos en lo que se tratan cuestiones de un interés específico. Sobre estos temas se produce la intervención de los usuarios (registrados o no, de acuerdo al foro) mediante el posteo de comentarios, que podrán ser respondidos por otros (esto es, en una modalidad de conversación anidada). Estas intervenciones son supervisadas por un coordinador o moderador, quien controla que no se infrinjan las normas del foro o la *netiquette*. [...] Finalmente, el tipo de interacción que se produce entre los usuarios es asincrónica, es decir, no requiere de la conexión e intercambio de mensajes en tiempo real entre ellos, ya que el momento de la elaboración de los mensajes no coincide necesariamente con el de su publicación online; por otra parte, la organización de los mensajes podemos ubicarla en el eje de la diacronía, al respetar para ella una organización cronológica”. (p.18)

En los foros online, no solo observamos interacciones comunicativas entre aficionados a este videojuego, sino que también ofrecen a los usuarios datos de información con las nuevas tendencias, así como también pequeñas encuestas acerca de la calidad y servicio por parte de estos canales de información.

Los foros online se pueden analizar bajo tres enfoques básicos según el modelo que un grupo de investigadores de la Universidad de Alberta (Canadá) realizaron.

Los usuarios desarrollan argumentos de los participantes en un foro en las que se fomenta la creación de una interacción grupal, ya que se promueven las relaciones sociales, se manifiestan las emociones, y el grupo de participantes se afirma como tal. Se establecen patrones de conducta, tales como la presentación de los usuarios en grupo frente a los demás usuarios en línea y los temas a los que le gustaría interactuar. En la dimensión social también se incluyen agradecimientos, bromas, saludos, etc.

Los usuarios establecen dudas y preguntas, con el fin de obtener alguna respuesta inmediata. Esta dimensión analiza como los usuarios comparten sus experiencias para que otros no lo no lo incorpore en sus estrategias o habilidades con su equipo, exponen ideas, responden preguntas, etc. Por ello, este enfoque que analiza estos procesos desde lo interactivo y lo comunicativo y como los usuarios acceden a la información de otros.

Los usuarios tienen la capacidad de construir y confirmar significados a través de un discurso o debate sostenido en una comunidad de indagación crítica. Este enfoque muestra como los usuarios plantean las ideas y la información a partir del pensamiento de otros, y lo cual le permite al usuario tener su propia crítica ya sea negativa o constructiva. Crea su propia información.

Dentro de la interacción comunicativa, encontramos que el término diálogo, según Mesías O. (2004), es:

“[...] el diálogo es la forma de llegar a la comprensión del significado y de la intención oculta tras las expresiones. La comprensión no debe ser observada como acción individual de la subjetividad sino dentro de un contexto de constante fusión de pasado y presente en continuo diálogo”. (p.3)

En el videojuego Dota2 de internet, no se tendría tanta interacción comunicativa entre los miembros de cada equipo sino fuera por el diálogo que existe entre ellos, puesto que en el diálogo encuentran cierta comprensión entre los participantes y a su vez, ciertas respuestas a dudas entre ellos para la creación de soluciones y tácticas para la partida del videojuego que es lo primordial para cada jugador. Dentro de una partida del videojuego Dota2 de internet, se entiende que el diálogo es uno de los componentes fundamentales, para la organización y desempeño que debe tener un equipo en conseguir su victoria.

Por su parte, Escobar O. (2011) sostiene que:

“Para los autores de la corriente prescriptiva, el diálogo constituye un ideal u objetivo comunicativo al que se llega a través de acciones que resultan de la elección de principios y prácticas que “propician el tipo de contacto especial que el diálogo requiere” (Stewart y Zediker, 2000:227). Los pensadores de referencia en este caso son el filósofo hebreo Martin Buber (2004; orig.1933) y el físico del MIT David Bohm (2003)” (p.18)

Más allá de la interacción comunicativa que deben tener los jugadores en sus respectivos equipos, es necesario distinguir y reconocer el papel que contribuye el dialogo en los participantes, sin un diálogo en el transcurso de la partida, no se podría llegar al objetivo de cada equipo, puesto que la clave para realizar un buen trabajo en equipo es el dialogo frecuente que estos jóvenes usuarios tienen al momento de jugar de manera cooperativa y coordinada por ser precisamente el Dota2 un videojuego de estrategia.

Gracias a la autora Gutiérrez, A. (2009) en su trabajo de investigación El diálogo, nos sustenta que el dialogo puede ser analizado bajo tres enfoques los cuales nos servirán de suma ayuda para analizar el dialogo que los usuarios jugadores realizan durante la partida del videojuego.

“El diálogo, entendido como intercambio de mensajes entre varias personas (al menos dos), según M.Carmen Bobes Naves, el diálogo, puede ser analizado desde tres perspectivas”: (p.3)

- Desde el punto de vista pragmático.
- Desde el punto de vista lingüístico.
- Desde el punto de vista literario.

Desde el punto de vista pragmático: Gutiérrez, A. (2009) nos sustenta lo siguiente:

“Pragmáticamente es un proceso semiótico en el que los signos verbales entran en concurrencia con signos de otro tipo, es decir, con los códigos kinésicos, proxémicos y paralingüísticos, que intervienen de forma activa en el diálogo. Puesto que es un intercambio de varios sujetos, es una actividad que requiere una dimensión social que se regula mediante normas, como todas las actividades sociales organizadas por turnos. El uso social del diálogo está regulado por las leyes pragmáticas en forma de normas aceptadas por la cortesía e impuestas por la naturaleza del diálogo”. (p.4)

Cuando los participantes se encuentran en situaciones en las que necesitan dialogar, cooperar y coordinar, se involucran todos los participantes y la existencia en común del tema y la posible solución al momento de entablar el diálogo. Aquellos usuarios hacen el uso de lenguajes verbales, ya que este videojuego cuenta con medios informáticos dentro del videojuego y como también, el resultado de cada dialogo que se crea en cada situación de juego, a esto agregar la identificación del oyente y hablante para procesar las intervenciones de los demás ya sean críticas constructivas o estratégicas.

Desde el punto de vista lingüístico: Gutiérrez, A. (2009) nos sustenta lo siguiente:

“Lingüísticamente, es un discurso caracterizado por una estructura retórica que se organiza complejamente en una cadena de enunciados ajustados a esquemas binarios, alternantes, del tipo pregunta/respuesta, propuesta/aceptación...” (p.4)

Al ser el Dota2 un videojuego de estrategia, encontramos que los usuarios hacen el uso de diálogos no solo para entablar una conversación o debate entre ellos mismos, sino que además, buscan las respuestas a sus dudas para no perjudicar al resto, y para mejorar y para mejorar de modo que todos deben seguir normas necesarias para garantizar el éxito de la partida. Se destaca también, un conjunto de actitudes en relación con los mensajes o contenido que se intercambia entre ellos ya sea de manera positiva o negativa para el equipo.

Desde el punto de vista literario: Gutiérrez, A. (2009) nos sustenta lo siguiente:

Literariamente, el diálogo remite a un marco social, histórico y cultural en el que son válidos unos determinados presupuestos. El texto literario recoge también signos no verbales que se dan en el diálogo, a través de la palabra del narrador o del sujeto lírico o en el discurso dramático mediante las acotaciones”. (p.4)

Tanto los signos verbales como los no verbales, son componentes esenciales para participar dentro de un diálogo ya sea dos o más sujetos en particular, pero no hay que ser muy ajeno para describir e interpretar lo cuán importante pueden ser estos elementos comunicacionales. Los usuarios al momento de entablar el diálogo hacen uso de todo tipo de signos para

finalmente admitir y escuchar, a los participantes que conforman los equipos en sus informaciones y expresiones que sienten al momento de ayudar al equipo.

Redes sociales

Las comunidades virtuales se crean a partir de la interacción comunicativa que se fomentan dentro los usuarios en sus respectivos equipos de Dota2. Ahora bien, resulta importante destacar también la presencia de comunidades dentro de las redes sociales y que más que buscar información, consultas, dudas y respuestas, es ver como los usuarios crean sus interacciones hacia los demás, y como surge la comunicación masiva conectados entre sí para fines de gustos, aficiones, opiniones y temas de interés.

Según Islas, O. y Ricaurte, P. (2013)

“Podemos definir a las redes sociales como estructuras compuestas por personas conectadas por uno o varios tipos de relaciones (de amistad, de parentesco, de trabajo, ideológicas) con intereses comunes. Las redes sociales en Internet tienen mecanismos muy específicos de funcionamiento”. (p.1)

Los usuarios comparten intereses entre ellos y la relación que hacen entre si para un fin social o conocedor. Cuando los usuarios quieren sentirse informados, cuando quieren socializar con usuarios que también juegan este videojuego, acuden a diferentes sitios web para entablar contactos, captar más fanáticos del Dota2 y para generar nuevas amistades con cualidades y gustos en común. Pertenecer a una red social permite a los usuarios crear grupos de contactos para intercambiar información, así como los eventos que realizan en cualquier red social.

Por lo general, los usuarios manejan estas redes sociales que son las más visitadas por gamers: Facebook, Instagram, Twitter, y Youtube.

Estas plataformas digitales que, para muchos usuarios, ofrecen entretenimiento informativo, transmisiones en vivo, la opción de compartir comentarios, chats, tutoriales, etc.

Dependerá mucho de cada usuario, de acuerdo a los gustos y preferencias de otros usuarios, y lo que las redes sociales ofrecen a los usuarios (el contenido) y convertirse en un seguidor de ciertas redes sociales de acuerdo a sus gustos.

Usuarios que comparten las mismas aficiones para interactuar o compartir información entre ellos; así como intercambiar ideas, información, datos, etc.

Las opiniones de otros que diversos usuarios encuentran en estas comunidades virtuales y la creación de sus mismas opiniones o comentarios para despertar, su pensamiento crítico del usuario.

Intereses comunes entre los usuarios, como determinados temas que les atrae y que dan rienda a la interacción comunicativa entre los usuarios.

Según Pérez, I. Mendieta, M. y Gutiérrez, H. (2014) nos definen lo siguiente:

“Las Tecnologías de información y comunicación, TIC, han surgido y se han especializado como producto del creciente desarrollo científico en las ciencias de la computación, que aunado con los avances en las redes telemáticas han posibilitado mayor acceso, uso, producción y transmisión de información. En esta asociación, por tanto, se destaca la computadora e Internet”. (p.142)

En esta generación en el que se envuelto mucho la tecnología, es bastante notorio observar como con el pasar de los años, las nuevas herramientas de información hacen posible una mejor comunicación, interacción y diálogos que existen entre las personas que muchas veces, desconocen de estas plataformas digitales que facilitan y hacen más accesible la comunicación. En el videojuego Dota2, está compuesto por métodos, tiempo real y recursos informáticos que, el usuario lógicamente para comunicarse con su equipo y para la difusión de su información con el resto, hace uso de estos elementos comunicacionales. Es por ello que las TIC hacen posible una interacción comunicativa inmediata.

Dentro de las TIC encontramos los recursos informáticos y el concepto según Prada, L. Serrano, S. Sánchez, L. Hurtado, L. Hurtado, J. Garzón, U. y Suarez, S. nos definen lo siguiente:

“El concepto de Recursos Informáticos. En informática, los recursos son las aplicaciones, herramientas, dispositivos (periféricos) y capacidades con los que cuenta una computadora. Por ejemplo, los recursos informáticos (de capacidad) pueden ser: la memoria, la capacidad de almacenamiento e incluso la CPU con la que cuenta una computadora. Un recurso libre es la capacidad de un recurso con la que cuenta una computadora en un determinado momento. Por ejemplo,

el recurso de memoria RAM libre en un determinado momento puede ser 450 MB de un total de memoria de 1 GB”. (p.4)

Los recursos telemáticos son aquellos que hacen posible la comunicación en el videojuego, elementos claves para el Dota2:

Sistema operativo: Windows 7 / Vista / Vista64 / XP

Procesador: Pentium 4 3.0GHz

Memoria: 1 GB XP / 2GB Vista

Tarjeta gráfica: tarjeta gráfica de 128 MB compatible con DirectX 9 B, Shader Model 2.0. ATI X800, NVidia 6600 o superior

Disco duro: 2.5GB de espacio libre

Sonido: DirectX 9.0c compatible

La interactividad hoy en día, gracias a la tecnología los seres humanos no solo interactúan con personas para determinados temas, sino que además al encontrarse en entornos distintos, se da la posibilidad de que exista interacción de humanos con computadoras. Tal es el caso de usuarios que juegan videojuegos en red, lo usuarios inician relaciones con los sistemas técnicos que están incorporados en los ordenadores, que influyen bastante en la toma de acciones y decisiones al usuario. Es así que, el ser humano no solo interactúa con personas, sino que además la tecnología se presta para crear relaciones de comunicación entre hombre-máquina.

Según Estebanell, M. (2002) nos define cómo la describe la interactividad:

“La interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro). El grado de interactividad del producto viene definido por la existencia de recursos que permiten que el usuario establezca un proceso de actuación participativa-comunicativa con los materiales”. (p. 23)

La interactividad permite al usuario, construir escenarios, espacios y acciones, a partir de la relación que surge entre ellos, es decir las decisiones del usuario se verán alterados de acuerdo al efecto positivo o negativo que éste interprete.

“Cuando el usuario emplea un material interactivo se establece una comunicación entre el sujeto y la máquina; una interacción resultante de la presentación de unos estímulos a través del ordenador, ante los cuales el sujeto emite una determinada respuesta, a la que el programa reacciona presentando una nueva situación perceptiva”. (p.27)

Interfaz gráfica de usuario es un método para facilitar la interacción del usuario con el ordenador o la computadora a través de la utilización de un conjunto de imágenes y objetos pictóricos (iconos, ventanas, pestañas, etc) además de texto. Surge como evolución de la línea de comandos de los primeros sistemas operativos y es pieza fundamental en un entorno gráfico. Cuando los usuarios se encuentran en una partida de Dota2, al momento de asumir el rol de jugador, deberá tomar una serie de acciones técnicas de manera tecnológica entre el ordenador para potenciar sus habilidades y estrategias vinculadas al videojuego.

Según Albornoz, C. (2014) nos define lo siguiente:

“La Interfaz de Usuario es la parte del software que las personas pueden ver, oír, tocar, hablar; es decir, donde se pueden entender”. (p.541)

Comandos simbólicos: Los usuarios sostienen relaciones con las opciones multimedia del videojuego para cambiar y modificar acciones.

Objetos gráficos: Los usuarios sostienen relaciones con la información dada desde el ordenador para venta de artículos para mejorar su puntuación y rendimiento del videojuego.

Menú de íconos de información: Los usuarios constantemente son informados a través de figuras gráficas, mapas gráficos y sonidos que envían mensajes a los usuarios acerca de rendimiento, necesidad y ayuda durante la partida.

En la narrativa interactiva, las emociones son reacciones que sin duda encontramos en los videojuegos. Jugar un juego de ordenador permite transportarse a otra realidad y sentir las emociones que sienten los personajes que nos presenta el juego. También, se puede observar en los videojuegos actuales cómo una de las principales herramientas que facilita la generación de las diferentes emociones son los elementos narrativos que nos presentan en el videojuego.

Según Orihuela, J. (1997) nos define lo siguiente acerca de la narrativa interactiva:

“A la luz de los postulados narrativos clásicos, el desafío que presenta la narración interactiva consiste en encontrar el equilibrio entre la necesidad de otorgar al usuario cierto grado de control sobre la historia -para que resulte interactiva- y, al mismo tiempo, mantener cierto grado de coherencia en la narración (básicamente: lógica interna del universo narrativo e identidad de los personajes), para que tenga algún sentido”. (p.41)

Los usuarios no solo interactúan entre sí para determinar y puntualizar estrategias y objetivos para alcanzar el objetivo del equipo de manera grupal, sino que además hace presencia la interacción hombre- máquina, precisamente un proceso comunicativo fundamental para el desempeño del equipo, puesto que también el éxito de la partida depende también de la capacidad, habilidad y coordinación de cada usuario al asumir los roles que a cada uno se le asigna (personajes). También es importante destacar que los usuarios, cuando interactúan con el sistema del videojuego, se encuentran creando una historia digital acompañado de personajes, acciones, espacios y tiempo.

“Las ficciones interactivas, tal como se han desarrollado hasta ahora en el ámbito de los juegos electrónicos los videojuegos se han convertido en aventuras de narrativa interactiva se inscriben en un conjunto limitado de géneros”. (p.43)

Personajes: Los usuarios al asumir diferentes roles en la partida, se identifican en los protagonistas del videojuego, en este caso figuras visuales con formas de héroes los cuales, cada uno tiene habilidades y destrezas diferentes. Los usuarios crean a los personajes con poderes y fortalezas para un buen desempeño de la partida, naciendo una narración digital compuesto por estos mecanismos en el videojuego.

Acciones: Los usuarios construyen tareas técnicas, trucos y acertijos para alcanzar la victoria de la partida.

Espacios: El ambiente donde se encuentra el usuario es de batalla, competitividad y lucha por ganar la partida, el espacio se presta para que el usuario pueda crear sus habilidades y estrategias por ser un ambiente de fantasía, con aspecto realista y espacios físicos.

Tiempos: Los usuarios tomaban decisiones a partir de los tiempos que disminuían o aumentaban durante la partida y la progresión lineal.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.3.1 Problema general

¿Cómo se presenta la interacción comunicativa en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018?

1.3.2. Problemas específicos

¿Cómo es la interacción grupal en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018?

¿Cómo es la interacción virtual en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018?

¿Cómo es la interactividad en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018?

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Esta investigación sirve en la actualidad, porque estudia al ser humano, en este caso jóvenes usuarios, que emplean como canal de interacción, tecnologías avanzadas que hacen posible que juegos virtuales estén compuestos por mensajes de signos, códigos, símbolos, visuales, entre otros que hacen posible la información inmediata en cuanto a sus formas de comunicación, y a su vez se presenta la interacción comunicativa que tiene este videojuego Dota 2 de internet, con el objetivo de brindar un conocimiento a la sociedad de cómo se presenta la interacción humana entre los usuarios y la interacción hombre- máquina.

Además, esta investigación será de ayuda para futuros trabajos de este campo que posee esta casa de estudios, con el fin de mejorar la forma en cómo nos desenvolvemos social y colaborativamente en cuanto a la comunicación entre usuarios y con los ordenadores.

Este estudio aporta una descripción de sucesos comunicacionales que se generan con este videojuego de internet. Las personas hoy en día necesitan comunicarse constantemente, la comunicación es indispensable para toda situación. Vivir comunicado e informar de todo contribuye a tener un mejor desenvolvimiento actual, necesita tener una base o un apoyo para reforzar sus habilidades comunicativas ya que a veces existen muchas personas que les resulta muy difícil entablar un diálogo o una conversación frente a una sociedad. Es por ello que esta investigación describe a través de testimonios de autores, como los videojuegos de internet pueden verse como un aporte para el ser humano en sus capacidades comunicativas, en sus relaciones interpersonales y en cómo descubren habilidades cognitivas, de coordinación y de cooperación a través de actos de conductas comunicativas que éstos pueden transmitir un mensaje y éstos a su vez lo interpretan.

Este trabajo puede servir como una fuente de guía para aquellos investigadores que más adelante quieran abordar una profunda investigación acerca del tema, en otros públicos para conocer a profundidad el tema y sus factores que lo componen a la hora de comunicarse. Además, su importancia se manifiesta en tocar temas que en este nuevo siglo aparecen, especialmente los cambios y revoluciones que pueden aportar a nuestro reforzamiento comunicacional.

En este caso se podrá analizar cómo se presenta la interacción comunicativa como una acción recíproca identificada en esta investigación, lo cual ayudaría a crear nuevos instrumentos o plataformas para comunicarse entre sujetos, su entorno social y crear entornos de participación entre los usuarios y los sistemas informáticos.

Relevancia

Actualmente, en la web existen una gran variedad de videojuegos virtuales en donde muchos adolescentes recurren a estos sitios web con la finalidad de buscar ganar un “round” fuera de

la realidad. Este tipo de entretenimiento virtual les resulta muy estratégico y llamativo, ya que de esta manera buscan una satisfacción inmediata alejándose mucho de la realidad a lo ficticio. Por ello, este estudio es relevante debido a que está vinculada con el tema comunicacional, pues la interacción comunicativa en los usuarios en la Internet es importante porque este tema nos permite conocer que ventajas pueden aportar estas plataformas virtuales de entretenimiento en el ámbito comunicacional. Mediante este trabajo, informarnos más acerca de este mundo virtual.

Además la investigación es innovadora y conveniente ya que tiene mucha relación con un tema importante que aporta, en sus resultados, nuevos conocimientos, genera información y temas de interés, puesto que dicha investigación contribuye y sirve como apoyo a conocer más acerca del mundo de los videojuegos y como se presenta la interacción social de temas de comunicación, destacando también que permite establecer sistemas de solución de problemas y con ello profundizar el análisis crítico de estas plataformas digitales que se asimilan en un mundo tecnológico.

Estudiar temas relacionados a la interacción comunicativa en los videojuegos propone una vez más un nuevo conocimiento a las futuras generaciones, puesto que muchas veces, la gente tiene un alto nivel de uso del internet, la gente pasa más tiempo en un ordenador una laptop y dispositivos móviles ya sea como fuente de información o de entretenimiento. Esto debido a que es habitual que la tecnología cuanto más siga evolucionando y se convierta en un medio consumido por muchos, será más accesible y a la vez la comunicación será más inmediata, en el que no se descarta que, en algún futuro, estos videojuegos virtuales puedan convertirse como herramientas educativas a nivel global.

Es importante mencionar que esta investigación debe tener como contenido temas para el conocimiento ya sean relevantes o importantes, pues está relacionado con el resultado que se podrá dar un apoyo al ser humano en el ámbito competitivo, comunicacional e informático, y que éste a su vez genere nuevos aportes a las nuevas formas de comunicación. Con ello se buscará definir el concepto de los videojuegos como fuente de interacción comunicativa en

usuarios y a su vez mencionando que, gracias al avance de la tecnología, es que este tipo de entretenimiento virtual sea visto como herramienta comunicacional.

Este trabajo pretende demostrar cómo se presenta la interacción comunicativa en los usuarios jugadores del videojuego dota 2 de internet, para esto se utilizarán fichas de análisis.

Contribución

Partiendo por el ámbito social, es precisamente este tema de investigación un tema social, pues nos referimos a la interacción comunicativa, lógicamente vinculado al tema de una determinada sociedad. La manera por la cual esta investigación contribuye es porque se estudiará y analizará cómo los usuarios pueden iniciar una comunicación interpersonal relacionada con los videojuegos virtuales. También no solo contribuye al usuario jugador sino a los colegios como sistemas educativos para poder implementar un conocimiento más dinámico y a la vez, más tecnológico. Es importante mencionar que ayuda a establecer relaciones interpersonales ya sea a nivel nacional o global, puesto que el usuario más introvertido lo ayuda a desenvolverse mejor frente a un entorno de competencia y habilidad. En el plano académico, porque aporta nuevos conocimientos acerca de cómo se presenta la interacción comunicativa y su relación con los videojuegos, creando así un nuevo conocimiento para la ciencia. La presente investigación busca ser un aporte para futuras investigaciones sobre si los videojuegos cumplen funciones de apoyo en los usuarios en sus interacciones comunicativas, en especial del videojuego “Dota2”. Además de poseer referencias bibliográficas y ofreciendo al público informaciones y datos acerca de este tema.

Hoy en día, los medios digitales se han vuelto una necesidad en el usuario ya sea para un fin académico, laboral y para la distracción. Es así como los videojuegos son mucho más accesibles porque se manifiesta a través de la inmediatez de la Internet.

Es por ello que su contribución a esta sociedad depende mucho para aquellas personas que no son muy extrovertidas, por otro lado, es esencial ya que en efecto los videojuegos online ahora se quedarán en las plataformas digitales a diferencia de los medios tradicionales que poco a poco desaparecerían.

1.5. SUPUESTOS U OBJETOS DE TRABAJO

1.5.1. Objetivo general

Analizar la interacción comunicativa en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018.

1.5.2. Objetivos específicos

Analizar la interacción grupal en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018.

Analizar la interacción virtual en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018.

Analizar la interactividad en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

Enfoque cualitativo

El enfoque de este estudio es cualitativo puesto que se basa en la observación e interpretación de un tema en particular, ya que mediante esta investigación se pretende analizar cómo se presenta la interacción comunicativa del videojuego Dota2 de internet en los usuarios jugadores en el distrito de San Martín de Porres - 2018. La investigación cualitativa podría entenderse como una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video casetes, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas y artefactos” (Herrera, 2008, p. 4). Este método nos ayuda desde una perspectiva analítica un trabajo de investigación más profundo, que servirá para estudiar más e indagar más, acerca de

nuestro proyecto de investigación. Por otro lado, Cauas (2015) define la investigación cualitativa de la siguiente manera:

“La investigación cualitativa es aquella que utiliza preferente o exclusivamente información de tipo cualitativo y cuyo análisis se dirige a lograr descripciones detalladas de los fenómenos estudiados. La mayoría de estas investigaciones pone el acento en la utilización práctica de la investigación. Algunos ejemplos de investigaciones cualitativas son la investigación participativa, la investigación - acción, investigación - acción participativa, investigación etnográfica, estudio de casos”. (2015, p. 3)

En este enfoque se aplicará una serie de instrumentos para obtener la debida información, a través de un análisis a profundidad sobre la interacción grupal, la interacción virtual y la interacción hipermedia que ayudaran a describir mediante el instrumento de observación, de qué manera se hace presente la interacción comunicativa.

Tipo de estudio: aplicada

El tipo de esta investigación es aplicada, cuyo objetivo es contribuir a las posibles soluciones de distintas situaciones y poner en práctica lo aprendido en esta investigación. Moreno (2013) refiere lo siguiente: “Pretende dar respuesta a problemas concretos en un espacio y tiempo determinado.” (p. 13).

La investigación aplicada tiene el propósito al aprendizaje del nuevo conocimiento partiendo de esta investigación en un determinado tiempo.

Este tipo de investigación aporta un gran valor para la utilización de nuevos aportes y aprendizajes que hagan posible una nueva ciencia y una gran ayuda para futuros trabajos. De esta manera, la investigación aplicada genera nuevos métodos y procesos de conocimientos que generen nueva información y nuevas doctrinas acorde al avance de las nuevas tecnologías de la información para el desarrollo del sistema educativo.

Nivel de investigación: hermenéutico

Lo hermenéutico involucra un intento de describir y estudiar fenómenos humanos significativos de manera cuidadosa y detallada, tan libre como sea posible de supuestos teóricos previos, basada en cambio en la comprensión práctica. Lo que se quiere decir con comprensión práctica será más claro más adelante. El método de Heidegger es “hermenéutico” porque existe una necesidad de interpretación cuando uno está explicando la experiencia. La hermenéutica fue originalmente una serie de técnicas para interpretar los textos escritos (Packer, 2010, p. 3).

Este enfoque se orienta a la descripción e interpretación de las estructuras esenciales de la experiencia vivida, así como al reconocimiento del significado e importancia pedagógica de esta experiencia. Este método constituye una aproximación coherente y rigurosa al estudio de las dimensiones éticas, relacionales y prácticas de la experiencia pedagógica cotidiana difícilmente asequibles mediante los usuales enfoques de investigación (Ayala, 2008, p. 5).

Se sabe que este trabajo de investigación permitirá a través de una ficha de observación y analizar los resultados aplicado a la interacción comunicativa en los usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018.

Diseño metodológico: estudio de caso

El diseño de esta investigación es estudio de caso, debido a que se investigara un fenómeno de manera particular y específica. Bisquerra, (2009) define lo siguiente:

“Método de investigación de gran relevancia para el desarrollo de las ciencias humanas y sociales que implica un proceso de indagación caracterizado por el examen sistemático y en profundidad de casos de un fenómeno, entendido estos como entidades sociales o entidades educativas únicas” (2ª edición).

Este es un estudio de caso, ya que se analizará un fenómeno de la realidad de manera específica, en este caso la interacción comunicativa del videojuego Dota2 de internet en los usuarios jugadores, en el distrito de San Martín de Porres - 2018.

Por lo tanto, se comprende como estudio de caso a todo procedimiento de indagación a partir de una determinada circunstancia, realizado con ciertos enfoques que construyen un tema de investigación y por el cual se obtienen resultados por medio de su definición y análisis.

2.2. MÉTODOS DE MUESTREO

La población general que se tomó en cuenta para el trabajo de investigación fueron dos equipos de Dota 2 integrados por siete usuarios de cada grupo, de edades que oscilan entre los 18 a 23 años de edad, que acuden a las cabinas de internet de los alrededores de la Universidad Nacional de Ingeniería (UNI) en el distrito de San Martín de Porres, en equipos reunidos presencialmente; ya que mientras se encontraban jugando una partida de Dota2, tenía como protagonista a cada usuario para poder analizar su interacción comunicativa que sostenía con los miembros de su equipo, a nivel social y su interactividad es decir, por cada partida consecutiva se realizó las fichas de observación en las cuales destacó la interacción grupal, interacción virtual y la interactividad. Videojuego virtual de estrategia que se juega en tiempo real y en equipo el cual, a su vez, se hace presente la interacción comunicativa, fuente de análisis para el estudio.

La muestra es de tipo no probabilístico y pretende explicar cómo la interacción comunicativa ayuda a reforzar la partida de un videojuego en equipo para alcanzar la victoria.

Para poder haber obtenido los datos de información a través de las fichas de observación, se realizó en dos días intercalados, desde la mañana, tarde y noche. También es importante mencionar, que previo a realizar el instrumento de estudio, se elaboró a cada usuario, una carta solicitando la autorización correspondiente para poder aplicar el instrumento de investigación.

“[...]en las investigaciones cualitativas los intervalos de las muestras varían de uno a 50” (Hernández et al., 2006: 564).

Escenario de estudio

En dicha investigación, la problemática se basa en explicar cómo se presenta la interacción comunicativa en los usuarios mientras éstos juegan el videojuego Dota2 de internet, realizado

a dos equipos de usuarios jugadores, cada una con un determinado tiempo y espacio, pero a su vez, ambos equipos son reforzados por este proceso comunicativo, bajo la recaudación de datos de información investigativa que se encontró en el lugar. El estudio realizado se enfoca en entender de qué manera y por qué la interacción comunicativa se presenta en los usuarios durante una partida del videojuego Dota2 de internet.

Por otra parte, los casos de nuevos sistemas de aprendizaje en videojuegos virtuales en donde se realiza un profundo análisis sobre cómo se presenta la interacción comunicativa en los videojuegos online, cómo estas plataformas de entretenimiento en red pueden generar una interacción la cual es participe en esta unidad de análisis de este trabajo, para lo cual se puede determinar la creación de este análisis, en el contexto de dar a conocer que existen plataformas en red el cual contribuyen al desarrollo de la interacción comunicativa por el cual es un tema no muy tocado en los últimos tiempos.

Caracterización de sujetos

- **Sujeto de estudio**

Videojuego Dota 2

- **Jugabilidad**

Para jugar una partida de Dota2, es importante que los usuarios, conozcan la temática y las reglas del juego, para que exista una coordinación en el equipo. El Dota2 por ser un videojuego de estrategia, requiere reunir dos equipos rivales, en los cuales se encuentran dos facciones opuestas, denominadas los “Dire” y los “Radiant”, ambos se componen de una base llamada Ancestro, y en la cual los equipos con cinco jugadores cada uno, lucharan por destruir una de las bases del oponente.

Los jugadores hacen uso de todo tipo de herramientas visuales, objetos gráficos y poderes que adquieren tras sumar puntos cada partida, que le servirá potenciar a su héroe por excelencia. Los usuarios, asumen roles diferentes, al crear escenarios y personajes, a partir de la interacción comunicativa que surge en los jugadores. La comunicación durante la partida es fundamental, puesto que, por ser un videojuego en equipo, contiene una serie de reglas, indicaciones y guías que el equipo necesita para alcanzar la victoria.

Por eso el videojuego no solo cuenta con herramientas visuales y tecnológicas para hacer más dinámico la partida, sino que además posee de elementos informáticos lo que hace que la comunicación entre los miembros del equipo sea de manera fluida e inmediata, resaltando las estrategias, trucos y habilidades de cada usuario. Las expresiones y las manifestaciones por parte de le quipo, fundamentan que no solo es jugar y luchar por ganar, sino que, además, descubres como planificar una serie de metas y estrategias entre los usuarios jugadores. No existe un tiempo determinado de partidas, pues este videojuego de juega en tiempo real, lo que hace más emocionante aun una partida. Sin comunicación, una partida de Dota2 podría afectar el rendimiento de todo un equipo. En tal sentido, la interactividad para cada jugador se hace presente de manera constante con el videojuego.

- **Características**

- a) Desarrolladora: Valve
- b) Distribuidora(s): Valve, Corporation, Nexon, Corporation y Perfect Word
- c) Director: Erick Johnson
- d) Productor: Valve Corporation
- e) Diseñador: IceFrog
- f) Escritor(es): Ted Kosmatka y Marc Laidlaw
- g) Compositor(es): Jason Hayes y Tim Larkin
- h) Motor: Source 2
- i) Plataforma(s): Microsoft Windows, Mac OSX, Linux
- j) Fecha de lanzamiento(s): 9 de Julio de 2013 (Microsoft Windows) 19 de Julio de 2013 (OS X, Linux)

Plan de análisis o trayectoria metodológica

La investigación se llevó a cabo por medio del análisis de la interacción comunicativa en los usuarios que juegan el videojuego Dota2, describiendo la comunicación que surge en la interacción grupal, proceso comunicativo en el cual los usuarios se comunican de manera presencial destacando la comunicación verbal y extraverbal que se muestran durante una partida do Dota2, desde la interacción virtual, el cual es indispensable en la comunicación

interpersonal. Analizado desde la interacción que surge también en los usuarios con el ordenador, inicio partir de la indagación de cómo se presenta interacción comunicativa en estos videojuegos virtuales. Asimismo, se identificó el sujeto de estudio, que fue el videojuego dota 2 de internet, el cual servirá para el análisis y el estudio de esta investigación.

Se realizó una serie de investigaciones y recolección de datos, tales como referencias bibliográficas, revistas, blogs y partidas en vivo, lo cual permitió la accesibilidad a la información requerida para poder realizar este trabajo de investigación. La revisión de antecedentes de todas estas fuentes de información permite que este estudio sea un trabajo de investigación veraz y confiable para futuras generaciones.

De estas revisiones, se obtuvo toda la información para elaborar el instrumento de ficha de observación. Luego, se realizó una serie de visitas a cabinas de internet donde se verificó la presencia de usuarios que acuden con su círculo amical a estos establecimientos para su posterior observación. Esta investigación se lleva a cabo bajo la denominada variable de interacción comunicativa en relación con las unidades temáticas.

Finalmente, se interpreta en base a cada una de estas dimensiones sujetas al marco teórico, la ficha de observación basada en los conceptos globales de los autores, que esclarecerán con mayor precisión como se presenta la interacción comunicativa que sostienen los usuarios y el porqué de su existencia en el videojuego seleccionado.

2.3. Rigor científico

La presente tesis tiene respaldo y rigor científico debido al compendio de información, fuentes, teorías y antecedentes que respaldan esta investigación, así como también del análisis profundo basado en la metodología científica escogida para este estudio, el cual se centra en las formas de comunicación, en este caso la interacción comunicativa que surge en los usuarios a través del videojuego Dota2. En efecto, las fichas de observación, el cual fue el instrumento en esta investigación, fue validado por jueces y expertos en la materia que contribuyeron y reforzaron a la vez el instrumento, el cual se midió con el coeficiente de Aiken.

2.4. ANÁLISIS CUALITATIVO DE LOS DATOS

Como todas las investigaciones, enfocándonos en el tema de recolección de información, es importante mencionar que este tipo de estudios, la recaudación de datos es importantes y fundamentales para la obtención de resultados esperados, dándole la forma de referencias que luego en el transcurso de la investigación, estos datos claves procederán a llamarse información lo cual será útil para argumentar a las interrogantes y así desarrollar nuevos conocimientos. Al aplicar la ficha de observación y recaudar los datos correspondientes de los usuarios, se realizó la interpretación de cada dato para poder analizar la interacción comunicativa que surge entre los usuarios y el videojuego en el ordenador.

Para esta investigación se usarán la técnica de la observación y el instrumento de ficha de análisis. Sobre algunas definiciones que los autores nos indican, Matos y Pasek (2008):

“Técnicas de observación; esta técnica consiste en el registro sistemático válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Es el acto en el que el espíritu capta un fenómeno interno (percepción) o externo y, lo registra con objetividad. Esta percepción permite desarrollar comportamientos de contemplación, de curiosidad, de reflexión, de investigación, de visualización de acontecimiento del mundo exterior y del mundo interior” (p. 41-42).

Para el instrumento de recolección de datos, se utilizó la ficha de análisis, previamente estructurada y organizada que servirá para el recojo de información del sujeto de estudio, posterior a la interpretación de los resultados. Reza, F. (1997) refiere lo siguiente:

“En esta ficha no se trata de transcribir textualmente, sino que el contenido se hace con lo que el investigador analiza de la información de la fuente consultada. El contenido de esta ficha se hace con las palabras del investigador, no con las de la fuente consultada” (p. 295).

2.5. ASPECTOS ÉTICOS

El presente trabajo de investigación fue de carácter cualitativo- hermenéutico, lo que indica que la tesis en conjunto con sus resultados se obtuvo mediante un análisis objetivo, sin llegar a encasillarse en una sola finalidad por el hecho de presentar este enfoque, por el hecho de presentar este enfoque, por el contrario, se recurrió a una extensa información y tras ello a un

profundo estudio mediante la observación para concluir de forma transparente con los resultados. Por otro lado, esta tesis cumple en lo más mínimo con la veracidad del trabajo el cual no irrumpe con ninguna política de ética y moral, debido a que los autores que respaldaron esta investigación están debidamente citados, respetando así los derechos del autor.

III. RESULTADOS

FICHA DE OBSERVACIÓN 1							
NOMBRE DEL VIDEOJUEGO	DOTA 2 (abreviatura de “defense of the ancients 2” y en español, “defensa de los ancestros 2”)						
FECHA	22-09-2018						
MODO DE JUGAR	Multijugador						
USUARIO	1						
GÉNERO/EDAD/LUGAR	22/M/ stand “El Bunker” distrito de San Martín de Porres – Lima - Perú.						
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN	
INTERACCIÓN COMUNICATIVA	INTERACCIÓN GRUPAL	COMUNICACIÓN VERBAL	ORAL	X		Transmite información con palabras en jergas, fluida y clara de manera pública.	
			ESCRITA	X		Uso de chat grupal incorporado en el videojuego a través de la tecla alt, donde comunicaba su fastidio y necesidad al equipo.	
		COMUNICACIÓN EXTRAVERBAL	MOVIMIENTOS CORPORALES	X		Expresiones de afecto como de ira y frustración.	
			PARALINGÜÍSTICA	X		Tono de voz elevado, gritos y silencio.	
			PROXÉMICA	X		Permanece sentado junto a los demás de manera continua.	
			COMPORTAMIENTO TÁCTIL	X		Empujón brusco hacia su compañero del costado.	
	INTERACCIÓN VIRTUAL	COMUNICACIÓN SINCRÓNICA	RUEDA DE CHAT PRIMARIA Y SECUNDARIA	X		Emite mensajes seleccionados de frases emotivas y exclamaciones positivas.	
			RUEDA DE PING EN LÍNEA	X		Transfiere el mapa visual a sus compañeros con su ubicación.	
			CHAT DE VOZ		X		
			SOPORTE DE STEAM		X		

	COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA	BLOGS	X		El usuario accede a "Reddit".	
		REDES SOCIALES	x		Grupos virtuales.	
		WIKIS	X		Sube información resolviendo dudas de otros usuarios.	
		FOROS ON LINE		X		
	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO	COMANDOS SIMBÓLICOS	X		Interactúa con elementos que se le asigna a cada personaje (héroe).
			OBJETOS GRÁFICOS	X		Cifras y gráficos en la pantalla que contiene mensajes los cuales los usuarios lo interpretan.
			MENÚ DE ICONOS DE INFORMACIÓN	X		El usuario interactúa acerca de su desempeño y qué es lo que necesita para aumentar su puntuación.
		NARRATIVA INTERACTIVA	PERSONAJES	X		El usuario interactúa con la información de cada personaje a elegir.
			ACCIONES	X		La trama del videojuego y el significado de cada acción son interpretadas.
			ESPACIOS	X		El usuario interactúa a través de los espacios según su gusto.
TIEMPOS			X		El usuario era comunicado desde el videojuego con tiempos pocos flexibles durante la partida.	

1. Descripción:

Usuario 1



a) **Interacción grupal**

El usuario al momento del inicio de la partida, mantuvo diálogos con todo su equipo destacando las estrategias y coordinaciones que todo miembro debe tener, su comunicación oral fue fluida y acompañada de jergas, que entre ellos se comprendían y entendían el mensaje, en tanto en la comunicación escrita, se apoyaba también de palabras claves y abreviaciones en el chat grupal incorporado en el videojuego, puesto que le ahorran el tiempo a cada uno de escribir palabras muy extensas; mensajes de fastidio y necesidad hacia el equipo. Para este usuario en particular, su comunicación extraverbal estuvo constituida por expresiones de afecto como de ira y frustración hacia los demás, lo que se observó que no tenía una comunicación asertiva en momentos donde los usuarios, al momento de transmitir sus ideas u opiniones, éste se encontraba en situaciones de desmotivación. El usuario también transmitía sus mensajes a través del tono de voz elevado, gritos y silencio, por las diferentes situaciones en las que los usuarios se encuentran, en tanto en la proxémica, el usuario permanece sentado junto a los demás de manera continua, haciendo que la interacción comunicativa se transmita de manera más directa. Al momento de expresar su incomodidad con el desempeño de algún usuario, el usuario sostenía un contacto táctil con su compañero a través de empujones, para hacerle entender de que tenía que mejorar su rol o porque algo no andaba bien en ese momento. Tal como nos menciona Yaguana, C. (2014) acerca de las relaciones interhumanas entre usuarios:

“Pero, tal vez, la importancia de esta comunicación cara a cara reside no en que se trata de la comunicación "verdadera" o "simétrica" por excelencia, sino en que, al permitir establecer una relación de reciprocidad muy estrecha entre los participantes, se constituye la

base para un acto social básico. El resultado de esta dinámica ampliada sería el establecimiento de interacciones humanas o relaciones interhumanas” (p. 42)

En tanto Silva, E. (2005) expone acerca de la forma en cómo se relacionan los individuos más dinámica:

“El proceso de interacción humana presupone necesariamente comunicación, aunque exista una intención contraria. Estamos siempre comunicando algo, sea por medio de palabras u otros medios no verbales, tales como gestos, postura corporal, posición y distancia en relación con los demás. Estar en presencia de otro, modifica el contexto perceptivo de cada uno promoviendo la interacción, que es, al final, comunicación, con mensajes emitidos y recibidos de cada participante en esta situación conjunta. Cuando alguien, en presencia de otros, se queda callado, se aleja, se da la vuelta, en verdad está interactuando y comunicando algo a los demás, como, por ejemplo: su disposición a no dialogar, consternación, agresión o cualquier otro sentimiento”. (p.1)

b) Interacción virtual

Dentro de la comunicación sincrónica, el usuario emite mensajes seleccionados de frases emotivas y exclamaciones positivas hacia sus compañeros, en donde la rueda de chat que se incorpora en el videojuego permite al usuario comunicarse con los miembros de su equipo con palabras asignadas más cortas y abreviadas, destacando su motivación y deseos en el videojuego, en la rueda de chat primaria y secundaria de frases como: ¡Buen trabajo! ¡Somos un buen equipo!, el usuario utilizaba para expresar sus sentimientos que tenía en el momento de la partida, así como el uso del chat de voz para mantenerse comunicado con sus compañeros. También es de suma necesidad que el usuario, al encontrarse en la partida, asumiendo un rol en específico, se encuentra en una situación bajo presión y adrenalina, puesto que las palabras que salen de comunicación, son expresiones de ya sea de frustración, alegría o tristeza. En la comunicación asincrónica, el usuario accede a plataformas webs para esclarecer dudas, innovación y respuestas en cuanto a los pasos o novedades que el videojuego establece en un determinado tiempo, en este caso el usuario accede a blogs como “Reddit” que les permite interactuar con otros usuarios en un determinado tiempo y no necesariamente, en tiempo real, así como el usuario acude a redes sociales en este caso para involucrarse a grupos virtuales donde intercambian datos, intercambian objetos gráficos del videojuego bajo un precio, entre otros. Se observó que el usuario accede a las plataformas denominados “wikis”, que le permiten crear, compartir y modificar información con respecto al videojuego, en donde

también interactúa con otros usuarios. Los autores Revuelta, F y Bernabé, A. (2012), señalan lo siguiente:

“Es cierto que, alrededor de estos juegos se desarrollan comunidades virtuales complejas, pero éstas son estructuras ajenas al juego y únicamente se comportan como una forma de organizar eventos que serán, a la postre, multijugador”. (p. 160)

En tanto Yaguana, C. (2014) nos afirma que:

“Melanie Polkosky (2008) coincide con Barnes al hacer un estudio de la comunicación mediada por ordenador entre las que incluyen el correo electrónico, chat, videoconferencia, mensajería 45 instantánea, teléfono y teléfono celular. Para Polkosky (2008), estas tecnologías se agrupan dentro del tipo de comunicación mediada por ordenador o CMC (computer mediated communication) y tienen el potencial de alterar u oscurecer la comunicación no verbal y extralingüística. En ese sentido, son una herramienta poderosa que puede ser utilizada para alterar la autopercepción del usuario, así como la percepción que este tiene de otros. Sin embargo, también se reconoce el potencial de esta tecnología como un habilitador de relaciones” (p.45-46)

c) Interactividad

Dentro el usuario, a través de la interfaz gráfica que sostiene el individuo con el ordenador, se crea una interacción hombre- máquina, el cual en el caso del videojuego, altera sus acciones y sus decisiones del usuario en el desempeño de la partida, en este caso se observó que el usuario más interactuó con los comandos simbólicos que se visualiza en el videojuego, los comandos que se le asignó a cada héroe(rol que toma cada jugador) el usuario interpretaba el mensaje y a partir de ahí, seleccionaba las mejoras cualidades para su héroe en específico. El usuario también se vio involucrado en cifras y gráficos en la pantalla que contiene mensajes los cuales los usuarios lo interpretan, para reconocer sus desventajas y ventajas en cuanto a los objetos o elementos derivados del héroe. El usuario mostró bastante interés en interactuar con el menú de iconos de información que el usuario interactúa acerca de su desempeño y qué es lo que necesita para aumentar su puntuación. En efecto, el videojuego mantiene informado de manera constante al usuario mientras éste se encuentra jugando una partida ya seas a través de comandos simbólicos, objetos gráficos y la cola de acciones que ofrecen al usuario. El usuario también aparte de interactuar con el ordenador a través del videojuego, éste a su vez inicia una interacción con los protagonistas del videojuego y es

que construye una temática a partir de que ya se encuentra jugando la partida, en este caso este usuario mantuvo una interacción previa con la información que se le ofrece al usuario antes de escoger un héroe, es así que este usuario interactuaba mucho con la información que el videojuego le ofrecía en cuanto al héroe, luego en el caso de las acciones el usuario interpretaba cada acción que realizaba y en efecto éste alteraba las decisiones que el usuario tomaba, en cuanto a los espacios fueron muy interactuados por el usuario puesto que presentaba escenario de batallas y lucha, siendo muy interactuados por parte de usuarios, en los tiempos, el usuario mantenía cierta disconformidad con el tiempo de la partida que no era muy flexible, y que en cada momento, el videojuego informaba al usuario acerca del tiempo restante de manera constante. En tanto, García, F. (2006) nos da una aproximación en cuanto a la interactividad:

“El videojuego narra el devenir del juego al jugarse, textualiza el propósito, el origen y el punto de partida, las reglas, los jugadores y la suerte que corren a través de sus acciones para conseguir sus objetivos, las secuencias y las relaciones de continuidad entre las partes, entre los efectos y las causas y entre las implicaciones estructurales. Al narrar el juego, el jugador es ya el personaje. En la acción de jugar se crea el relato, y éste avanzará según el diseño del juego, pero dado el carácter textual del videojuego narra, textualiza por el mero hecho de jugar. Así es como el jugador se convierte en personaje. El juego finaliza cuando el jugador gana y podrá volver a jugar y jugar, pero el placer consiste en superar un grado de dificultad y si es mayor dificultad, mejor. En cambio, la lectura de un texto es inagotable, y volver a leer descubre nuevas lecturas y proporciona nuevo placer”. (p.8)

FICHA DE OBSERVACIÓN 2						
NOMBRE DEL VIDEOJUEGO	DOTA 2 (abreviatura de “defense of the ancients 2” y en español, “defensa de los ancestros 2”)					
FECHA	22-09-2018					
MODO DE JUGAR	Multijugador					
USUARIO	2					
GÉNERO/EDAD/LUGAR	22/M/ stand “El Bunker” distrito de San Martín de Porres – Lima - Perú.					
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
INTERACCIÓN COMUNICATIVA	INTERACCIÓN GRUPAL	COMUNICACIÓN VERBAL	ORAL	X		Transmite información con palabras en jergas y palabras en inglés abreviadas.
			ESCRITA	X		Uso de chat grupal incorporado en el videojuego a través de la tecla “alt”, donde comunicaba con sus propias palabras sus necesidades de apoyo.
		COMUNICACIÓN EXTRAVERBAL	MOVIMIENTOS CORPORALES	X		Comerse las uñas en cada instante y risas.
			PARALINGÜÍSTICA	X		Muletillas y silbidos.
			PROXÉMICA	X		Permanece sentado junto a los demás de manera continua.
			COMPORTAMIENTO TÁCTIL		X	
	INTERACCIÓN VIRTUAL	COMUNICACIÓN SINCRÓNICA	RUEDA DE CHAT PRIMARIA Y SECUNDARIA		X	
			RUEDA DE PING EN LÍNEA	X		Transfiere pantallazo del mapa visual a sus compañeros con su ubicación.
			CHAT DE VOZ	X		El usuario mantiene una comunicación eficaz y clara.
			SOPORTE DE STEAM	X		El usuario se comunicó de forma personalizada, al fallar repetidas veces el videojuego en plena partida (pausa).

		COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA	BLOGS		X	
			REDES SOCIALES	X		El usuario, accede a su Facebook personal, y a través de ello, visita los grupos virtuales a los que se pertenece como miembro.
			WIKIS		X	
			FOROS ON LINE	X		El usuario accedió a una plataforma denominada "Twich" donde respondió respuestas.
	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO	COMANDOS SIMBÓLICOS	X		El usuario mantenía cierta interacción con los comandos que aparecían al momento de utilizar las teclas establecidas del videojuego.
			OBJETOS GRÁFICOS	X		El usuario interactuaba con los elementos que se le atribuye a cada héroe.
			MENÚ DE ICONOS DE INFORMACIÓN	X		El usuario accede a la información de componentes de elementos que ayudan a potenciar al héroe y a sus puntajes acumulados en la partida.
		NARRATIVA INTERACTIVA	PERSONAJES	X		Establece interacción hipermedia con el personaje seleccionado bajo sus estrategias.
			ACCIONES	X		Las acciones que posee cada personaje influyen bastante en las decisiones e interacciones del usuario.
			ESPACIOS	X		El usuario interactúa de acuerdo con la oportunidad de hacer al resto del equipo como necesidad.
TIEMPOS	X			El usuario era comunicado desde con periodos de tiempo restante.		

2. Descripción:

Usuario 2



a) **Interacción grupal**

En la comunicación verbal, el usuario transmite información con palabras en jergas y palabras en inglés abreviadas hacia sus compañeros, interactuando más con un lenguaje del videojuego, tales como “farmear” que significa repetir la acción, “pushear” que significa tratar de destruir torres, acompañado de la recepción de mensajes hacia sus compañeros. También se observó que el usuario sostuvo una comunicación empática y asertiva, al momento de acabar la partida y expresar frente a sus miembros sus errores y dificultades que cometió durante la partida. En cuanto a la comunicación escrita, el usuario demostró una comunicación más permanente y la posibilidad de comunicar bien las estrategias antes de escribirlas con el uso de chat grupal incorporado en el videojuego a través de la tecla “alt” donde comunicaba con sus propias palabras sus necesidades de apoyo. En cuanto a la comunicación extraverbal, el usuario en este caso demostró comerse las uñas en cada instante y las risas simultáneamente, lo que se observa que mantuvo cierto nerviosismo durante la partida, su comunicación fue de manera recíproca con sus demás compañeros, reforzando así su interacción comunicativa dándole un sentido específico al momento de emitir un mensaje. El usuario hacía mucho uso de silbidos y muletillas para comunicarse mejor, puesto que consideró que, para advertir alguna alerta durante la partida hacia sus compañeros, era más fácil comunicarse así y al notarse su nerviosismo, emitía muchas muletillas en vez de hablar de manera clara y fluida. La distancia en la cual el usuario expresaba sus mensajes, bajo una longitud bastante cerca con el equipo, pues los mensajes se llegaban a ser escuchados más directo. En tanto Cornejo, J. (2006), establece acerca de la interacción entre participantes:

“Otros elementos para el análisis de la interacción son las técnicas de autoinforme en los participantes. Se consideran tales aquellas que permiten a los participantes aportar sus propios puntos de vista sobre cualquiera de los aspectos de la realidad interna y externa que forman parte de su experiencia grupal. Incluye no sólo el testimonio sobre sí mismos sino también información sobre cómo perciben y valoran a los demás miembros y otros aspectos de su entorno próximo o lejano. Las técnicas de autoinformación pueden abarcar no sólo los procesos cognitivos y emocionales del momento presente sino también el recuerdo del pasado y las expectativas e intenciones futuras”. (p. 287)

b) Interacción virtual

El usuario transfiere un pantallazo del mapa visual a sus compañeros con su ubicación, para así mejorar sus estrategias que tenía en un principio y establecer una interacción entre sí al interpretar cada señal o advertencia que le envía su compañero, se observó que el usuario, utilizaba el recurso comunicativo del chat de voz a través del micrófono, siendo su interacción más eficaz y clara. Se observó que el usuario utilizó el soporte “steam” para contactarse de manera personalizada y en tiempo real con el servicio en línea, ya que se le presentó ciertas dificultades durante la partida, el usuario se comunicó de forma personalizada, al fallar repetidas veces el videojuego en plena partida (pausa). En la comunicación asincrónica, se determinó que el usuario hacía uso de sus redes sociales como Facebook, el usuario accede a su Facebook personal, y a través de ello, visita los grupos virtuales a los que pertenece como miembro, para brindar apoyos usuarios novatos que solicitaban recomendaciones. Y finalmente, el usuario accedió a un foro denominado “Twich” donde respondió respuestas a usuarios. En tanto Cortés, S; García, M y Lacasa, P. (2012) nos definen lo observado con una aproximación de espacios virtuales:

“Ya hemos hablado del videojuego como un elemento fundamental en nuestra sociedad, pero esta herramienta no solo ofrece la experiencia de jugar (Gee, 2010) sino también la posibilidad de interactuar en múltiples contextos que van más allá de sus pantallas. Su potencial se enriquece cuando se utiliza junto a las redes sociales. Conectar diferentes espacios de comunicación será fundamental en la experiencia educativa como fuente de motivación y abrirá nuevas oportunidades de aprendizaje. Las redes sociales o las comunidades virtuales, junto a los videojuegos, ofrecen nuevas formas de relacionarse”. (P.3)

c) **Interactividad**

El usuario, a través de los comandos simbólicos mantenía cierta interacción con los elementos que aparecían al momento de utilizar las teclas establecidas del videojuego. El usuario interactuaba con los objetos gráficos que se le atribuye a cada héroe donde se surgía una interacción hombre- máquina al momento de elegir el personaje de su gusto. El usuario accede a la información de componentes que ayudan a potenciar al héroe y a sus puntajes acumulados en la partida, establece interacción con el personaje seleccionado bajo sus estrategias o habilidades las acciones que posee cada personaje influyen bastante en las decisiones e interacciones del usuario, y sobre todo con el objetivo del equipo: jugar una excelente partida y ganar. El usuario interactúa de acuerdo con la oportunidad de hacer al resto del equipo como necesidad. El usuario era comunicado con periodos de tiempo restante. En tanto como nos menciona Estebanell, M. (2002) en su trabajo de investigación:

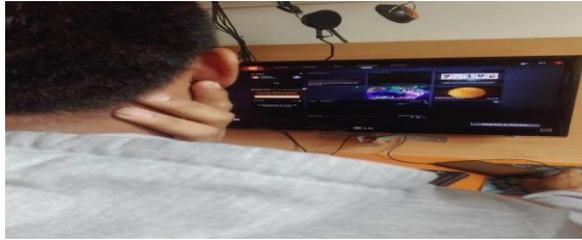
“Tal como se desprende de esta afirmación, el concepto de interactividad tiene una doble vertiente. Por una parte, implica la capacidad técnica de conceder el máximo de posibilidades de comunicación entre el usuario y la máquina y, por otra, implica conseguir que el tiempo de respuesta de la máquina, en relación a las acciones realizadas por el usuario, sea reducido”. (p.25)

FICHA DE OBSERVACIÓN 3						
NOMBRE DEL VIDEOJUEGO	DOTA 2 (abreviatura de “defense of the ancients 2” y en español, “defensa de los ancestros 2”)					
FECHA	22-09-2018					
MODO DE JUGAR	Multijugador					
USUARIO	3					
GÉNERO/EDAD/LUGAR	22/M/ stand “El Bunker” distrito de San Martín de Porres – Lima - Perú.					
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
INTERACCIÓN COMUNICATIVA	INTERACCIÓN GRUPAL	COMUNICACIÓN VERBAL	ORAL	X		Transmite información con palabras abreviadas, sostiene una charla con su equipo antes de jugar.
			ESCRITA		X	
		COMUNICACIÓN EXTRAVERBAL	MOVIMIENTOS CORPORALES	X		Tocarse la barbilla y observa sin contestar.
			PARALINGÜÍSTICA	X		Habla con bastante rapidez.
			PROXÉMICA	X		Permanece sentado junto a los demás de manera continua.
			COMPORTAMIENTO TÁCTIL	X		El usuario sostenía cierto roce con sus manos, hacia su compañero del costado cada vez que se presentaba situaciones de pérdida.
	INTERACCIÓN VIRTUAL	COMUNICACIÓN SINCRÓNICA	RUEDA DE CHAT PRIMARIA Y SECUNDARIA	X		El usuario, hace uso de mensajes predeterminados dentro del videojuego como: ¡Faltan enemigos! ¡Ayuda!, etc, hacia sus compañeros.
			RUEDA DE PING EN LÍNEA	X		Transfiere pantallazo del mapa visual a sus compañeros con su ubicación.
			CHAT DE VOZ		X	
			SOPORTE DE STEAM	X		El usuario realiza la actualización automática del juego de manera conjunta.

		COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA	BLOGS		X	
			REDES SOCIALES		X	
			WIKIS		X	
			FOROS ON LINE	X		El usuario interactúa a través de foros como: The DotaBuff, blog donde se relacionó con otros usuarios acerca de la compra de objetos gráficos para potenciar más al videojuego.
	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO	COMANDOS SIMBÓLICOS	X		Subir de nivel, activa códigos que no se muestran en la pantalla principal del videojuego, naciendo una interacción (botón dorado).
			OBJETOS GRÁFICOS	X		Imagen fluida, imagen con información en cada uno y adquirir objetos bajo la categoría pasivo.
			MENÚ DE ICONOS DE INFORMACIÓN	X		El usuario acudió a la parte superior, existe una pestaña que permite ver habilidades y fortalezas que tiene cada héroe.
		NARRATIVA INTERACTIVA	PERSONAJES	X		Unidades que controlan la partida donde, el usuario accede a pestañas donde el videojuego le brinda filtros de carriles bajo su selección. Consola de héroe que le permite controlar los detalles de cada héroe como niveles, objetos, ataques, etc.
			ACCIONES	X		Controlar cada acción a través de las teclas.
			ESPACIOS		X	
			TIEMPOS		X	

3. Descripción:

Usuario 3



a) **Interacción grupal**

El usuario mantiene una comunicación interpersonal con los miembros de su equipo, a través de la comunicación oral, en donde se observó que interactuaba de manera grupal, minutos antes de iniciar la partida. El usuario mantenía un lenguaje fluido, claro y coherente al momento de diseñar y crear estrategias, habilidades y reforzamiento, en cuanto a la partida. Se destacó bastante la construcción de objetivos y planes, en los que se comunicaban entre todos. El usuario sostenía también su comunicación oral mediante las palabras abreviadas que tenían un significado, por ejemplo “INVI” que significa la presencia de un héroe enemigo, “KAPPA” que significa dar un sarcasmo, etc. En la comunicación extraverbal, el usuario hace uso de determinados gestos, que evidenciaban su estado de ánimo y cómo respondía a las acciones de sus compañeros, por ejemplo se observó que el contacto que tenía con algunas partes de su cuerpo, como la tocarse la parte del cuello mientras competía en la partida, y en donde evidenciaba cierto síntoma de pensar, evaluar y tomar una decisión y observaba cada acción de sus compañeros sin contestar, en donde demostraba en la comunicación, indiferencia, orgullo y falta de interés. El usuario a través de estos gestos expresaba cierto nerviosismo con su equipo. El usuario, en momentos de dirigir y guiar a sus compañeros, su paralingüística mostró que se comunicaba de manera rápida, con palabras cortas para que el equipo, y de manera apresurada. El usuario sostenía cierto roce con sus manos, hacia su compañero del costado cada vez que se presentaba situaciones de pérdida. Para García, C; Pérez, D y Cadena, M. (2015) establecen lo siguiente:

“Para efectos de la relación que se establece entre el lenguaje y la interacción comunicativa es posible comprender el proceso de comunicación como el acto verbal constituido por los individuos que tiene como propósito comprender interpretar y compartir ideas pensamientos conocimientos, acciones, sucesos, etc. sobre la realidad con

la intencionalidad comunicativa de llegar algún acuerdo o simplemente para dar información significativa de algo a alguien”. (p.42)

b) Interacción virtual

El usuario, hace uso de mensajes predeterminados dentro del videojuego como: ¡Faltan enemigos! ¡Ayuda!, etc hacia sus compañeros, esto dentro de la herramienta del videojuego que es la rueda de chat primaria y secundaria. El usuario muestra cierta rapidez para el envío de mensajes predeterminados, puesto que se le hace más rápido interactuar con sus compañeros a través de la pantalla. El usuario transfiere pantallazo del mapa visual a sus compañeros con su ubicación, y a la vez éstos interpretan el mensaje como una alerta hacia los compañeros. El usuario realiza la actualización automática del juego de manera conjunta a través del soporte “team”, que es un servicio en línea personalizada, destacando la inmediatez y eficacia del mensaje enviado. Para el usuario, fue una plataforma de suma ayuda, puesto que el videojuego durante la partida mostró una dificultad peculiar, pues había sufrido una caída ligera, lo que perjudicó al equipo. El usuario, acudió a foros online para interactuar a través de foros como: “The DotaBuff Blog” donde se relacionó con otros usuarios acerca de la compra de objetos gráficos para potenciar más al videojuego. En sí, acudió para contactarse con algún usuario para observar quien ofrecía a precio cómodo los objetos y habilidades para su héroe.

“Con este proceso, se crean redes de gamers que poseen un impacto importante en el consumo de videojuegos. Latinoamérica, mercado de videojuegos aun por explotar, crece cada vez más. Este crecimiento con-sumista no se dará gracias a la publicidad televisiva ni a carteles publicitarios, dicho poder de ventas se logrará gracias a las propias redes de gamers que forjarán los gamers on-line posibilitando un crecimiento de ventas, de expectativas y de comunidades de gamers en los diversos países de Latinoamérica. Ello a su vez dará paso a la búsqueda de sitios web que ofrecen las últimas noticias, videos y proyectos de los juegos que prometen acaparar la atención de millones”. (Loayza, 2010, p. 60)

c) Interactividad

El usuario también mostró una interacción máquina- hombre al subir de nivel, activa códigos que no se muestran en la pantalla principal del videojuego, naciendo una interacción (botón dorado) a través de los comandos simbólicos acompañado de la influencia en la toma de acciones por parte del usuario, es decir las imágenes gráficas y los símbolos que muestran al usuario, generaliza un cambio en sus decisiones a partir de los mensajes que muestran en la pantalla. El usuario a través de los objetos gráficos

interactúa con la imagen fluida, imagen con información en cada uno y adquirir cierta ventaja a objetos bajo la categoría pasivo, el usuario acudió a la parte superior, donde existe una pestaña que permite ver habilidades y fortalezas que tiene cada héroe, lo que se observa como la información que posee en la pantalla cada comando u objeto, influenciaran en la toma de decisiones del usuario. En la narrativa interactiva, el usuario construye los personajes, espacios, acciones y tiempo, en el caso de personajes, se observa unidades que controlan la partida donde, el usuario accede a pestañas donde el videojuego le brinda filtros de carriles bajo su selección. La consola de héroe que le permite controlar los detalles de cada héroe como niveles, objetos, ataques, etc. En cuanto a las acciones, controlar cada acción a través de las teclas.

“Hemos considerado los videojuegos como artefactos tecnológicos que se configuran como “discursos narrativos” elaborados sobre la base de imágenes analógicas o digitales capaces de transmitir un mensaje y, por lo tanto, contar una historia. De su entramado narrativo surgen los relatos que encierran el significado. El relato en tanto historia narrada apela a la referencia simbólica de las imágenes de las cuales el lector espectador-usuario obtiene información y placer al descifrar los significados del intertexto que le hablan a su propio mundo de referencia simbólica”. (Revuelta; Sánchez y Esnaola, 2012, p.3)

FICHA DE OBSERVACIÓN 4

NOMBRE DEL VIDEOJUEGO	DOTA 2 (abreviatura de defense of the ancients 2 y en español, defensa de los ancestros 2)						
FECHA	26-09-2018						
MODO DE JUGAR	Multijugador						
USUARIO	4						
GÉNERO/EDAD/LUGAR	22/M/ stand “El Bunker” distrito de San Martín de Porres – Lima - Perú.						
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN	
INTERACCIÓN COMUNICATIVA	INTERACCIÓN GRUPAL	COMUNICACIÓN VERBAL	ORAL	X		Transmite información con palabras en jergas.	
			ESCRITA		X		
		COMUNICACIÓN EXTRAVERBAL	MOVIMIENTOS CORPORALES	X		El usuario golpeaba ligeramente con los pies y movía el cuerpo de un lado a otro mientras permanecía sentado.	
			PARALINGÜÍSTICA	X		El usuario emite sus mensajes con cierta velocidad en los enunciados.	
			PROXÉMICA	X		Permanece sentado junto a los demás de manera continua.	
			COMPORTAMIENTO TÁCTIL	X		El usuario sostenía contacto con su compañero del costado al abrazarlo cada vez que alguien o inclusive él mismo, desempeñaba un buen trabajo.	
	INTERACCIÓN VIRTUAL	COMUNICACIÓN SINCRÓNICA	RUEDA DE CHAT PRIMARIA Y SECUNDARIA			X	
			RUEDA DE PING EN LÍNEA	X			Transfiere el mapa visual a sus compañeros con su ubicación.
			CHAT DE VOZ	X			El usuario emitía sus mensajes de voz, con una comunicación más fluida, clara y acompañados del envío de sonidos.
			SOPORTE DE STEAM	X			El usuario accede a esta plataforma para interactuar con otros usuarios acerca de ofertas en línea.

		COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA	BLOGS		X	
			REDES SOCIALES	X		El usuario acude a su Facebook personal, para visualizar videos en vivo acerca de partidas entre los usuarios.
			WIKIS		X	
			FOROS ON LINE	X		El usuario acude a la plataforma Foros3DGAMES donde, interactúa con un usuario acerca de cómo mejorar una habilidad y qué objeto serían los más adecuados.
	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO	COMANDOS SIMBÓLICOS	X		El usuario activa comandos para facilitar mejor la partida con comandos predeterminados.
			OBJETOS GRÁFICOS	X		El usuario, selecciona bajo la información que el videojuego proporciona al jugador, ciertas habilidades y fortalezas para su héroe elegido.
			MENÚ DE ICONOS DE INFORMACIÓN	X		En esta herramienta, el usuario se mantiene informado acerca de la puntuación que obtuvo su equipo en general.
		NARRATIVA INTERACTIVA	PERSONAJES	X		Por sus características físicas, el usuario interactuaba a través del gusto que sentía por cada personaje y verse influenciado en su decisión.
			ACCIONES	X		El movimiento de cada héroe, los objetos que activan una acción secundaria y el desarrollo de cada acción creada por el mismo usuario.
			ESPACIOS	X		Espacios con aspecto fantástico interactuados por el usuario.
			TIEMPOS	X		Progresión lineal.

4 Descripción

Usuario 4



a) **Interacción grupal**

El usuario sostiene diálogos y transmite informaciones con palabras en jergas, comunicándose con sus compañeros en un entorno clave, el videojuego adapta su propio lenguaje y, por ende, la comunicación que influye en los equipos surge en base a estas palabras. En la comunicación extraverbal, el usuario golpeaba ligeramente con los pies y movía el cuerpo de un lado a otro mientras permanecía sentado, esto quiere decir que el usuario expresaba su estado de ánimo a base de movimientos corporales que sentía cierto nerviosismo e impaciencia. El usuario emite sus mensajes con cierta velocidad en los enunciados, lo que expresa que se siente presionado y preocupado por qué ocurrirá con la partida. El usuario permanece sentado junto a los demás de manera continua lo que hace que la interacción grupal sea transmitida y entendida de manera rápida e inmediata por la aproximación que tienen los equipos y el usuario sostenía contacto con su compañero del costado al abrazarlo cada vez que alguien o inclusive él mismo, desempeñaba un buen trabajo a través de su comportamiento táctil. Para el ámbito comunicacional, se interpreta como sensación de alivio y de tranquilidad por una situación cotidiana.

“Desde un punto de vista educativo, los videojuegos tienen diferentes virtudes que pueden ser aprovechadas en beneficio del proceso de enseñanza•aprendizaje, siendo muchos los investigadores que justifican su aplicación educativa. Así, por ejemplo, Ferrer y Ruiz (2005) mencionan que el uso adecuado de los videojuegos puede llegar a ser un buen complemento en la formación de los jóvenes, ayudando a: reforzar la autoestima, reforzar las relaciones sociales e incluso ser una manera de jugar socialmente, a la vez que personalmente saludable”. (Sánchez, A.; Alfageme, B. y Serrano, J, 2010, p.44)

b) Interacción virtual

Dentro de la comunicación sincrónica, el usuario hace uso de los recursos telemáticos que posee el videojuego en línea, tales como la rueda de ping en línea, en donde el usuario transfiere el mapa visual a sus compañeros con su ubicación, generando una interacción comunicativa al momento de que los demás compañeros, interpretan mediante los gráficos visuales que presenta este mapa lo que el usuario quiso enviarle como información de advertencia o guía. Asimismo, el usuario emitía sus mensajes de voz, con una comunicación más fluida, clara y acompañados del envío de sonidos para comunicarse con los miembros de sus equipos. A través del soporte “steam”, el usuario accede a esta plataforma para interactuar con otros usuarios acerca de ofertas en línea, lo que se asocia a una interacción virtual, puesto que entabló diálogos con respecto a la venta de objetos gráficos para complementar su nivel en el videojuego. En cuanto a la comunicación asincrónica, observamos que el usuario acude a su facebook personal, para visualizar videos en vivo acerca de partidas entre los usuarios, invitaciones donde numerosos “gamers” solicitan unirse para jugar una partida a través de esta red social. Por otro lado, el usuario acude a la plataforma foros3dgames donde, interactúa con un usuario acerca de cómo mejorar una habilidad y qué objetos serían los más adecuados.

“El fenómeno de los videojuegos supera el mero entretenimiento individual, creando redes entre los jugadores que favorecen sus interacciones para compartir experiencias exitosas, competir, intercambiar trucos, dar solución a problemas de diversa índole... Estas comunidades virtuales contribuyen a la socialización de los jugadores, activando canales para la comunicación y propiciando un flujo de información muy ágil entre ellos. Se convierten en instrumentos eficaces para potenciar y compartir conocimientos a partir de objetivos comunes desde un contexto lúdico, como resultado de la inteligencia colectiva”. (Del Moral, E y Fernández, L. 2012, p.1)

c) Interactividad

El usuario activa comandos para facilitar mejor la partida con opciones predeterminados, es así como, de esta manera, se presenta una interacción hombre- máquina, puesto que las alternativas que presenta el videojuego al usuario influyen al usuario de una manera interactiva en la toma de decisiones para los roles que éste asume. A través de los objetos gráficos el usuario, selecciona bajo la información que el videojuego proporciona al

jugador, ciertas habilidades y fortalezas para su héroe elegido. La interactividad también se manifiesta a través del menú de iconos de información en donde esta herramienta, el usuario se mantiene informado acerca de la puntuación que obtuvo su equipo en general. Asimismo, en la narración interactiva por sus características físicas, el usuario interactuaba a través del gusto que sentía por cada personaje y verse influenciado en su decisión, recordemos que la interacción hipertextual alberga, potencia y estructuras actividades de la persona. El usuario mediante el movimiento de cada héroe, los objetos que activan una acción secundaria y el desarrollo de cada acción creada por el mismo usuario daban una cabida a una interacción de ordenador a hombre. Finalmente, en el enfoque de espacios, se observó un aspecto fantasioso interactuados por el usuario, así como en el tiempo, progresión lineal.

“En este proceso resulta primordial el personaje que asume/crea cada uno de los jugadores y las iniciativas que toma durante el juego que determinarán en gran medida el desarrollo de la acción, es decir de la construcción narrativa. Los caracteres de los personajes “protagonizados” en el juego condicionan la forma en la que cada jugador se relaciona con los otros miembros de la comunidad lúdica en la que participa, en particular en los simuladores relacionales. Personajes moldeados con ingredientes de la personalidad de cada uno de los participantes, de sus deseos y sus pulsiones mezclados con las posibilidades que ofrecen cada uno de los programas utilizados”. (Horacek, E y Levis, D. 2008, p. 65-66)

FICHA DE OBSERVACIÓN 5						
NOMBRE DEL VIDEOJUEGO	DOTA 2 (abreviatura de “defense of the ancients 2” y en español, “defensa de los ancestros 2”)					
FECHA	26-09-2018					
MODO DE JUGAR	Multijugador					
USUARIO	5					
GÉNERO/EDAD/LUGAR	22/M/ stand “El Bunker” distrito de San Martín de Porres – Lima - Perú.					
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
INTERACCIÓN COMUNICATIVA	INTERACCIÓN GRUPAL	COMUNICACIÓN VERBAL	ORAL	X		El usuario sostenía diálogos con sus compañeros en los cuales, obtuvo respuestas inmediatas.
			ESCRITA	X		El usuario, a través del chat grupal, hace uso de emoticones y palabras simplificadas.
		COMUNICACIÓN EXTRAVERBAL	MOVIMIENTOS CORPORALES	X		El usuario muestra un rostro desenchajado y triste por vivir un momento tenso durante la partida.
			PARALINGÜÍSTICA	X		El usuario mantiene una entonación de voz bastante baja.
			PROXÉMICA	X		Permanece sentado junto a los demás de manera continua.
			COMPORTAMIENTO TÁCTIL	X		El usuario muestra cierta intensidad al momento de realizarle con sus manos, ligeros empujones hacia su compañero.
	INTERACCIÓN VIRTUAL	COMUNICACIÓN SINCRÓNICA	RUEDA DE CHAT PRIMARIA Y SECUNDARIA	X		El usuario a través de mensajes predeterminados de manera rápida hacia sus compañeros como advertencias, señalización y coordinaciones.
			RUEDA DE PING EN LÍNEA	X		Transfiere el mapa visual a sus compañeros con su ubicación.
			CHAT DE VOZ		X	
			SOPORTE DE STEAM		X	

	COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA	BLOGS	X		El usuario acude a la plataforma web “Game it”, en donde deja sus consultas acerca de cómo crear acciones a los héroes.	
		REDES SOCIALES	X		El usuario mientras tomó un ligero break en la partida, acudió a ver un video en vivo grabado de un “gamer”, en Facebook donde explicaba la importancia de tu puntuación en dota2, donde la interacción surgía de manera recíproca al momento de formular preguntas.	
		WIKIS		X		
		FOROS ON LINE	X		El usuario acude a l plataforma ADSL ZONE para informarse acerca del torneo The International, desde un tiempo determinado.	
	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO	COMANDOS SIMBÓLICOS	X		Cada acción presionada con la tecla hacía que el usuario interpretara la consecuencia de tomar la decisión de hacer esos “trucos”.
			OBJETOS GRÁFICOS	X		El usuario demostró cierta influencia al momento de escoger que habilidad o fuerza complementarle a su héroe.
			MENÚ DE ICONOS DE INFORMACIÓN	X		El usuario siente cierta curiosidad de conocer qué tantos puntajes suman al finalizar su partida.
		NARRATIVA INTERACTIVA	PERSONAJES	X		Los gestos y acciones que realizaba cada héroe, fue muy interactuado por el usuario.
			ACCIONES	X		Cada acción reaccionaba con sonidos logrando una interacción al usuario.
			ESPACIOS	X		El usuario crea espacios lineales y bajo un orden a través de la interacción.
TIEMPOS			X			

5- Descripción:

Usuario 5



a) **Interacción grupal**

En la comunicación oral, el usuario sostenía diálogos con sus compañeros en los cuales, obtuvo respuestas inmediatas al momento de formular preguntas, este usuario mostraba cierta disconformidad con estrategias planteadas en el equipo. En cuanto a su comunicación escrita, el usuario a través del chat grupal hace uso de emoticones y palabras simplificadas para comunicarse con los miembros de su equipo para la coordinación y organización para desempeñar un buen trabajo en equipo y así llegar a la victoria. El usuario muestra un rostro desencajado y triste por vivir un momento tenso durante la partida, y que esto a su vez, expresa el estado de ánimo y al mismo tiempo, sus compañeros interpretan que no la está pasando bien y toman acciones de superación y motivación. En la paralingüística el usuario mantiene una entonación de voz bastante baja, lo que expresa su disconformidad, el usuario permanece sentado junto a los demás de manera continua. El usuario muestra cierta intensidad al momento de realizarle con sus manos, ligeros empujones hacia su compañero lo que expresa un fastidio hacia su entorno.

“El videojuego es una de las experiencias audiovisuales más consumidas por personas de todas de la edades. Esta experiencia no solo tiene efectos de entretenimiento, sino sobre las emociones, las cogniciones, y el comportamiento de los individuos”. (Barroso, 2007, p.91)

b) **Interacción virtual**

El usuario interactúa a través de mensajes predeterminados de manera rápida hacia sus compañeros como advertencias, señalización y coordinaciones, puesto que en una partida de

Dota2, es indispensable la constante comunicación, por conformarse de reglas y pasos a seguir para un buen desempeño. El usuario transfiere el mapa visual a sus compañeros con su ubicación permitiendo dejar que sus compañeros interpreten de manera visual el mensaje proporcionado por el usuario a través de gráficos visuales. Por otro lado, el usuario acude a la plataforma web “Game it”, en donde deja sus consultas acerca de cómo crear acciones a los héroes, creando contenido hacia otros usuarios que acuden a estas plataformas web para resolver dudas y preguntas, y es ahí donde nace una interacción con una determinada distancia al intercambiar entre ellos datos e información. El usuario acude a la plataforma “ADSL ZONE” para informarse acerca del torneo “The International”, desde un tiempo determinado.

“Los videojuegos en las redes sociales son la combinación de una evolución paralela, por un lado el desarrollo del entretenimiento y las interfaces interactivas y, por otro, la evolución de los nuevos medios de comunicación, con Internet a la cabeza. Pasando por el correo electrónico y desarrollándose en múltiples direcciones, parece que las redes sociales se han convertido en el actual estándar de comunicación social, no solo en entornos grupales, sino de transmisión de información masiva de un modo viral”. (Revuelta, F y Bernabé, A. 2012, p.157)

c) Interactividad

Observamos que el usuario por cada acción presionada con la tecla hacía que el usuario interpretara la consecuencia de tomar la decisión de hacer esos “trucos” que se escondían detrás de las pestañas en el videojuego. El usuario demostró cierta influencia al momento de escoger que habilidad o fuerza complementarle a su héroe. En tanto, en el menú de íconos de información el usuario siente cierta curiosidad de conocer qué tantos puntajes suman al finalizar su partida. En la narrativa interactiva, los gestos y acciones que realizaba cada héroe fueron muy interactuado por el usuario. Cada acción reaccionaba con sonidos logrando una interacción al usuario en cuanto a las acciones y el usuario crea espacios lineales y bajo un orden a través de la interacción.

“Las herramientas de desarrollo de videojuegos han sufrido una importante transformación en los últimos años, tanto en su aspecto y estructura como en su función y operatividad. De sistemas de integración de componentes de código han pasado a incorporar funciones para el manejo de los elementos visuales del videojuego y construcción de la interfaz, niveles y mapas. De este modo de herramientas de programación se han convertido en herramientas de diseño, integrando el linkado y la depuración del código con la construcción de escenarios y niveles, tareas que antes debían realizarse en editores independientes”. (Munárriz, 2015, p. 1)

FICHA DE OBSERVACIÓN 6							
NOMBRE DEL VIDEOJUEGO	DOTA 2 (abreviatura de “defense of the ancients 2” y en español, “defensa de los ancestros 2”)						
FECHA	26-09-2018						
MODO DE JUGAR	Multijugador						
USUARIO	6						
GÉNERO/EDAD/LUGAR	22/M/ stand “El Bunker” distrito de San Martín de Porres – Lima - Perú.						
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN	
INTERACCIÓN COMUNICATIVA	INTERACCIÓN GRUPAL	COMUNICACIÓN VERBAL	ORAL	X		El usuario emplea diálogos con sus compañeros antes de la partida destacando las estrategias y objetivos durante la partida.	
			ESCRITA	X		El usuario hace uso de chat grupal para comunicar a sus compañeros acerca del desempeño de cada uno y guiar a algunos.	
		COMUNICACIÓN EXTRAVERBAL	MOVIMIENTOS CORPORALES		X		
			PARALINGÜÍSTICA	X			Tono de voz elevado acompañado con muletillas.
			PROXÉMICA	X			Permanece sentado junto a los demás de manera continua.
			COMPORTAMIENTO TÁCTIL		X		.
	INTERACCIÓN VIRTUAL	COMUNICACIÓN SINCRÓNICA	RUEDA DE CHAT PRIMARIA Y SECUNDARIA	X			El usuario hace uso de palabras predeterminadas al momento de hacer indicaciones a los demás compañeros como: ¡faltan enemigos!, ¡Cuidado!, ¡faltan abajo!
			RUEDA DE PING EN LÍNEA	X			Transfiere el mapa visual a sus compañeros con su ubicación.
			CHAT DE VOZ	X			El usuario mantiene una comunicación clara y rápida al momento de dar indicaciones a sus compañeros.

			SOPORTE DE STEAM	X		El usuario accedió a esta plataforma para interactuar con la comunidad que se encuentra implementada en el videojuego acerca de sugerir soluciones al sistema.
		COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA	BLOGS	X		El usuario acude a “Foros Softonic”, para dejar un comentario el cual resolvía un problema de oro usuario desconocido.
			REDES SOCIALES		X	.
			WIKIS		X	
			FOROS ON LINE	X		El usuario accede “ComunidadGamer” para responder unas preguntas formuladas por los otros usuarios para la instalación del juego.
	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO	COMANDOS SIMBÓLICOS	X		El usuario interactúa con las opciones que están distribuidas de manera gráfica para activar trucos en la configuración con la opción “Enable Cheats”.
			OBJETOS GRÁFICOS	X		El usuario a través del videojuego interactúa con los artículos de venta para potenciar las habilidades del héroe.
			MENÚ DE ICONOS DE INFORMACIÓN	X		El usuario interactúa con la información acerca de los puntos de acumulación que obtenía por cada partida.
		NARRATIVA INTERACTIVA	PERSONAJES	X		El usuario a través de la experiencia de tomar el rol del héroe interactúa con las habilidades y destrezas.
			ACCIONES		X	
			ESPACIOS	X		El usuario interactúa con el espacio a partir de los personajes controlados por habilidades, creando un espacio de competitividad con sus compañeros
			TIEMPOS	X		Interactúa por el tiempo disminuido.

6- Descripción:

Usuario 6



a) Interacción grupal

En la interacción grupal, observamos que el usuario, mantenía conversaciones con su equipo minutos antes de la partida para diseñar y crear estrategias para el desempeño del equipo, permitiéndole al usuario entablar una interacción con benéfica para el equipo componiéndose de pasos, objetivos y “trucos” para ganar la partida. Mientras que se observó que el usuario hace uso del chat grupal para comunicar a sus compañeros acerca del desempeño de cada uno y guiar a algunos que no estaban realizando un buen trabajo como lo esperaban. También, en cuanto a la paralingüística, el usuario tuvo un peculiar tono de voz elevado acompañado con muletillas lo que se interpreta como un estado de ánimo bastante tenso y nervioso. En cuanto a la proxémica, como se observa en la imagen, el usuario en todo momento permanece sentado junto a los demás de manera continua, lo que connota que su interacción comunicativa sea de manera clara e inmediata al momento de entablar una interacción grupal.

“Un tipo de videojuegos muy popular en el mercado de juegos son los llamados Massively Multiplayer Online Role Playing Game (Juegos de rol multiusuario masivos en línea). Estos utilizan la posibilidad que les da Internet de integrar a muchas personas en un mismo lugar, un mundo virtual, con sus propias características, diseñado para entretener a los jugadores, y a la vez, permitir que interactúen entre ellos”. (Guerra; Appel, 2008, p.1)

b) Interacción virtual

Dentro de la comunicación sincrónica, el usuario a través de la rueda de chat primaria y secundaria hace uso de palabras predeterminadas al momento de hacer indicaciones a los demás compañeros como: ¡faltan enemigos!, ¡Cuidado!, ¡faltan abajo!, exclamaciones los cuales, son comunicados hacia los miembros de su equipo mediante palabras visuales que

aparecían inesperadamente durante la partida, generando una interacción entre ellos a través de estas palabras ya que era recíproco. Luego de esto, observamos que la gran mayoría de los usuarios, y sobre todo este usuario utilizaba la rueda de ping en línea en reiteradas veces, puesto que no solo hacía uso de palabras predeterminadas del videojuego incorporado, sino que a través del mapa visual colocado en la parte superior de la pantalla lado izquierdo, cuando trataba de lanzar alguna advertencia hacia sus compañeros, este mapa permitía a los demás, comunicar mensajes a través de gráficos visuales que ellos mismos, interpretaban el mensaje e influía en su toma de decisiones. Por otro lado, también se observó que el usuario al utilizar el chat de voz mantiene una comunicación clara y rápida al momento de dar indicaciones a sus compañeros de manera lineal. Mediante el soporte de “steam” el usuario accedió a esta plataforma para interactuar con la comunidad que se encuentra implementada en el videojuego acerca de sugerir soluciones al sistema informático durante la partida, consiguiendo la respuesta inmediata de dos usuarios del exterior. Mientras que, en la comunicación asincrónica, el usuario acude a “Foros Softonic”, para dejar un comentario el cual resolvía un problema de otro usuario desconocido generando una interacción entre ambos vía online y, por último, se observó que el usuario accede al foro “ComunidadGamer”, para responder unas preguntas formuladas por otros usuarios para la instalación del videojuego y los soportes adecuados que este debe tener.

“Los videojuegos de rol masivos en línea como el Ragnarok Online (Gravity Co. Ltda., 2002) o el World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004) añaden aún más complejidad a estos juegos: éstos, lejos de ser actividades lúdicas con objetivos y metas claras, son más bien sistemas, mundos virtuales persistentes donde la interacción con una infinidad de usuarios genera verdaderas comunidades con sus propias normas de convivencia y agrupaciones. Es decir, los videojuegos en línea más modernos no sólo están redefiniendo qué hacer con el tiempo de ocio, sino que son nuevas formas de socializar e interactuar con los demás y, por lo tanto, nuevas formas de construirse a sí mismo”. (Román,2008, p.3)

c) Interactividad

Dentro de la interfaz gráfica de usuario se observó que interactúa con las opciones que están distribuidas de manera gráfica para activar trucos en la configuración con la opción

“Enable Cheats”, ya que el usuario al navegar con las opciones del videojuego, éste a su vez recibía la respuesta del videojuego con acciones de comandos y figuras gráficas. A través de los objetos gráficos, el usuario mediante el videojuego interactúa con los artículos de venta para potenciar las habilidades del héroe y así, poder obtener una puntuación alta en el videojuego. También, el usuario interactúa con la información acerca de los puntos de acumulación que obtenía por cada partida, todos estos elementos representados por comandos u objetos gráficos, está en relación con la interacción máquina- hombre que posee el usuario para la toma de decisiones y lo que va a influir en su desempeño durante la partida. El usuario a través de la experiencia de tomar el rol del héroe interactúa con las habilidades y destrezas de cada personaje que elige para su partida, el usuario interactúa con el espacio a partir de los personajes controlados por habilidades, creando un espacio de competitividad con sus compañeros y de demostrar sus habilidades y destrezas y la interacción que surge por el tiempo disminuido.

“Ahora bien ¿cuál es el gran atractivo de un videojuego? A diferencia de lo que la televisión logró en las multitudes, los videojuegos son capaces de propiciar una interactividad en la que lo que pasa en la pantalla depende esencialmente de las acciones del jugador (QUIROZ y TEALDO, 1996). Un jugador tiene así, la posibilidad de moverse en un ambiente, si bien intangible, que le permite interactuar con objetos, que le ofrece cierta ensoñación de plasmar en este mundo “real” la fantasía corporizada donde pensar y sentir son la misma cosa (SILVA, 2008). Experimenta sensaciones que lo radicalizan del aquí y ahora, hacia una interfaz en el videojuego mismo, produciéndose una transvivencia empática en la que el usuario ha creado un personaje que es él mismo, para desplazarse por ese universo paralelo adquiriendo el poder de articular su propio destino, decidiendo sus acciones e interacciones (MAR- COS y MARTINEZ, 2006). Es la capacidad de duplicar el mundo: labiologización de la máquina (SILVA, 2008)”. (Loayza, 2010, p.62)

FICHA DE OBSERVACIÓN 7						
NOMBRE DEL VIDEOJUEGO	DOTA 2 (abreviatura de “defense of the ancients 2” y en español, “defensa de los ancestros 2”)					
FECHA	26-09-2018					
MODO DE JUGAR	Multijugador					
USUARIO	7					
GÉNERO/EDAD/LUGAR	22/M/ stand “El Bunker” distrito de San Martín de Porres – Lima - Perú.					
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	INDICADORES	SUB-INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
INTERACCIÓN COMUNICATIVA	INTERACCIÓN GRUPAL	COMUNICACIÓN VERBAL	ORAL	X		El usuario inicia una interacción comunicativa a través de palabras muy abreviadas en inglés: AFK, GANK, PULL, etc.
			ESCRITA	X		El usuario mantiene un cierto diálogo con sus compañeros a través del chat grupal, reordenando estrategias.
		COMUNICACIÓN EXTRAVERBAL	MOVIMIENTOS CORPORALES	X		El usuario realiza sonrisas, miraba hacia el techo y parpadeaba a cada instante.
			PARALINGÜÍSTICA	X		Tono de voz con muletillas y a la vez, pronunciaba las palabras con total rapidez.
			PROXÉMICA	X		Permanece sentado junto a los demás de manera continua.
			COMPORTAMIENTO TÁCTIL		X	
	INTERACCIÓN VIRTUAL	COMUNICACIÓN SINCRÓNICA	RUEDA DE CHAT PRIMARIA Y SECUNDARIA	X		El usuario emplea mensajes predeterminados para guiar y emitir advertencias a sus compañeros como “ahora vuelvo”, “en camino”, etc.
			RUEDA DE PING EN LÍNEA	X		Envío de ubicación de mapa a sus compañeros con una serie de indicaciones.
			CHAT DE VOZ		X	
			SOPORTE DE STEAM	X		Discusiones de la comunidad steam, una pestaña en la que sirve para resolver dudas entre los miembros del

						equipo con otros usuarios.	
		COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA	BLOGS	X		El usuario accede a la plataforma Esport, donde lee los comentarios de una pregunta formulada por él mismo, y donde se ve influenciado en el videojuego.	
			REDES SOCIALES		X	.Interactúa con sus amigos d grupos virtuales a los que él pertenece, para visualizar notas, informes y encuestas.	
			WIKIS		X		
			FOROS ON LINE	X		El usuario accede a 3Djuegos, para responder a una usuaria mediante su contraseña sobre el videojuego.	
	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO	COMANDOS SIMBÓLICOS	X			
				OBJETOS GRÁFICOS	X		Se observa que el usuario, siente cierto gusto por adquirir el mejor oro para potenciar a su héroe a través de la interacción usuario-maquina.
				MENÚ DE ICONOS DE INFORMACIÓN	X		El videojuego, comunica al usuario cada vez que su héroe, pierde fuerza y que requiere de protegerlo.
			NARRATIVA INTERACTIVA	PERSONAJES	X		Se observa que el usuario, comprende cada información dada por el ordenador acerca de que habilidades y fortalezas posee cada héroe y lo que llevará a la toma de decisiones.
				ACCIONES	X		El usuario, describe el comportamiento de cada héroe como una mecánica bajo reglas del juego.
				ESPACIOS	X		Cuando el usuario interactúa con el sistema de juego y la dinámica.
				TIEMPOS		X	

7- Descripción:

Usuario 7



a) **Interacción grupal**

En la comunicación verbal, se observó que, en la comunicación oral, el usuario inicia una interacción comunicativa desde su asiento, es decir de manera pública a través de palabras muy abreviadas en inglés: “afk”, “gank”, “pull”, etc., todas ellas teniendo un significado en particular. Mientras el usuario mantiene un cierto diálogo con sus compañeros a través del chat grupal, reordenando estrategias y coordinaciones, es decir él era como el líder del grupo que en cada momento expresaba a los demás, indicaciones y guías a su equipo. En la comunicación extraverbal, el usuario realiza sonrisas, miraba hacia el techo y parpadeaba a cada instante, lo que esto se interpreta como un estado de ánimo tenso, nervioso y con ansias. En la paralingüística, el tono de voz con muletillas y a la vez, pronunciaba las palabras con total rapidez, lo que se interpreta que el usuario, se encontraba bastante ansioso por la partida y en la proxémica, permanece sentado junto a los demás de manera continua. Todos estos elementos, conforman a un lenguaje no hablado que expresa lo que el usuario pueda sentir o el estado de ánimo en el que se encuentre, haciéndole saber a sus compañeros del costado lo que quiere expresar sin necesidad de hablar, también se habla de una interacción no verbal. Se observó que este usuario también interactuaba con sus compañeros a través de señales que hacía con sus dedos en lo que se interpreta como un aliento de ¡continua!, ¡lo estás haciendo bien!, señales entre ellos con los dedos, etc.

“En el videojuego se combinan las imágenes, los sonidos y los mensajes escritos en un discurso unificado y coherente. No obstante, no se puede ignorar la potencia de las imágenes como vehículo privilegiado en este nuevo medio audiovisual”. (López, 2013, 39-40)

b) Interacción virtual

En la comunicación sincrónica, el usuario hace uso de la rueda de chat primaria y secundaria para emplear mensajes predeterminados para guiar y emitir advertencias a sus compañeros como “ahora vuelvo”, “en camino”, etc. Para el usuario, era más accesible usar las palabras incorporadas en el videojuego, por un tema de tiempo y rapidez. El usuario en la rueda de ping en línea hace el uso de envió de ubicación de mapa a sus compañeros con una serie de indicaciones y advertencias hacia ellos, para mejorar el desempeño del equipo y poder llegar hacia el objetivo. En cuanto al soporte “steam”, el usuario entraba a la pestaña “discusiones de la comunidad steam”, una pestaña en la que sirve para resolver dudas entre los miembros del equipo con otros usuarios; generando una interacción en red. En la comunicación asincrónica el usuario accede a la plataforma “Esport”, donde lee los comentarios de otros usuarios de una pregunta formulada por él mismo, y donde se ve influenciado en el videojuego. El usuario accede al foro “3Djuegos”, para responder a una usuaria mediante su password sobre algunas técnicas del videojuego. Todas estas interacciones se basan en torno al videojuego Dota2, nuestro protagonista de investigación.

“Ya hemos hablado del videojuego como un elemento fundamental en nuestra sociedad, pero esta herramienta no solo ofrece la experiencia de jugar (Gee, 2010) sino también la posibilidad de interactuar en múltiples contextos que van más allá de sus pantallas. Su potencial se enriquece cuando se utiliza junto a las redes sociales. Conectar diferentes espacios de comunicación será fundamental en la experiencia educativa como fuente de motivación y abrirá nuevas oportunidades de aprendizaje. Las redes sociales o las comunidades virtuales, junto a los videojuegos, ofrecen nuevas formas de relacionarse”. (Cortés, García y Lacasa, 2012, p.3)

c) Interactividad

El usuario a través de los objetos gráficos se observa que el usuario, siente cierto gusto por adquirir el mejor oro para potenciar a su héroe a través de la interacción usuario-máquina que influencia en sus decisiones, de otro lado el videojuego, comunica al usuario cada vez que su héroe, pierde fuerza y que requiere de protegerlo. Por otro lado, se observa que el usuario, comprende cada información dada por el ordenador acerca de que habilidades y fortalezas posee cada héroe y lo que llevará a la toma de decisiones, a través de las acciones el usuario, describe el comportamiento de cada héroe como una mecánica bajo reglas del juego. Otra interacción del

usuario se da cuando el usuario interactúa con el sistema de juego y la dinámica en el espacio del videojuego.

“El usuario a través de los objetos gráficos se observa que el usuario, siente cierto gusto por adquirir el mejor oro para potenciar a su héroe a través de la interacción usuario-máquina que influencia en sus decisiones, de otro lado el videojuego, comunica al usuario cada vez que su héroe, pierde fuerza y que requiere de protegerlo. Por otro lado se observa que el usuario, comprende cada información dada por el ordenador acerca de que habilidades y fortalezas posee cada héroe y lo que llevará a la toma de decisiones, a través de las acciones el usuario, describe el comportamiento de cada héroe como una mecánica bajo reglas del juego. Otra interacción del usuario se da cuando el usuario interactúa con el sistema de juego y la dinámica en el espacio del videojuego”. (García, 2006, p. 8)

8- Ampliación general

a) Interacción grupal

El videojuego Dota2 de internet, está conformado por diversas formas de comunicación que surge entre los usuarios, puesto que la clave para ganar la partida es la comunicación constante que los miembros del equipo deben sostener, haciéndose presente la interacción comunicativa que nace en ese momento, en este caso destaca la comunicación verbal y la comunicación extraverbal; por tratarse de un videojuego de estrategia en el que se requiere de una ardua comunicación y coordinación entre el equipo y sus distinguidas formas de comunicarse. Los elementos en cuanto a la comunicación verbal destacan la oral y escrita puesto que los usuarios optan por comunicarse para el éxito del juego, y a su vez por ser un juego en equipo, la victoria no solo depende de uno, sino de todo el equipo, haciendo de uso términos en jergas que se utiliza durante el juego, así como también en la comunicación escrita, hacen uso de un chat disponible en el videojuego todo en relación al desempeño y estrategias de cada usuario. Luego, en la comunicación extraverbal, encontramos de que los usuarios utilizan movimientos corporales cuando se encuentran en distintos escenarios del videojuego, ya sea porque se encuentran ganando o perdiendo, cada movimiento que realizaban emitía un mensaje a sus demás compañeros y lo que éstos a su vez, trataban de mejorar en el momento de la partida, algún error o desbalance que se estaba cometiendo. Encontramos en la Paralingüística, que los usuarios se encontraban en situaciones de adrenalina, euforia y desesperación por ganar la partida lo que en efecto realizaban una serie de mensajes a sus compañeros a través de cualidades de voz y vocalizaciones tales como

tonos de voz muy elevados en cada momento, ruidos, sonidos, suspiros y silbidos, entre otros que transmitían un mensaje ya sea de manera positiva o negativa. En cuanto a la Proxémica, encontramos que los usuarios sostenían comunicación bajo una distancia muy cercana, ya que en el lugar donde se encontraban, en este caso la cabina de internet, permanecieron sentados al costado del otro, por lo que se considera que estaban en un espacio íntimo, destacando una interacción grupal más rápida. En cuanto al comportamiento táctil, se observó que los usuarios, al encontrarse unas distintas situaciones de ya sea perdiendo o ganando, realizaban contacto con sus compañeros a través de empujones, golpes, guiar con las manos a su compañero, entre otros, que comunicaban unos mensajes hacia el grupo.

b) Interacción virtual

En esta dimensión observada, encontramos que los usuarios para comunicarse con los miembros de su equipo, no necesariamente lo hacían a través de la comunicación verbal o no verbal, sino que además hacían uso de plataformas informáticas implementadas en el mismo videojuego. Ya sea en tiempo real o bajo un determinado tiempo. En este caso, para la investigación nos sirvió analizar este enfoque en conjunto con la comunicación sincrónica, aquella en la cual el usuario hace de uso herramientas tecnológicas para comunicarse con sus compañeros durante la partida. En ella destaca la rueda de chat secundaria, que es una herramienta comunicativa dentro del videojuego el cual permitía al usuario, utilizar frases, exclamaciones, expresiones que son parte del videojuego, palabras que están incorporadas en el videojuego previamente seleccionados y que para ellos era una forma rápida de comunicarse entre todos ellos. En el caso de la rueda de chat primaria, es cuando el usuario hace uso de palabras predeterminadas para una necesidad, para objetivos que en este caso cuando necesita ayuda o refuerzo por parte de su equipo, y en el caso de la rueda de ping en línea, permitía al usuario compartir una ubicación a través de un mapa visual que todos ellos contienen en cada ordenador y el cual les servía como guía para identificar qué pasos seguir y cuales no en base al enemigo y así no perder la partida, esta herramienta permitía también interpretar el mensaje que se quiere dar, como una serie de mensajes de advertencia al equipo. Y por último, en cuanto al soporte de “Steam”, es un servicio personalizado en línea el cual el usuario realizaba todo tipo de dudas, quejas o problemas con el videojuego, se encontraban en

esta aplicación comunidades que ofrecían ayuda inmediata al usuario. En cuanto a la comunicación asincrónica, obtuvimos que los usuarios también necesitan comunicarse con otros individuos en un determinado tiempo y espacio puesto que acceden a plataformas digitales como los foros online que se compone de comunidades virtuales con temas en particular ya sea para resolver dudas, preguntas y debates, etc; muy similar a las “wikis” y “blogs”, que son plataformas en la web que permiten a los usuarios, crear, subir y compartir contenido en cuanto al videojuego, así como indicaciones, características, historia, entre otros y las redes sociales, que por ser una interacción web 2.0, los usuarios comparten aficiones, grupos dentro de Facebook, tutoriales en Youtube, torneos y eventos en vivo, que enriquecen a los usuarios su conocimiento, estrategias y amplía su círculo de amistades generando una interacción comunicativa entre todos los usuarios consumidores de Dota2.

c) Interactividad

Para este trabajo de investigación se tomó en cuenta la interacción que existe entre el usuario y el ordenador, en este caso el videojuego Dota2 que contiene elementos gráficos, simbólicos y escenarios los cuales, sirvieron de refuerzo para presentar más a fondo, la interacción comunicativa que surge durante una partida del videojuego no solamente con individuos, sino también con el ordenador para interpretar mensajes. Tal es el caso de la interfaz gráfica de usuario, encontramos que, en el videojuego, los usuarios hacen el uso de comandos simbólicos, tales como elementos expresivos, iconos, símbolos y otras formas de representación que el usuario visualiza y cómo éste a su vez, interpreta el mensaje. Todos los elementos involucrados, hacen posible de que la comunicación del usuario con el ordenador sea fluida tal como es el caso de este videojuego que es de tipo multijugador. En cuanto a los objetos gráficos, el videojuego está compuesto por un sin número de objetos visuales, en donde cada uno cumple la función de enviar un mensaje a través de la pantalla al usuario y ellos a su vez, interactúan con el videojuego para descubrir que acciones hay detrás de estos componentes. El menú de iconos de información, sirvieron a los usuarios interpretar e informarse acerca del estado de su desempeño en la partida, así como conocer cada detalle los movimientos que realiza cada usuario, es decir el videojuego mantiene una comunicación constante con el usuario en el momento de la partida, lo mantiene informado acerca de su puntuación, objetos que requiere o no, el desbalance de cada rol que asume el usuario, el tiempo restante, entre otros. A su vez, observamos también que los usuarios así como

interactúan con el videojuego a través del ordenador, lo usuarios acceden a la posibilidad de crear y seleccionar personajes, interpretar acciones bajo sus estrategias, coordinación y competencia, los espacios externos y abiertos que presentaba el videojuego, fueron interactuados por los usuarios bajo un aspecto fantástico compuesto por imágenes físicas en un espacio virtual, así como los sonidos presentes en cada momento de la pantalla, que conlleva a una determinada situación y que por ende, requería de la estrategia planteada para llegar al objetivo del juego y salir de ella y en cuanto al tiempo, la limitación del tiempo, la flexibilidad y los momentos más significativos, fueron los puntos más interactuados por los usuarios.

IV. DISCUSIÓN

De acuerdo con el tema investigado, “Análisis de la interacción comunicativa en usuarios jugadores del videojuego en red Dota 2, en el distrito de San Martín de Porres- 2018”, nuestro objetivo general consiste en analizar la interacción comunicativa en usuarios jugadores en el desarrollo de la partida que ellos sostienen, en base a la teoría de la Acción Comunicativa, investigación que fue hecha por el filósofo y sociólogo alemán Jurgen Habermas en el año 1981.

En cuanto a los resultados obtenidos, en base a las interpretaciones de la ficha de observación, y en nuestro objetivo general, se logra constatar que, se presenta la interacción comunicativa como un papel importante en las partidas del videojuego Dota2 de internet, puesto que es la clave del éxito para alcanzar la victoria de estos usuarios jugadores, en su gran mayoría los videojuegos de tipo estratégico, que se juega de manera grupal y que a su vez, permiten que los usuarios construyan sus propias estrategias, habilidades, destrezas y coordinación con tan solo el hecho de comunicarse constantemente como se presenta en este análisis cualitativo.

No obstante, dentro del alcance que tienen los usuarios jugadores en su interacción comunicativa en el videojuego Dota2 de internet, la presencia y la importancia que

envuelve esta acción comunicativa en los usuarios participantes ya que dentro de este mundo audiovisual online, la comunicación es constante en todo momento de la partida, para expresar las ideas, para mantenerse informado y para la relación de usuario-máquina para la toma de decisiones.

Los videojuegos pueden ser pensados como medios de comunicación interactivos, en los cuales se identifican características susceptibles de ser analizadas desde diversas disciplinas como la psicología, la sociología, etc.

Tomando en cuenta estas señales interpretativas, el videojuego Dota2 de internet permitió a los usuarios, entablar una interacción comunicativa entre todos ellos, de manera virtual y con el ordenador. Estas tres interacciones que se presenciaron durante las partidas de este videojuego permitieron descubrir que el videojuego no sólo consiste en jugar y ganar, sino que implica una ardua labor de comunicación ya sea para fines de coordinación, información y de construir una historia a través de las partidas de Dota2. A su vez, el videojuego motiva esta conjetura sobre los que se van incorporando nuevas herramientas informáticas tecnológicas más dinámicas incluso sin dialogo alguno. Basándonos en la implicancia de la comunicación que surge entre estos usuarios y que no es una simple actividad, pasatiempo o “hobbie”.

Los resultados obtenidos contribuyen con la investigación, “Los videojuegos en red como plataforma tecnológica para la interacción comunicacional entre los jóvenes”. Realizada por Quiñonez (2009) donde menciona que los usuarios crean y diseñan nuevos espacios comunicativos a raíz de que hacen uso de estas plataformas de entretenimiento y que a ellos les sirve como una manera de divertirse y pasar el rato con los amigos, destacando también que ayuda a entablar interacciones comunicacionales dentro de un determinado entorno.

Lo expuesto por Quiñonez, respalda esta investigación sobre la interacción comunicativa que surge en los videojuegos y cómo estos a su vez son implementados en escenarios tecnológicos de la comunicación, cómo los videojuegos tienen la capacidad de establecer relaciones sociales más allá de buscar entretener, divertirse, competir, explorar nuevos

mundos y socializar con semejantes mientras se practica este juego electrónico. Asimismo, destaca la comunicación que se presenta al momento de hacer uso de estas plataformas de entretenimiento, pues las nuevas formas de comunicación están siendo creadas con soportes tecnológicos que hacen de que la comunicación tenga otro escenario comunicativo, es decir la navegación por internet, empleos de correos electrónicos, el uso de chats y los foros de discusión.

De igual manera, Ruiz (2017) refuerza este tema sustentando en su investigación, que los videojuegos cómo influyen en el desarrollo comunicativo y en las relaciones interpersonales que establecen los jóvenes usuarios. Además de generar una interacción comunicativa entre los participantes mientras juegan, Ruiz destaca ciertos elementos que apoyan a los videojuegos y que permiten al usuario a su desarrollo cognitivo y pedagógico, por ende, la interacción comunicativa siempre nos rodea, está presente en todos lados y que nos envuelve con el afán de expresar nuestras ideas, necesidades y emociones.

Esta investigación corrobora lo afirmado por Ruiz, la interacción comunicativa siempre ha estado presente en videojuegos y este a su vez, envuelve mensajes dispuestos a ser interpretados, lo que conlleva a que se complemente con las interacciones estudiadas en esta investigación, tanto de manera presencial, virtual y a través de la narrativa que el usuario crea con la interactividad a crear una historia con escenarios y personajes.

Por otro lado, en la tesis expuesta por Tobar y Lemos, (2010) sobre la implementación de un modelo de interacción para videojuegos en línea, estos autores presentan un modelo de interacción para videojuegos en línea en el cual se manifiesta la interacción que tiene los usuarios con los ordenadores en facilitar las interacciones entre jugadores y los juegos como sistema de entretenimiento, ya que ellos también interactúan con el videojuego mientras se encuentran desarrollando una partida. Por consecuente, la interacción comunicativa también concierne a una acción interpretativa que surge en los usuarios y en la pantalla del videojuego de acuerdo con un entorno digital y tecnológico.

Los resultados finales de esta investigación concuerdan en lo absoluto con lo sustentado por Tobar y Lemos, dentro de los videojuegos, la interacción comunicativa tiene una

fuerte presencia, y más allá del aspecto tecnológico que ayuda a reforzar más la comunicación entre los usuarios, como fue en el caso del videojuego Dota2 de internet. Todo lo que se presenta dentro de un contexto de entretenimiento está relacionado a conductas comunicativas que los jugadores adoptan al momento de realizar partidas o torneos de videojuegos para enriquecer y fortalecer su desempeño en su equipo en la competencia electrónica, por ello la interacción comunicativa y la interactividad van de la mano para construir escenarios de interacción entre los jugadores.

Conforme a lo investigado, se logra comprobar que existe una interacción comunicativa entre los usuarios que participan en partidas de videojuegos, tales como Dota2 de internet, los cuales se clasifican en interacción grupal, interacción virtual e interactividad, y que la gran mayoría de autores apoyados de estas calificaciones, lo añaden en sus trabajos de investigación y de acuerdo a nuestra unidad de análisis, seleccionan a la interacción comunicativa como un factor indispensable en los jugadores cuando practican algún videojuego en línea.

Otro hallazgo es que sin duda las redes sociales en los videojuegos se han convertido en el día a día de los jóvenes en un contexto de entretenimiento en el cual les permite conectar y comunicarse de una manera más dinámica, trabajo empleado por diversos autores de antaño, entre ellos Cortés, García y Lacasa, quienes sin su obra investigada no se sabría cuan importancia tiene la interacción comunicativa en los jugadores a través de los videojuegos en red.

Por otro lado, las principales dificultades que se encontraron en el proceso de esta investigación fueron la poca información y fuentes desde el ámbito nacional, puesto que es una variable realmente nueva con respecto al tema de los videojuegos y el tema en general es limitado desde el aspecto comunicacional en Perú. Pero desde el ámbito internacional ocurrió todo lo contrario, no obstante, existía información que contaba con otros idiomas. Otro aspecto que limitó algo a nuestra investigación fue la escasa cantidad de libros, revistas y todo lo necesario para la investigación con fuentes confiables, pero en su mayoría estas brindaban contenido bajo un acceso restringido.

Por ello se sugiere investigar más sobre la interacción comunicativa que surge en los usuarios jugadores mientras se encuentran en una partida, desde otros enfoques para adquirir resultados más científicos y más precisos, puesto que estos también pueden variar de acuerdo a la metodología que se sugiera realizar, en efecto las técnicas de investigación y los instrumentos también cambiarían, lo cual abre la posibilidad de que salgan a la luz nuevos trabajos de investigación con respecto a los videojuegos, no obstante se aconseja emplear diferentes teorías que respalden en su totalidad el tema seleccionado, ya que otro factor en contra, fue el tiempo que duró la investigación, lo cual limitó profundizar más en el tema.

Finalmente, a pesar de los obstáculos que se presentaron, estos no fueron ajenos a continuar con la investigación, por el contrario esta variable “interacción comunicativa” ayudará a que se tome en cuenta que hay muchas formas de interactuar con los demás y que hay muchas formas de comunicar dentro de un contexto no necesariamente en sociedad, sino en el ámbito de entretenimiento, ya que los videojuegos no solo entretiene, sino que ayuda a los usuarios en el aspecto comunicativo y en lo cognitivo en general y por lo tanto se puede seguir generando un sin número de trabajos científicos más a ahondar sobre este temas de comunicación en videojuegos.

V. CONCLUSIONES

Las conclusiones generadas a raíz de esta investigación se centran en un profundo análisis debido a la metodología seleccionada, a los resultados y en base a las preguntas planteadas de nuestros objetivos. Por ello se obtiene lo siguiente:

En base a nuestro objetivo general:

Se concluye que la interacción comunicativa presentada por los usuarios jugadores mientras jugaban la partida, ayudó a reforzar las estrategias e indicaciones que como todo equipo posee para lograr un objetivo en particular, y que en este caso es el de ganar la partida del juego, los diálogos constantes y los mensajes que transmitían entre ellos, sirvió de mucho para que estos jóvenes no solamente puedan tener una participación comunicativa, sino que además de eso, la interacción que surge en los

usuarios durante la partida del videojuego Dota2 fortalece el desempeño de la competencia para que sea exitosa.

Se concluye que la tecnología como parte de los videojuegos permitió que la interacción comunicativa sea más dinámica, más accesible y rápida entre los usuarios que, bajo diferentes motivos realizaban a través de este recurso global proporcionado en el videojuego. Las nuevas tecnologías de la información (TIC) no solo son empleadas en medios de comunicación, sino también para el entretenimiento electrónico como el Dota2.

Se concluye que la interacción comunicativa en los videojuegos posee una gran importancia porque es la clave del éxito de una partida. Los usuarios al crear un ambiente comunicacional logran relacionarse tanto en lo social como en la interacción web, pero también como un apoyo en las estrategias y pautas planteadas a lo largo de una partida. La comunicación entre los usuarios es fundamental porque al tratarse de un videojuego en equipo y estratégico, se debe busca tener un buen desempeño de todo el grupo y lograr el triunfo.

En base a nuestros objetivos específicos:

Se concluye que la interacción grupal empleada por los usuarios jugadores en el videojuego Dota2, permitió tener una interacción más entendible y eficaz por lo que todos los integrantes del equipo estuvieron de manera presencial con una longitud bastante cerca. El proceso de transmisión e intercambio de mensajes se presentó en cada momento de la partida, frente a esto es necesario destacar que los usuarios al encontrarse en situaciones donde implica demostrar sus habilidades o destrezas y las soluciones a los obstáculos que te presenta el videojuego, a través de la interacción que sostiene les permite conocer lo que ocurre alrededor, entenderse, replantear las estrategias, guiar a los demás y mantenerse en comunicación para el éxito de la partida.

Se concluye que la interacción virtual que fue utilizada por los usuarios jugadores en el videojuego Dota2 permitió el acceso a la información que ellos requerían para mejorar la competencia entre todos los miembros del equipo, esta interacción también permitió colaborar con otros usuarios que buscan contenido apropiado para perfeccionar sus estrategias en la partida y así, entablan una interacción comunicativa de manera asincrónica y sincrónica. Fue bastante notorio la interacción que surgía en al ámbito digital, pues todos los recursos informáticos y tecnológicos que posee Dota2, fueron utilizados por los usuarios para buscar mejorar las prácticas de comunicación entre ellos, para compartir conocimientos y llegar a una interacción masiva. Así, se concluye que la interacción virtual que sostuvieron los usuarios jugadores fue fundamental para la construcción y planificación de las indicaciones, objetivos comunes y compromisos dentro del equipo.

Se concluye que la interactividad que fue empleada por los usuarios, demostró ser una pieza básica para el desarrollo de la historia del videojuego y cómo esta interacción ayuda al usuario a la toma de decisiones a la hora de construir mecanismos que favorecerán al equipo al interactuar con los elementos multimedia interactivos que componen un videojuego en línea. La interactividad presentada en el videojuego Dota2 de internet, es una cualidad de los productos comunicativos en esta nueva era tecnológica. Por tanto, los sistemas multimedia que aparecen en el videojuego sirven para generar diferentes experiencias en los usuarios el cómo se ven influenciados por los mecanismos computarizados, la información que estas herramientas facilitan al usuario y cómo interpretar las interacciones por parte de estos elementos tecnológicos.

VI. RECOMENDACIONES

En cuanto al tema investigado se recomienda seguir analizando la interacción comunicativa desde una perspectiva que mejor se adecúe a la premisa planteada, ya que los elementos de la comunicación son amplios y se puede complementar en diferentes áreas y profesiones.

Para los realizadores audiovisuales, esta investigación les será de mucha utilidad, ya que se comprueba que dentro de plataformas de entretenimiento como lo son los videojuegos en línea, la interacción comunicativa se manifiesta en cada momento de una partida, esto quiere decir que los videojuegos como producciones audiovisuales tienen la capacidad de emitir mensajes no solo a través de imágenes, sonidos, símbolos o composición, sino que por medio de la interacción comunicativa se puede reforzar y realizar un mejor desempeño a través de la comunicación siempre en cuando la interacción comunicativa sea usado para fines estratégicos y constructivos, tal como lo hicieron en esta investigación los usuarios en el videojuego Dota2.

Para los investigadores, se recomienda seguir con la línea de investigación y continuar investigando en el uso de la interacción comunicativa y en la importancia que trae consigo, ya que el tema de esta acción comunicativa que repercute en los usuarios no es muy estudiado en trabajos de investigación en nuestro país, no obstante en algunos casos este videojuego ha sido estudiado desde un enfoque audiovisual más no comunicativo, y que muchas veces restan importancia al valor comunicativo e informativo que posee la interacción comunicativa.

Para los docentes, es recomendable que utilicen videojuegos educativos donde la enseñanza será más dinámica y pedagógica para el aprendizaje estudiantil. En países como en Argentina y en Ecuador, existen en los colegios aulas virtuales donde hacen uso de videojuegos para realizar las clases de manera entretenida y que ayuda a reforzarlos tanto en lo social como en lo cognitivo; por ello se recomienda incluir esta metodología en el desarrollo estudiantil de los estudiantes e incentivarlos a la interacción comunicativa.

Para los profesionales, debemos tomar en cuenta que el entablar una interacción comunicativa y su importancia es muy amplio, razón por la cual esta investigación debe mantenerse vigente, ya que la interacción comunicativa no solo puede ser usado en el ámbito social, sino también en el entretenimiento virtual y por qué no en otras ramas de la comunicación: como en sociología, psicología de la comunicación y cualquier otra profesión como en Ingeniería, ya que los estudiantes pueden diseñar videojuegos con un

modelo de interacción asociado a la comunicación, todo depende de cómo se emplee esta investigación.

REFERENCIAS

- Bartolomé, A. (2015). *Lenguaje Audiovisual - Mundo Audiovisual*.
Recuperado de:
file:///Users/antonio/Dropbox/ARCHIVOS%20LARGA%20DURACION/ANTON...Art%C3%ADculos%20%20hasta%201993/1987_bartolome_lav/index.html
- Berin, G. (2004). Algunas reflexiones acerca de la globalización del sonido electrónico y la aparición de una Tercera Práctica musical. *Revista Transcultural de Música* SSN:1697-0101.
- Dommar, B. (2014). La comunicación y el desarrollo organizacional interacción comunicacional que optimiza la organización educativa. *Revista de Postgrado FACE-UC*. Vol. 9 N° 16.
- Flórez, P y Sánchez, R. (2012). Estrategias comunicacionales para favorecer la interacción en el aula virtual. Universidad Nacional de Quilmes.
- Gómez, D. (1995). El proceso comunicativo: una revisión. Universidad de Sevilla. Centro virtual Cervantes.
- Igartua, J, Acosta, T y Frutos, F. (2007). *Recepción e impacto del drama cinematográfico: el papel de la identificación con los personajes y la empatía*. Madrid: Universidad de Salamanca.

- Levis, D. (2005). Videojuegos y alfabetización digital. Publicado en “Aula de innovación Educativa”. Barcelona: edit.Grao, nº 147
- Martínez, S. (2005). Lenguaje audiovisual y manipulación. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal.
- Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación Universidad de Barcelona.
- Orihuela, J. (2005). *De Maguncia a Telépolis: Claves de la enésima revolución mediática y pasaje para la próxima.*
Recuperado de:
http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:fXgPOuR1aO8J:scholar.google.com/+tel%C3%A9polis&hl=es&lr=lang_es&as_sdt=0,5
- Otoyá, L y Ramírez, Y. (2016). Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. Primer año de secundaria. Institución educativa San Juan-Trujillo 2014. Universidad privada Antenor Orrego.

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia teórica

TÍTULO	PROBLEMAS	OBJETIVOS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
“Análisis de la interacción comunicativa en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018”	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se presenta la interacción comunicativa en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018?	OBJETIVO GENERAL Analizar la interacción comunicativa en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018.	INTERACCIÓN COMUNICATIVA	INTERACCIÓN GRUPAL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicación verbal 2. Comunicación extraverbal 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque: Cualitativo ✓ Nivel: Hermenéutico ✓ Tipo: Aplicada
	PROBLEMAS ESPECIFICOS ¿Cómo es la interacción grupal en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018? ¿Cómo es la interacción virtual en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Analizar la interacción grupal en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018. Analizar la interacción virtual en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018.		INTERACCIÓN VIRTUAL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicación sincrónica 2. Comunicación asincrónica 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseño: Estudio de caso ✓ Unidad de análisis: Videojuego Dota2 ✓ Medios de certificación (Fuente/técnica) Observación científica indirecta por medio de libros, revistas, videos, documentales, y análisis de documentos.
	¿Cómo es la interactividad en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018	Analizar la interactividad en usuarios jugadores del videojuego en red dota 2, en el distrito de San Martín de Porres - 2018.		INTERACTIVIDAD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interfaz gráfica de usuario 2. Narrativa interactiva 	

Anexo 02: Categorización de la variable

FICHA DE ANÁLISIS						
NOMBRE DEL VIDEOJUEGO	Dota 2 (abreviatura de “defense of the ancients 2” y en español, “defensa de los ancestros 2”)					
MODO DE JUGAR	Multijugador					
FECHA						
USUARIO						
GÉNERO/EDAD/LUGAR						
UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	INDICADORES	SUB- INDICADORES	SI	NO	DESCRIPCIÓN
INTERACCIÓN COMUNICATIVA	INTERACCIÓN GRUPAL	COMUNICACIÓN VERBAL	ORAL			
			ESCRITA			
		COMUNICACIÓN EXTRAVERBAL	MOVIMIENTOS CORPORALES			
			PARALIGUISTICA			
			PROXÉMICA			
			COMPORTAMIENTO TÁCTIL			

	INTERACCIÓN VIRTUAL	COMUNICACIÓN SINCÓNICA	RUEDA DE CHAT PRIMARIA Y SECUNDARIA			
			RUEDA DE PING EN LINEA			
			CHAT DE VOZ			
			SOPORTE STEAM			
		COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA	BLOGS			
			REDES SOCIALES			
			WIKIS			
	INTERACTIVIDAD	INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO	FOROS ONLINE			
			COMANDOS SIMBÓLICOS			
			OBJETOS GRÁFICOS			
		NARRATIVA INTERACTIVA	MENÚ DE ÍCONOS DE INFORMACIÓN			
			PERSONAJES			
			ACCIONES			
ESPACIOS						
TIEMPOS						

Anexo 03: Validación del turnitin 1

The screenshot displays the Turnitin Feedback Studio interface in a Google Chrome browser. The browser's address bar shows the URL: https://ev.turnitin.com/app/carta/en_us/?student_user=1&o=882021979&s=&u=1069419194&lang=en_us. The page header includes the Turnitin logo, the user name "Jimena Reátegui", and the document title "ANÁLISIS DE LA INTERACCION COMUNICACIONAL EN EL VIDEOJUEGO DOTA 2 DE INTERNET EN LOS ADOLESCENTES".

The main content area shows a document cover page for a thesis from Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela Académico - Profesional de Ciencias de la Comunicación. The document title is "PROYECTO DE TESIS: ANÁLISIS DE LA INTERACCION COMUNICACIONAL EN EL VIDEOJUEGO DOTA 2 DE INTERNET EN LOS ADOLESCENTES". The author is REÁTEGUI ORELLANA, Jimena Teresa, and the advisor is RUBIO GARCÍA, Roció B. The research line is "Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea", and it was submitted from Lima - Perú in 2017.

On the right side, a "Match Overview" sidebar is visible, showing a similarity score of 24%. Below the score, it lists "Currently viewing standard sources" and a button to "View English Sources (Beta)". A table of matches is shown below:

Match Number	Source	Similarity Percentage
1	www.monografias.com Internet Source	1%
2	cdeporte.rediris.es Internet Source	1%
3	joajosefonseca.blog.u... Internet Source	1%
4	datateca.unad.edu.co Internet Source	1%
5	www.readperiodicals.c... Internet Source	1%
6	cordobesensh.blogspo... Internet Source	1%

At the bottom of the interface, the status bar indicates "Page: 1 of 44" and "Word Count: 10810". The Windows taskbar at the very bottom shows the system tray with the date and time: "12:16 a.m. 06/12/2017".

Validación del turnitin 2

feedback studio JIMENA TERESA REATEGUI ORELLANA ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA EN USUARIOS J -- /0 ?

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

"ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA EN USUARIOS JUGADORES DEL VIDEOJUEGO EN RED DOTA 2, EN EL DISTRITO DE SAN MARTÍN DE PORRES- 2018"

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

AUTOR:
REATEGUI ORELLANA, Jimena Teresa

ASESOR:
Smith Corrales, César A.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea

Resumen de coincidencias X

24 %

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	2 % >
2	docplayer.es Fuente de Internet	2 % >
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2 % >
4	www.scribd.com Fuente de Internet	1 % >
5	biblioteca.utec.edu.sv Fuente de Internet	1 % >
6	www.researchgate.net Fuente de Internet	1 % >
7	www.redalyc.org Fuente de Internet	1 % >
8	es.wikipedia.org Fuente de Internet	1 % >
9	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 % >

Página: 1 de 137 Número de palabras: 33843 Text-only Report High Resolution Activado

Anexo: 04 Validación de expertos internos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: RODRIGUEZ DIAZ, CAROL ELIZABETH

Título y/o Grado:

Ph. D.....() Doctor.....() Magister....(X) Licenciado....() Otros. Especifique

Universidad que labora:UCV.....

Fecha: 20/11/2017

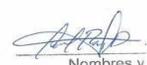
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN
ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICACIONAL EN EL VIDEOJUEGO DOTA 2 DE INTERNET EN LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNMSTI- 2017

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "X" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?	X		bueno de los yadores.
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS: Ajustar las preguntas de Satisfacción y Escenas.

Firma del experto:



Nombres y apellidos
Carol Elizabeth Rodriguez Diaz

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Tomangilla Reyna Homero

Título y/o Grado: Magister en Gestión Pública

Ph. D.....() Doctor.....() Magister....(k) Licenciado....() Otros. Especifique

Universidad que labora: Universidad César Vallejo

Fecha: 20-NOV-2017

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICACIONAL EN EL VIDEOJUEGO DATA 2 DE INTERNET EN LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE COMUNICACION SOCIAL DE LA UNMSM - 2017

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
	TOTAL			

SUGERENCIAS:

NOMBRE Y APELLIDOS: Homero Tomangilla Reyna



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: CHUINA VARGAS JOSÉ JESÚS

Título y/o Grado: Magister Profesional Organizacional

Ph. D.....() Doctor.....() Magister...(X) Licenciado....() Otros. Especifique

Universidad que labora: UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

Fecha: 4/17/17

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICACIONAL EN EL VIDEOJUEGO DOTA 2 DE INTERNET EN LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNMSM - 2017

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS: PROYECTO COHERENTE CON LOS OBJETIVOS.

NOMBRE Y APELLIDOS: [Firma]
 FIRMA
 DNI 06243285

Anexo 05: Validación de Aiken 1

	A	B	C	D	E	F	G
1	COEFICIENTE DE VALIDACION						
2	cuantitativo						
3	Preguntas		experto 1	experto 2	experto 3	Suma	V
4	ITEM 1		1	1	1	3	100%
5	ITEM 2		1	1	1	3	100%
6	ITEM 3		1	1	1	3	100%
7	ITEM 4		1	1	1	3	100%
8	ITEM 5		1	1	1	3	100%
9	ITEM 6		1	1	1	3	100%
10	ITEM 7		1	1	1	3	100%
11	ITEM 8		1	1	1	3	100%
12	ITEM 9		1	0	1	2	67%
13	ITEM 10		1	1	1	3	100%
14	ITEM 11		1	1	1	3	100%
15							97%
16							
17							
18							

Anexo 06: Validación de expertos externos

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Villagomez PAUCAR, Benedito Alberto
 Título y/o Grado: Licenciado en Comunicación Social

Ph. D.....() Doctor.....() Magister....() Licenciado....() Otros. Especifique

Universidad que labora: Universidad Nacional Mayor de San Marcos
 Fecha: 19/9/18

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:
~~"ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA EN USUARIOS~~
~~JUGADORES DEL VIDEOJUEGO EN RED SOCIAL EN EL DISEÑO~~
~~TRABAJO DE SIMÓN MARTÍN DE ROSAS - 10/18~~

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		Deberá indicar del público objetivo: edad, género y distrito de domicilio
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		distrito de domicilio
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?		X	
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?		X	
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?	X		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS:-----

NOMBRE Y APELLIDOS: Benedito Alberto Villagomez Paucar
Benedito
 FIRMA

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Monsalve Medina Guillermo

Título y/o Grado: _____

Ph. D.....() | Doctor.....() | Magister.....() | Licenciado.....(X) | Otros. Especifique _____

Universidad que labora: Comunicador Audiovisual Intermedia

Fecha: 22-09-2018 Sevree

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA EN USUARIOS JUGADORES DE VIDEOJUEGOS EN RED EN EL DISTRITO DE SAN MARTÍN DE BUREBOS - 2018

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "X" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
	TOTAL			

SUGERENCIAS: _____

NOMBRE Y APELLIDOS: Guillermo Monsalve Medina

Guillermo Medina
FIRMA

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Correa Temones Carlos E.

Título y/o Grado: _____

Ph. D.....() Doctor.....() Magister....() Licenciado....(X) Otros. Especifique

Universidad que labora: Redactor Intermedia Service

Fecha: 08-09-2018

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA EN USUARIOS JUGADORES DE NUNO JUEGO EN RED DONA A EN LAS ESCUELAS DISTRICTO DE SAN MARTÍN DE PORRES - DD.AS. II

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL				

SUGERENCIAS: _____

NOMBRE Y APELLIDOS: Carlos E. Correa Temones



 FIRMA

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: PAZ DELGADO, JOSÉ ANGELO
 Título y/o Grado: MAESTRO EN INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN

Ph. D.....() Doctor.....() Magister.... Licenciado.... Otros. Especifique

Universidad que labora: U.N. N.S.M.
 Fecha: 21-09-2018

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:
"ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA EN USUARIOS
 USUARIOS DEL VIDEOJUEGO EN RED FORTA EN EL D.S.
 TATO DE SAN MARTÍN DE PORRES - 2018"

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	<input checked="" type="checkbox"/>		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	<input checked="" type="checkbox"/>		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	<input checked="" type="checkbox"/>		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	<input checked="" type="checkbox"/>		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	<input checked="" type="checkbox"/>		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	<input checked="" type="checkbox"/>		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	<input checked="" type="checkbox"/>		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	<input checked="" type="checkbox"/>		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		<input checked="" type="checkbox"/>	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	<input checked="" type="checkbox"/>		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	<input checked="" type="checkbox"/>		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS: precisar, en el momento de aplicar la ficha el entorno motivacional y los comportamientos

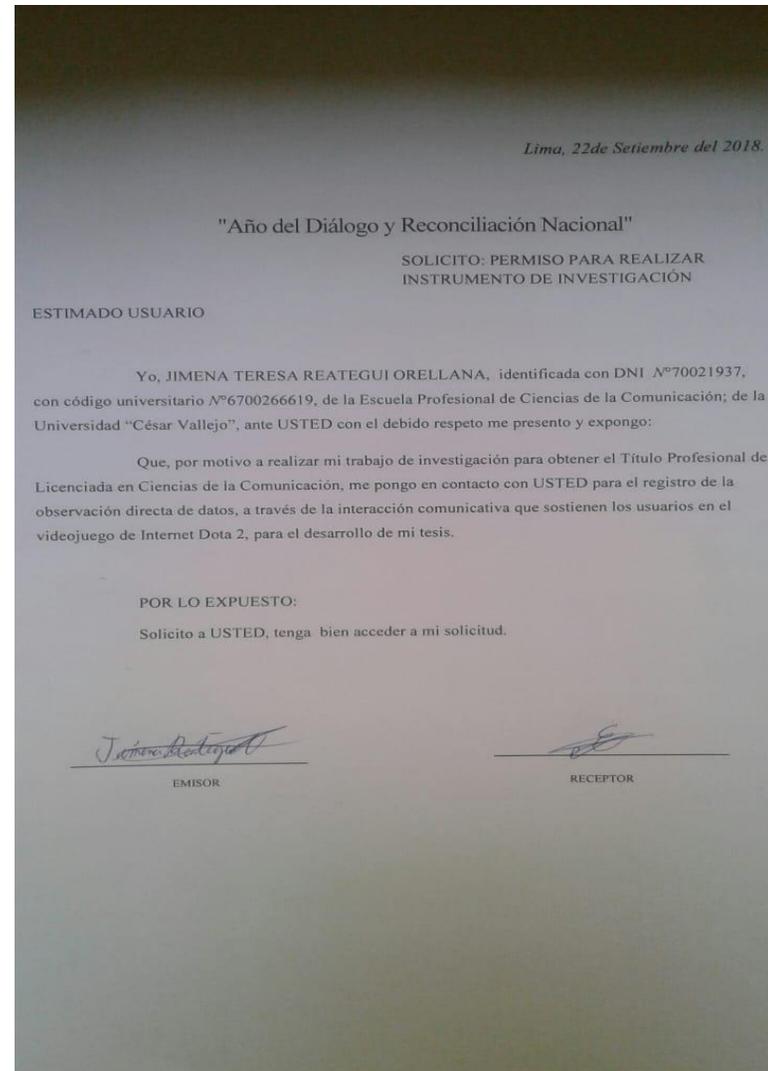
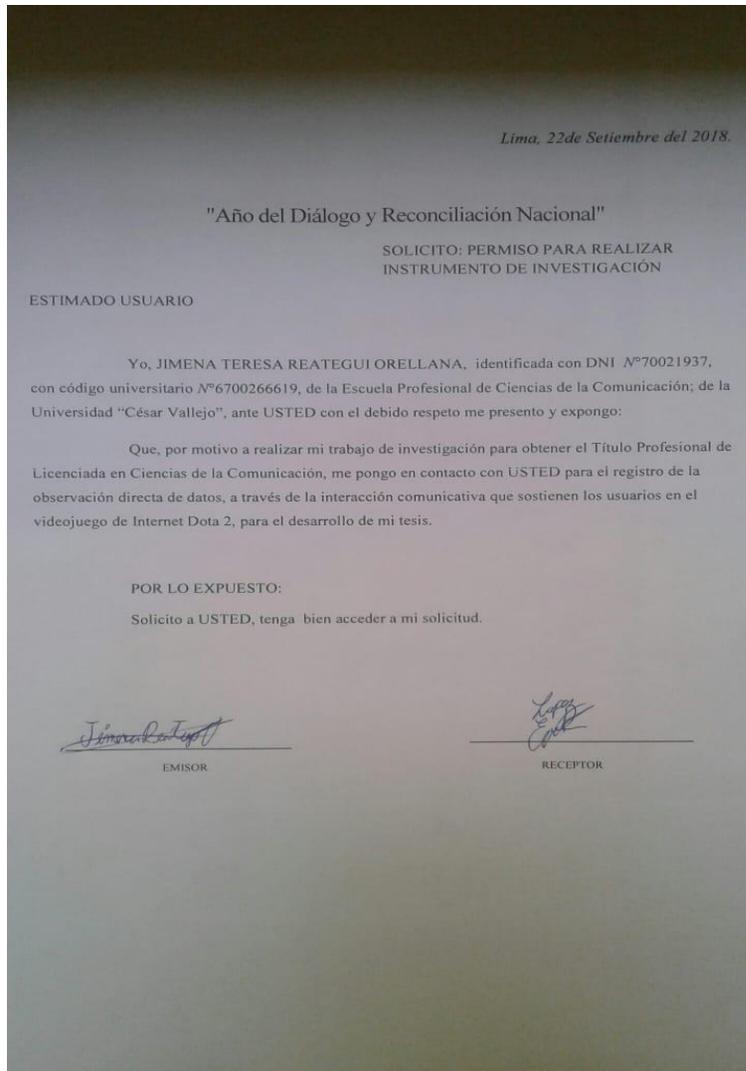
NOMBRE Y APELLIDOS: José Angel Paz Delgado

[Firma]
 FIRMA

Anexo 07: Validación de Aiken 2

F19		fx						
	A	B	C	D	E	F	G	
1	COEFICIENTE DE VALIDACIOON							
2	cuantitativo							
3	Preguntas	experto 1	experto 2	experto 3	Suma	V		
4	ITEM 1	1	1	1	3	100%		
5	ITEM 2	1	1	1	3	100%		
6	ITEM 3	1	1	1	3	100%		
7	ITEM 4	1	1	1	3	100%		
8	ITEM 5	0	1	1	2	67%		
9	ITEM 6	0	1	1	2	67%		
10	ITEM 7	1	1	1	3	100%		
11	ITEM 8	1	1	1	3	100%		
12	ITEM 9	1	0	0	1	33%		
13	ITEM 10	1	1	1	3	100%		
14	ITEM 11	1	1	1	3	100%		
15						88%		
16								

Anexo 08: Firmas obtenidas de los usuarios para la aplicación de ficha de observación



Lima, 22 de Setiembre del 2018.

"Año del Diálogo y Reconciliación Nacional"

SOLICITO: PERMISO PARA REALIZAR
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

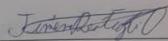
ESTIMADO USUARIO

Yo, JIMENA TERESA REATEGUI ORELLANA, identificada con DNI N°70021937, con código universitario N°6700266619, de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación; de la Universidad "César Vallejo", ante USTED con el debido respeto me presento y expongo:

Que, por motivo a realizar mi trabajo de investigación para obtener el Título Profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación, me pongo en contacto con USTED para el registro de la observación directa de datos, a través de la interacción comunicativa que sostienen los usuarios en el videojuego de Internet Dota 2, para el desarrollo de mi tesis.

POR LO EXPUESTO:

Solicito a USTED, tenga bien acceder a mi solicitud.



EMISOR



RECEPTOR

Lima, 22 de Setiembre del 2018.

"Año del Diálogo y Reconciliación Nacional"

SOLICITO: PERMISO PARA REALIZAR
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

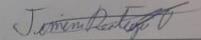
ESTIMADO USUARIO

Yo, JIMENA TERESA REATEGUI ORELLANA, identificada con DNI N°70021937, con código universitario N°6700266619, de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación; de la Universidad "César Vallejo", ante USTED con el debido respeto me presento y expongo:

Que, por motivo a realizar mi trabajo de investigación para obtener el Título Profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación, me pongo en contacto con USTED para el registro de la observación directa de datos, a través de la interacción comunicativa que sostienen los usuarios en el videojuego de Internet Dota 2, para el desarrollo de mi tesis.

POR LO EXPUESTO:

Solicito a USTED, tenga bien acceder a mi solicitud.



EMISOR



RECEPTOR

Lima, 22 de Setiembre del 2018.

"Año del Diálogo y Reconciliación Nacional"

SOLICITO: PERMISO PARA REALIZAR
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

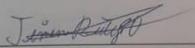
ESTIMADO USUARIO

Yo, JIMENA TERESA REATEGUI ORELLANA, identificada con DNI N°70021937, con código universitario N°6700266619, de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación; de la Universidad "César Vallejo", ante USTED con el debido respeto me presento y expongo:

Que, por motivo a realizar mi trabajo de investigación para obtener el Título Profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación, me pongo en contacto con USTED para el registro de la observación directa de datos, a través de la interacción comunicativa que sostienen los usuarios en el videojuego de Internet Dota 2, para el desarrollo de mi tesis.

POR LO EXPUESTO:

Solicito a USTED, tenga bien acceder a mi solicitud.



EMISOR



RECEPTOR

Lima, 22 de Setiembre del 2018.

"Año del Diálogo y Reconciliación Nacional"

SOLICITO: PERMISO PARA REALIZAR
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

ESTIMADO USUARIO

Yo, JIMENA TERESA REATEGUI ORELLANA, identificada con DNI N°70021937, con código universitario N°6700266619, de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación; de la Universidad "César Vallejo", ante USTED con el debido respeto me presento y expongo:

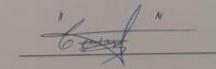
Que, por motivo a realizar mi trabajo de investigación para obtener el Título Profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación, me pongo en contacto con USTED para el registro de la observación directa de datos, a través de la interacción comunicativa que sostienen los usuarios en el videojuego de Internet Dota 2, para el desarrollo de mi tesis.

POR LO EXPUESTO:

Solicito a USTED, tenga bien acceder a mi solicitud.



EMISOR



RECEPTOR

Lima, 22 de Setiembre del 2018.

"Año del Diálogo y Reconciliación Nacional"

SOLICITO: PERMISO PARA REALIZAR
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

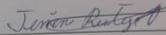
ESTIMADO USUARIO

Yo, JIMENA TERESA REATEGUI ORELLANA, identificada con DNI N°70021937, con código universitario N°6700266619, de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación; de la Universidad "César Vallejo", ante USTED con el debido respeto me presento y expongo:

Que, por motivo a realizar mi trabajo de investigación para obtener el Título Profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación, me pongo en contacto con USTED para el registro de la observación directa de datos, a través de la interacción comunicativa que sostienen los usuarios en el videojuego de Internet Dota 2, para el desarrollo de mi tesis.

POR LO EXPUESTO:

Solicito a USTED, tenga bien acceder a mi solicitud.



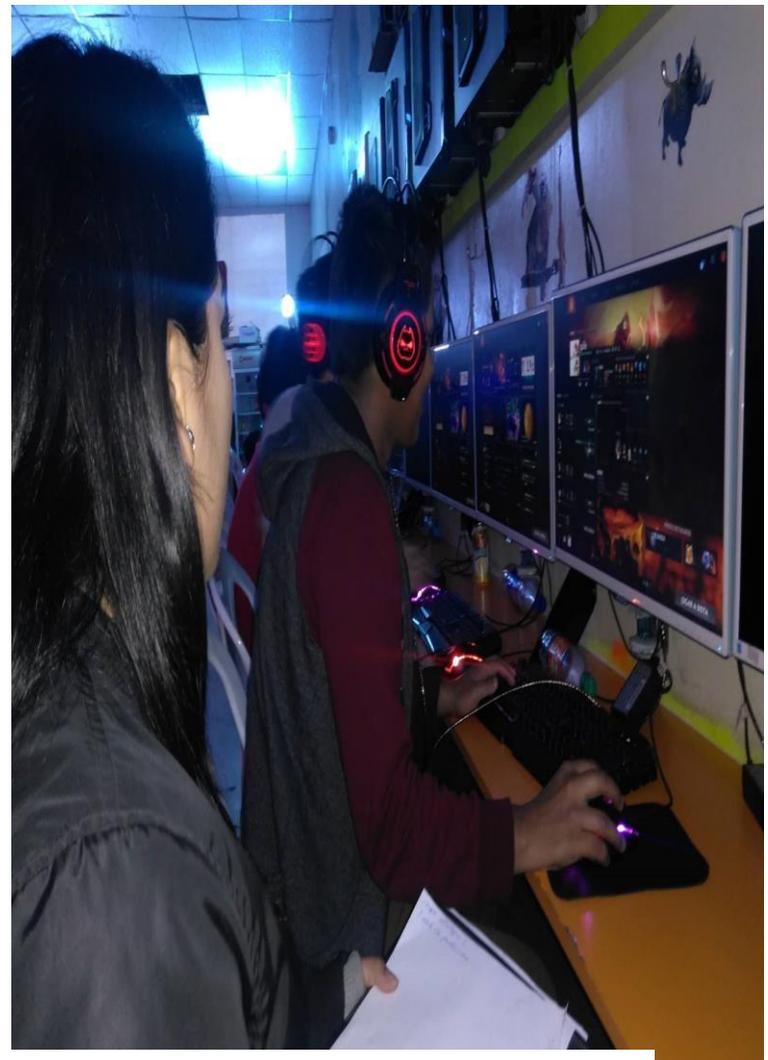
EMISOR

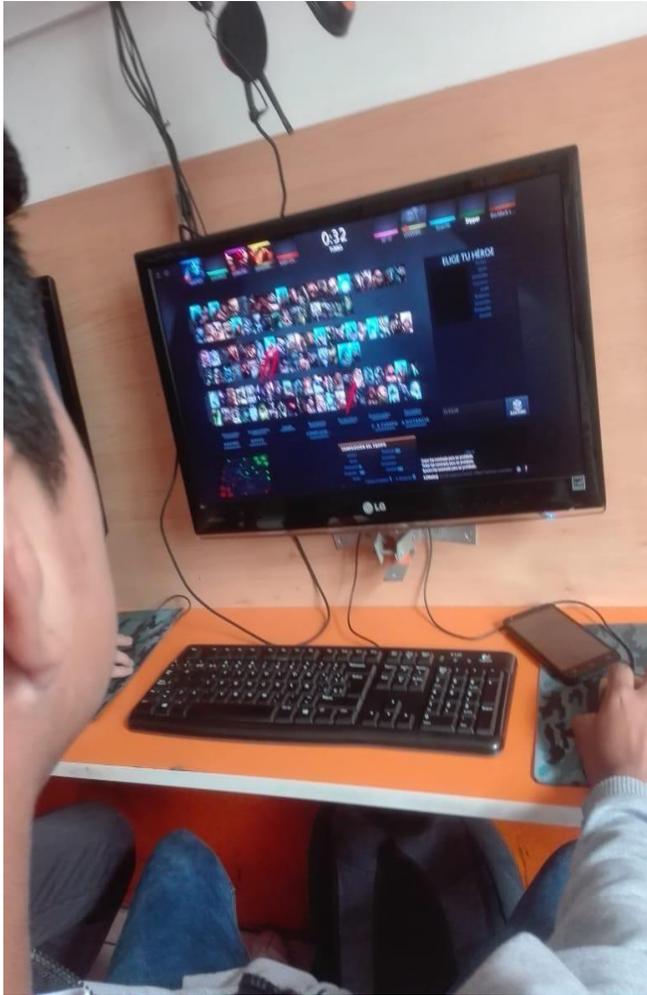


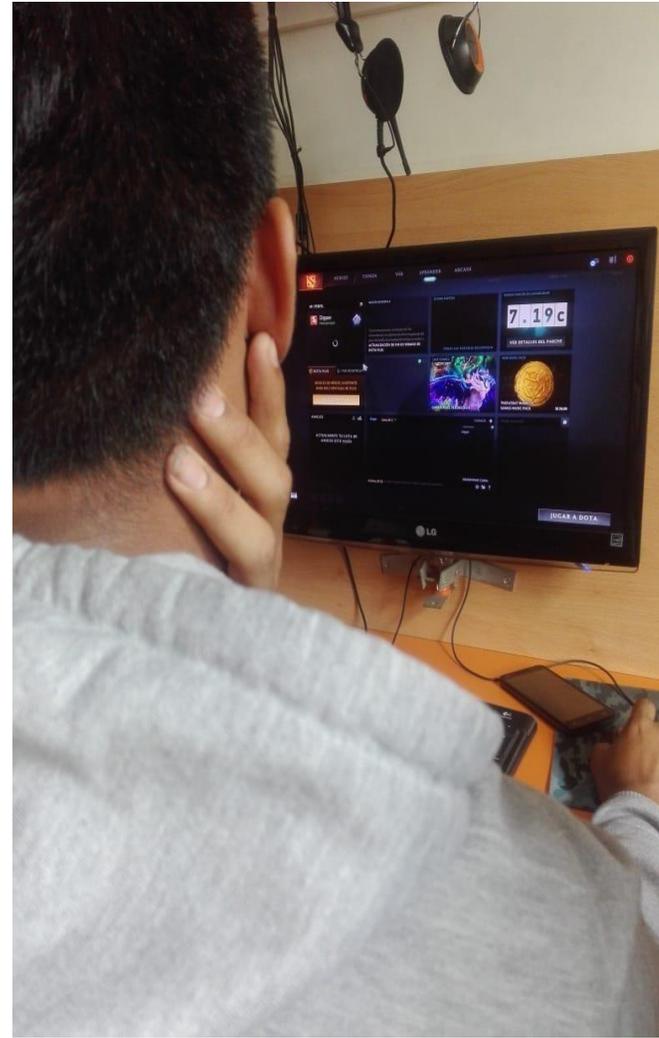
RECEPTOR

Anexo 09: Imágenes









Anexo 10: Portada del videojuego Dota2





ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Código : F06-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

Yo, CÉSAR AUGUSTO SMITH CORRALES, docente de la Facultad de Ciencias de la Comunicación y Escuela Profesional de Comunicación de la Universidad César Vallejo Lima Norte, revisor(a) de la tesis titulada

“Análisis de la interacción comunicativa en usuarios jugadores del videojuego en red dota en el distrito de San Martín de Porres 2018”, del (de la) estudiante JIMENA TERESA REATEGUI ORELLANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 17 de Diciembre de 2018.

Firma

Mg. César Augusto Smith Corrales

DNI: 40090002

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------



 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**"ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA EN USUARIOS
JUGADORES DEL VIDEOJUEGO EN RED DOTA 2, EN EL DISTRITO DE
SAN MARTÍN DE PORRES- 2018"**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

AUTOR:
REATEGUI ORELLANA, Jimena Teresa

ASESOR:
Smith Corrales, César A.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea

24

24

24

24

24

24

24

24

24

24

Resumen de coincidencias		
24 %		
1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	2 % >
2	docplayer.es Fuente de Internet	2 % >
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2 % >
4	www.scribd.com Fuente de Internet	1 % >
5	biblioteca.utec.edu.sv Fuente de Internet	1 % >
6	www.researchgate.net Fuente de Internet	1 % >
7	www.redalyc.org Fuente de Internet	1 % >
8	es.wikipedia.org Fuente de Internet	1 % >
9	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 % >



Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres:

Reátegui Orellana Jimena Teresa

D.N.I. : 70021937

Domicilio : Av. Naciones Unidas 1389 dpto. 201 – Cercado de Lima

Teléfono : Fijo : 3041296 Móvil : 923313270

E-mail : jimena.orellana@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Facultad de Ciencias de la Comunicación

Escuela : Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación

Carrera : Ciencias de la Comunicación

Título : Licenciada en Ciencias de la Comunicación

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado :

Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Reátegui Orellana Jimena Teresa

Título de la tesis:

"Análisis de la interacción comunicativa en usuarios jugadores del videojuego en red Dota 2, en el distrito de San Martín de Porres- 2018"

Año de publicación : 2018

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte, a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha :

23/08/2020



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS
EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02
Versión : 10
Fecha : 10-06-2019
Página : 1 de 1

Yo REATEGUI ORELLANA, JIMENA TERESA identificado con DNI N° 70021937, egresado de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, autorizo (x) , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA EN USUARIOS JUGADORES DEL VIDEOJUEGO EN RED DOTA 2, EN EL DISTRITO DE SAN MARTÍN DE PORRES- 2018"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

Mi trabajo de investigación para obtener el grado de licenciada está muy bien realizado y cumple con todo lo establecido.

FIRMA

DNI: 70021937

FECHA: 23 de agosto del 2020

Revisó	Vicerectorado de Investigación / DEVAC / Responsable del SGC	Aprobó	Rectorado
--------	--	--------	-----------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO
DE INVESTIGACIÓN / TESIS**

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE LA:

- ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

- REATEGUI ORELLANA, JIMENA TERESA

INFORME TITULADO:

- ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA EN USUARIOS JUGADORES DEL VIDEOJUEGO EN RED DOTA 2 EN EL DISTRITO DE SAN MARTÍN DE PORRES - 2018"

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

- LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

SUSTENTADO EN FECHA: 07 de diciembre de 2018

NOTA: 11



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN