



UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS

FACULTAD DE COMUNICACIONES

**PROGRAMA ACADÉMICO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y
MEDIOS INTERACTIVOS**

La contribución de los videojuegos online de modalidad competitiva en la vida personal
de los adolescentes.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Para optar el grado de bachiller en Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos

AUTOR

Cuadros De La Cruz, Jheins Gary (0000-0002-2698-2888)

ASESOR

Caramutti De La Piedra, Rosalía Del Pilar (0000-0002-6228-119X)

Lima, 08 de setiembre de 2021

DEDICATORIA

Dedicada a los adolescentes y jóvenes que les gusta pasar el buen rato jugando a los videojuegos.

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, agradezco a mis padres y hermano por apoyarme constantemente en mi vida universitaria y personal. También agradecer a mis amigos que conocí en esta institución. Finalmente, agradecer a mis profesores por la enseñanza y dedicación en sus alumnos.

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo analizar cuáles son las contribuciones de los videojuegos online de modalidad competitiva en la vida personal de los adolescentes de Lima Metropolitana. La metodología a emplearse para esta investigación tiene un enfoque cualitativo descriptivo, para ello se utilizará la herramienta de las entrevistas para recopilar la información. Para las entrevistas, se ha dividido las preguntas en tres categorías. El motivo de esta investigación recae en el contexto de la situación mundial: la pandemia por el Covid-19. La interacción de los adolescentes con los videojuegos se ha reforzado vertiginosamente debido a la estancia excesiva en el hogar. Además, se sabe que los videojuegos implican efectos positivos y negativos a las personas que practican alguno de estos videojuegos, y en este caso, en particular, se va a referir a los aspectos positivos que fomentan los videojuegos.

Palabras clave: Videojuego competitivo, contribución, vida personal, habilidad.

ABSTRACT

The present research aims to analyze what are the contributions of competitive online video games in the personal lives of adolescents in Metropolitan Lima. The methodology to be used for this research has a descriptive qualitative approach, for which the interview tool will be used to collect the information. For the interviews, the questions have been divided into three categories. The reason for this investigation lies in the context of the world situation: the Covid-19 pandemic. The interaction of adolescents with video games has been reinforced dramatically due to excessive stay at home. In addition, it is known that video games imply positive and negative effects on people who play any of these video games, and in this case, in particular, it is going to refer to the positive aspects that video games promote.

Keywords: Competitive videogame, contribution, personal life, skill.

TABLA DE CONTENIDOS

Resumen	III
Tabla de contenidos	V
Planteamiento de la investigación	1
Situación problemática	1
Justificación	2
Preguntas	3
Pregunta general	3
Preguntas específicas	3
Objetivos.....	3
Objetivo general	4
Objetivos específicos.....	4
Estado del Arte (Antecedentes)	4
Marco teórico.....	8
1. Videojuego competitivo	8
1.1. Los videojuegos y la neurociencia.....	8
1.2. Los videojuegos, la adicción y violencia.....	9
2. Habilidad	9
2.1. Habilidades y neurociencia.....	9
3. Gamer	11
Metodología.....	11
Referencias	17
Anexos.....	21
Matriz de Consistencia Metodológica	23
Mapa de autores	24
Matriz de perfiles	25
Hoja de consentimiento de entrevista.....	29

1 PLANTEAMIENTO DE INVESTIGACIÓN

1.1 Situación problemática

En la última década, los videojuegos se han desarrollado enormemente a tal punto de volverse una influencia en la sociedad, ya sea en la vida personal de una persona, en un entorno de negocios o en los medios de la tecnología. Su constante evolución en las gráficas del videojuego, las plataformas, los dispositivos, la modalidad de un videojuego, han extendido su mercado laboral para llegar a millones de personas. El uso de los videojuegos ya se ha marcado como un estilo de vida para muchas personas, es por ello que es una de las formas de entretenimiento más considerables en el entorno global.

Cuando se habla de una forma de entretenimiento, se refiere a un pasatiempo, un hobby, una forma de reducir el estrés o el mal rato. La coyuntura mundial de la actualidad, la pandemia por el covid-19, ha cambiado el estilo de vida de la mayoría de las personas de todo el mundo, debido a que, estando la mayor parte del día dentro de casa, las actividades se han tenido que adaptar a dicho contexto (UNICEF, 2020). Al estar excesivamente encerrado en casa, han surgido, de las personas, nuevas formas de entretenimiento que antes no la practicaban o que pocas veces lo hacían, entre ellos están los videojuegos.

Tanto hombres como mujeres de distintas edades hacen uso de esta forma de entretenimiento y están a la cercanía de toparse con un videojuego, ya que éstos se pueden encontrar en la mayoría de dispositivos tecnológicos más comunes en su uso en la actualidad: celulares, computadoras, laptops, consolas, etc. Actualmente, las características de los videojuegos son variadas, esto llevó a identificar diferentes tipos de los mismos: por temática (acción, aventura, deportes, etc), por tipos de consolas (playstation, computadora, celular, etc) o por modalidad (online y personalizada).

Para esta investigación se va a referir, específicamente, sobre la modalidad online de los videojuegos, ya que a través de internet los usuarios pueden interactuar con otras personas y de esta manera promover el deseo de competencia para destacarse de otros jugadores. Entre los videojuegos online existen los videojuegos de modalidad competitiva y los videojuegos de acción-aventura de mundo abierto.

1.2 Justificación

Esta investigación es sustancial a lo que refiere saber qué aspectos positivos promueven la práctica de videojuegos online para los adolescentes de Lima metropolitana, mas no una pérdida de tiempo o una actividad nada productiva. Un estudio realizado por Pew Research center, un Centro de Investigaciones que brinda información sobre problemáticas sociales, reportó que el 59% de los adultos estadounidenses consideran que esta actividad no es productiva (TNE, 2015). En consecuencia en ese reporte, se quiere destacar los beneficios que los videojuegos pueden contribuir al bienestar de un adolescente dentro de la coyuntura mundial, ya que estar en casa todo el día ha traído consecuencias graves a considerar en la salud mental de los adolescentes. Así lo informa un sondeo realizado por la UNICEF en el año 2020, en donde se recopiló las voces de más de ocho mil adolescentes y jóvenes de 9 países de Latinoamérica. El reporte arrojó que el 27% reportó sentir ansiedad y 15% reportó sentir depresión (UNICEF, 2020).

Los videojuegos han servido como una pequeña fuente de solución para muchos de estos problemas antes mencionados. Asimismo, reconocer qué otros aportes ofrecen. Los videojuegos y su justificación hedonista de alguna manera contribuye al bienestar de una persona, por ejemplo, como vía de escape ante situaciones complicadas, ansiedad, estrés, agotamiento, etc (Muros, Aragón, Bustos, 2013). Ciertamente, los videojuegos aportan positivamente en la salud mental de una persona, pero, como ya se ha mencionado anteriormente, se hará una investigación centrada en los videojuegos online de modalidad competitiva. Una modalidad de juego en la que un videojugador debe utilizar estrategias, trabajo en equipo, toma de decisiones rápidas y efectivas. Universia, una revista en línea nos muestra un estudio realizado por Office of Naval Research (ONR) establece que los videojuegos aumentan la capacidad de inteligencia fluida de los jugadores, es decir, su capacidad para resolver problemas en situaciones de apuro, crear tácticas y la adaptación (Universia, 2012).

En el Perú, esta modalidad de juego mayormente la practican los adolescentes (El Comercio, 2020). Un estudio realizado por la firma GfK, una compañía de investigación de mercados, en donde tomaron una muestra de 669 casos, revelan que el 39% de gamers peruanos tienen entre 16 a 24 años de edad, mientras que el 30% tienen entre 25 y 34 años de edad. Entre los

videojuegos más demandados de esta modalidad competitiva en el país se encuentran Overwatch, Counter Strike Global Offensive, Fornite, Dota 2 y League of Legends (Ultra, 2020). Cabe mencionar que esta modalidad de juego tiene un sistema de rankings (nivel), el cual indica la habilidad y estadísticas del jugador; a mayor habilidad, mayor nivel.

A continuación, se detallarán las preguntas y los objetivos de esta investigación y así poder comprender cómo los videojuegos podrían contribuir a los adolescentes en su vida personal.

1.3 Preguntas

1.3.1 Pregunta general

¿De qué manera los videojuegos online de modalidad competitiva podrían contribuir en la vida personal de los adolescentes, de 18 a 21 años de edad nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana?

1.3.2 Pregunta específica 1

¿Qué habilidades podrían desarrollar los adolescentes, de 18 a 21 años de edad nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana al practicar un videojuego online de modalidad competitiva?

1.3.3 Pregunta específica 2

¿Cuáles son las percepciones de valoración que podrían tener los adolescentes, de 18 a 21 años de edad de nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana sobre los videojuegos y su posible único medio de ingresos económicos?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Analizar la contribución de los videojuegos online de modalidad competitiva en la vida personal de los adolescentes, entre 18 a 21 años de edad de nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana.

1.4.2 Objetivo específico 1

Identificar las habilidades que podrían desarrollar los adolescentes, entre 18 a 21 años de edad de nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana al practicar un videojuego online.

1.4.3 Objetivo específico 2

Analizar las percepciones de valoración que podrían tener los adolescentes, de 18 a 21 años de edad de nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana sobre los videojuegos y su posible único medio de ingresos económicos.

2 ANTECEDENTES

Este tema de investigación se ha desarrollado, a través de las décadas, desde diferentes puntos de vista: el tecnológico, cultural, social o psicológico. Se han realizado estudios e investigaciones sobre la influencia de los videojuegos en personas de diferentes edades, sobre todo en el rendimiento académico en niños. Sobre la influencia de videojuegos en el rendimiento académico en estudiantes de nivel superior se encontró un artículo desde un enfoque cualitativo, con característica interpretativa. En él se señala que los videojuegos pueden ser beneficiosos para los jugadores casuales o que juegan ocasionalmente, ya que incrementan su concentración, su habilidad para detectar diversos objetos en movimiento, su toma de decisiones, entre otros (Sosa, Ruiz y Covarrubias; 2018).

“La pregunta final ¿Te consideras un adicto a los videojuegos y por qué? como se puede ver es una pregunta abierta, por lo cual las respuestas obtenidas son variadas, aunque el 75% afirmó no tener adicción a los videojuegos; refiriendo que no se consideran dependientes de esta tecnología debido a que únicamente juegan de 1 a 5 horas por semana.”. (p.12).

Este estudio indica que la práctica de videojuegos otorga el desarrollo de nuevas habilidades, el riguroso entrenamiento cognitivo mejora las habilidades mentales, hay una mejora en la coordinación mano-ojo, pensamiento más rápido y mucho más aguda.

Los videojuegos comerciales han servido como herramientas didácticas-educativas en muchas instituciones, por ello se puede volver a redimensionar como elemento de aprendizaje y aprovechar su funcionamiento lúdico, versátil y de fácil acceso (Revuelta, Guerra; 2015). Esta investigación, *¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador*, recopila la información con una muestra de 115

usuarios, en la cual obtuvieron un listado de aprendizajes que los mismo videojugadores han demostrado desde su experiencia lúdica. Bajo el estudio exploratorio y un método descriptivo realizado por los autores, con el método de las encuestas, se obtuvieron los siguientes resultados en relación a lo que aportan los videojuegos:

- **Elemento motivador y favorecedor del rendimiento:** Los videojuegos provocan una sensación motivadora en el usuario que le empuja a seguir interesado/a en el acto de jugar, gracias a ello se puede conseguir aprendizajes significativos e incrementar el rendimiento y la predisposición de los estudiantes, independientemente de los contenidos tratados en el videojuego.
- **Adquisición de habilidades y/o destrezas para la resolución de problemas:** La simulación de situaciones y el aprendizaje de habilidades a través de los videojuegos supone un aprendizaje no formal aplicable a situaciones de la vida diaria y por tanto de utilidad para los alumnos.
- **Aumento de la concentración:** Los videojuegos al dotar múltiples estímulos del videojugador hacen que éste entre en un estado de concentración, que ayuda al control del mismo.
- **Mejora en la toma de decisiones:** Los videojuegos pueden simular situaciones en donde el videojugador recae en la responsabilidad de tomar la decisión más adecuada según el contexto, y las consecuencias derivadas de la misma.
- **Habilidades psicomotrices:** Competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico
- **Coordinación:** La coordinación de distintos factores así como la gestión de parámetros es un elemento que ayuda a la concentración del mundo, destreza que se puede aumentar y mejorar con videojuegos, sobre todo con el género de estrategias.

El estudio demuestra que la incidencia en videojuegos tiene una gran ventaja frente a otros medios de aprendizaje pedagógico. La gran capacidad de novedad, emoción, pasión, participación intensa y hechos favorecen la creación de nuevos circuitos neuronales dentro del cerebro. Los videojuegos no necesariamente tienen que ser vistos como herramientas antisociales o pérdidas de tiempo, es claro que la exposición excesiva frente a estos aparatos puede llegar a ser un problema. Sin embargo, con un estilo de vida disciplinado y un enfoque equilibrado puede dar lugar a beneficios positivos para el bienestar mental y psicológico de una persona (Revuelta, Guerra; 2015).

Asimismo, Daphne Bavelier, una neurocientífica, nos explica la relación del cerebro frente a los videojuegos tomando como ejemplo a “Call of Duty”. El cerebro es más listo, mejor y rápido. En dosis razonables, estos videojuegos de tiros cargados de acción, tienen efectos bastante potentes y positivos en muchos aspectos del comportamiento (Bavelier, 2012). En primer lugar, toma al ojo humano como ejemplo para su sustentación. Las personas que no juegan tanto a juegos de acción, las que no pasan mucho tiempo frente a las pantallas, tienen visión normal o lo que se llama visión correctiva. Sin embargo, lo que ocurre con personas que pasan jugando videojuegos por más de quince horas a la semana, su visión es mucho mejor que la de aquellos que no juegan, y es mejor de dos formas distintas: la primera es que son capaces de resolver pequeños detalles en un contexto abarrotado, y si bien eso significa poder leer la letra pequeña de una receta en vez de usar lupas, pueden hacerlo usando su vista; la otra forma es que son mejores en su capacidad de resolver diferentes niveles de gris.

*“Imaginen que están conduciendo con niebla; esto supone una diferencia entre ver el coche enfrente al suyo y evitar el accidente, o tener un accidente”
(Bavelier, 2012)*

Es así como se aprovecha ese trabajo para desarrollar juegos para pacientes con visión reducida y para tener un impacto en acondicionar su cerebro para que tengan una mejor

visión. Es así cómo explica que, cuando se trata de videojuegos en acción, el tiempo ante la pantalla no empeora la visión.

En segundo lugar, toma una afirmación que aseveran muchas personas: “Los videojuegos generan problemas de atención y distracción”. Bavelier demuestra que esta afirmación no es del todo cierta con una prueba en pantalla. Ella muestra una serie de círculos amarillos en constante movimiento y un solo círculo de color azul. En seguida, el círculo azul cambia de color al amarillo y sigue su movimiento. Posteriormente, aumenta la dificultad con tres círculos azules que cambian al color amarillo. Una persona que no pasa mucho tiempo frente a los videojuegos de acción, tiene la atención de solo uno o dos círculos azules que luego son amarillos y las pierde de vista; mientras que una persona que tiene más experiencia en estos videojuegos puede, incluso, tener la atención de seis o siete círculos azules que cambian de color y no las pierde de vista.

Siguiendo con lo anterior, según Bavelier, se pueden usar neuroimágenes y mirar el impacto de los videojuegos en el cerebro y encontrar muchos cambios. Los cambios principales se encuentran en las redes cerebrales que controlan la atención. Así que una parte es el córtex parietal la cual controla la orientación de la atención. La otra es el lóbulo frontal, que controla cómo mantenemos la atención. Y el tercero es el giro cingular anterior, que controla la asignación y regulación de la atención y la forma de resolver conflictos. Por consiguiente, al trabajar con neuroimágenes, se halla que estas tres redes son mucho más eficientes en gente que se recrea con juegos de acción.

3 MARCO TEÓRICO

3.1 Videjuego competitivo

La RAE (Real Academia Española) ofrece una definición netamente técnica de lo que es el videojuego. Esta la define como un juego electrónico que se visualiza en una pantalla. Un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. Por otra parte, la competencia la define como la disputa o contienda entre dos o más personas sobre algo.

En efecto, los videojuegos son aplicaciones interactivas que tienen el propósito de entretener los cuales se pueden acceder mediante una computadora, consola o celular. Interactiva se refiere a que el usuario se involucra activamente, no solo con el contenido, sino también con otros jugadores. También los videojuegos han acompañado a distintas generaciones y sus visiones son consideradas desde un medio de expresión contemporáneo hasta promotores de la violencia (López, 2013). Un videojuego está compuesto por la interacción de recursos visuales y sonoros, la cual requiere de sistemas hápticos como el teclado, mouse, guantes, trajes y otros dispositivos. Esto facilita la relación hombre-máquina (De Aguilera & Mañas, 2001 y Sánchez, Sáenz & Garrido, 2010).

En definitiva, la función de estos aparatos es crear la ilusión de que el usuario está inmerso en el videojuego. El jugador controla a su personaje que lo representa y toma decisiones. En el contexto de los videojuegos online la competencia entre los jugadores es ejercida para lograr un objetivo: ganar una partida. Estos jugadores se diferencian por un nivel proporcionado por el sistema del videojuego denominado rango, la cual indica la habilidad del jugador y sus estadísticas. Con el paso de los años y la evolución cultural de la sociedad, el videojuego competitivo ha pasado de ser una actividad que aludía a las personas con poca socialización a ser sinónimo de éxito cuya idea contiene la percepción de superioridad (Durán; 2014, p.9).

3.1.1 Los videojuegos y la neurociencia

Los estudios científicos han encontrado que jugar videojuegos, especialmente los que requieren de reacciones rápidas, a largo plazo son como un entrenamiento que integra en el cerebro las funciones sensoriomotoras con las de la atención, que resulta en habilidades

mejoradas de psicomotricidad fina (Palaus, Marron, Viejo-Sobera, Redolar-Ripoll; 2017). El estudio de Palaus y sus colegas, muestran que jugar videojuegos puede cambiar la forma en que el cerebro se desempeña, e incluso cambiar su estructura. Por ejemplo, jugar videojuegos afecta la atención, los jugadores muestran mejoras en la atención sostenida o atención selectiva, la cual se basa en focalizar la mente en un estímulo o tarea en concreto, sin importar la presencia de otros estímulos alrededor.

Aquellos juegos que involucran movimiento de un personaje en un escenario, estimulan las funciones viso-espaciales, la cual mejora las habilidades de orientación. Incluso, hay un registro de crecimiento del hipocampo derecho del cerebro, relacionado con memorizar lugares y rutas, también recordar acontecimientos peligrosos. Los videojuegos de acertijos lógicos estimulan el córtex entorrinal, vinculado con el razonamiento espacial y la formación de memoria (Palaus, Marron, Viejo-Sobera, Redolar-Ripoll; 2017).

3.1.2 Los videojuegos, la adicción y violencia

Jugar muchas horas a los videojuegos no vuelve adicto a una persona. Al parecer, como con otras adicciones, la de los videojuegos está relacionada con predisposiciones emocionales y sociales. En todo caso, es importante limitar las horas que una persona se la pasa jugando (Weinstein; 2010).

Los videojuegos violentos tampoco vuelven violentos a las personas. Los estudios indican que jugar videojuegos puede aumentar momentáneamente los niveles de agresividad pero no tanto como ver programas violentos de televisión, ningún estudio ha indicado que videojuegos violentos sean causantes de actos violentos (Sherry; 2007). Lo que sí sucede es que la exposición constante a contenidos violentos puede volver a una persona menos sensible a percepciones de violencia en periodos cortos (Funk, Baldacci, Pasold, Baumgardner; 2004).

Por otra parte, Von Der Heiden y sus colegas proponen la hipótesis de que los videojuegos violentos incluso pueden tener un efecto de catarsis. Una persona al juntarse de manera online con sus amigos a volar en pedazos algunos monstruos virtuales puede bajar su nivel de estrés. Y no hay riesgo de que se confunda lo virtual con lo real (Von Der Heiden, Braun, Müller, Egloff; 2019).

3.2 Habilidad

El término habilidad se refiere al desempeño de una tarea, ocupación o función productiva que se conlleva con éxito, la adquisición de conocimientos, la ejecución de destrezas y el desarrollo de talentos que se expresan en las acciones (Cejas y Pérez; 2003). También se define como operaciones mentales, psicomotoras y actitudinales que se necesitan para el ejercicio personal (Mertens; 2000). En el contexto del desarrollo de habilidades que ofrecen los videojuegos competitivos se refiere a la obtención de nuevos ejercicios mentales de una persona que le ayudarán a resolver situaciones complicadas utilizando estas habilidades adquiridas. El término habilidad corresponde al manejo de ciertas tareas para realizarlas con precisión, hacer una cosa bien y tener conocimiento de lo que se está haciendo, un logro eficaz de la actividad a desarrollar, con agilidad y facilidad (Batalla; 2000).

3.2.1 Habilidades y neurociencia

El efecto más apoyado por las evidencias en el cerebro respecto a los videojuegos, es la mejora de la atención. Los videojugadores experimentados han mostrado un desempeño aumentado en la atención selectiva, atención dividida y atención sostenida. (Thorne, Thomas, 2019). Los neuropsicólogos distinguen dos grandes formas de atención:

- Atención activa: Habilidad para seleccionar y enfocarnos en lo que es importante en un momento dado, manteniendo un esfuerzo mental para no distraerse.
- Atención pasiva: Es más involuntaria y más fácil. Responde a estímulos como luces brillantes, ruidos fuertes o eventos sobresalientes.

Muchos videojuegos suelen estar diseñados para capturar la atención y provocar una respuesta usando estos estímulos. Por lo tanto, entrenan la forma de atención que no está vinculada con el desempeño escolar o profesional. De hecho, un estudio relaciona el uso prolongado de videojuegos con un menor control cognitivo y una reducción de ciertas formas de atención. Al capturar la atención y premiar las reacciones a los estímulos que ofrece, un videojuego apela al sistema de recompensas, especialmente el bucle de ganglios tálamo-cortical- basal; es decir, jugar provoca la liberación de dopamina, lo que estimula las ganas de jugar más (Von Der Heiden, Braun, Müller, Egloff; 2019).

3.3 Gamer

Las cosas gamer dan cuenta de una objetivación de una cultura asociada a la práctica de jugar videojuegos. La burda mercantilización que la industria de videojuegos ve en la identidad gamer un nicho de mercado a explotar no tiene gran relevancia. Lo importante es que lo gamer entra de lleno en la fórmula última de cualquier identidad dentro de un contexto de capitalismo avanzado y modernidad tardía, esto es, objetos que funcionan como significantes que solo hacen alusión a sí mismos: eres gamer porque llevas, usas, te pones, lees, ves cosas gamer; llevas, usas, te pones, lees, ves cosas gamer porque eres gamer (Muriel; 2018)

Según Daniel Muriel (2018) el término gamer es una identidad que dan cuenta de una objetivación de una cultura asociada de a la práctica de jugar videojuegos. El autor deriva a los gamers en cinco categorías según sus características. El primero es el gamer prototípico o el hardcore gamer. Es el que aparece en el imaginario colectivo como el modelo de gamer, ese jugador totalmente dedicado a jugar a videojuegos. El segundo es el casual gamer, que rompe con la figura monolítica del gamer como tipo subcultural. Es una categoría que se construye en gran medida en contraposición al hardcore gamer, desestabilizando hasta cierto punto la propia idea de gamer. El tercero es el gamer foodie-connoisseur. Es un tipo de gamer que se muestra como un experto en la materia, que entiende el videojuego como cultura. El cuarto es el gamer intelectual-cultural. Una de sus peculiaridades es la de un sujeto que, involucrado fuertemente con el mundo del videojuego, no se identifica necesariamente como gamer. Por último, el autor menciona que todo el mundo es gamer, lo que torna la cuestión de la identidad gamer en un acertijo que conduce a las persona a escenarios post-identitarios donde se construye la paradoja de una identidad sin identidad.

4 METODOLOGÍA

4.1 Paradigma de investigación

El paradigma de investigación se define como el modo de orientarse en una disciplina la cual constituye un conjunto de conceptos que el investigador asume como un sistema de creencias básicas que determinan el modo de mirar la realidad y comprender los problemas. Los procedimientos para la construcción de la evidencia empírica utilizan conceptos y categorías de forma inductiva que se ha realizado en el proceso de investigación. (Sautu, Boniolo,

Dalle, Elbert; 2005, p.40-41). De acuerdo con esto, y partiendo del objetivo general de esta investigación que es analizar la contribución de videojuegos online de modalidad competitiva en la vida personal de los adolescentes de Lima metropolitana, se deduce que el paradigma de la presente investigación es constructivista, ya que, Según Berger y Luckman (2003), la posición teórica que adopta el paradigma constructivista social se basa en el principio de que el saber del mundo real se construye en base a procesos de interaccionismo social y de movilización de recursos persuasivos y representacionales.

4.2 Forma de investigación

Por los objetivos de la investigación, será un estudio interpretativo, ya que, la investigación interpretativa pretende responder respecto de las causas de eventos físicos o sociales, explicando por qué ocurre cierto fenómeno, en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más factores (Baptista, Fernández, Hernández; 2010, p.100-111).

4.3 Estrategia metodológica

El presente trabajo de investigación “La contribución de los videojuegos online de modalidad competitiva en la vida personal de los adolescentes”, por la modalidad corresponde a un trabajo de desarrollo encaminado a resolver problemas prácticos. Por la naturaleza es una investigación cualitativa, por la razón de que analizar el problema ofrece técnicas especializadas para obtener respuestas a fondo acerca del problema planteado.

“La investigación cualitativa tiene un enfoque multi-metodológico, que implica un enfoque interpretativo y naturalista a su objeto de estudio. Esto significa que los investigadores cualitativos estudian las cosas en sus ambientes naturales. La investigación cualitativa involucra el estudiado uso y recopilación de una variedad de materiales empíricos, los cuales describen momentos y sentidos rutinarios y problemáticos en la vida de los individuos”. (Denzein y Lincoln; 2005, p.2)

4.4 Unidad de análisis

Para esta investigación se hará un análisis de personas.

4.5 Universo, población y muestra

Población: Personas que residan en Lima Metropolitana y tengan conocimiento de los videojuegos online de modalidad competitiva.

Muestra:

- 10 adolescentes de Lima Metropolitana, de 18 a 21 años de edad de nivel socioeconómico A y B que jueguen algún videojuego online de modalidad competitiva.
- 5 streamers que juegan más de 2 horas al día.
- 5 Personas expertas en el tema de videojuegos online de modalidad competitiva.

4.6 Selección de informantes

Adolescentes de 18 a 21 años de edad que residen en Lima Metropolitana que tengan conocimiento de los videojuegos online de modalidad competitiva. También personas que hacen streaming de videojuegos online de modalidad competitiva por medio de redes sociales o plataformas de transmisión de videos y obtengan algún ingreso económico con esta actividad. Por último, personas expertas en el tema planteado.

4.7 Criterios de selección

- Personas que residen en Lima Metropolitana.
- Que sepan sobre videojuegos online de modalidad competitiva.
- Que obtengan ingresos económicos gracias a los videojuegos.
- Personas con conocimiento profesional de los videojuegos online.

4.8 Técnicas de recolección de datos

En primer lugar, para la presente investigación, se hará uso de las entrevistas con la finalidad de identificar aspectos relevantes sobre los beneficios que podrían obtener los adolescentes al jugar algún videojuego online de modalidad competitiva y sustentar la hipótesis de las investigaciones previas al presente. La entrevista es útil si se quiere dar a conocer los aspectos estructurales o atributos generales de una población, las razones u opiniones que tienen las personas acerca de un determinado tema (Sautu, Boniolo, Dalle, Elbert; 2005, p.48).

4.9 Fuentes de información

Entrevistas y documentos.

4.10 Limitaciones

- El factor tiempo comparado con la entrevista.
- La mala conexión a internet del entrevistado o entrevistador.

5 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

5.1 Muestra 1: Adolescentes

- 18 a 21 años de edad.
- Personas que juegan más de 6 horas por semana a los videojuegos de modalidad competitiva.
- Personas de nivel socioeconómico A o B.

5.2 Muestra 2: Streamers

- 18 a 24 años de edad.
- Personas que hacen streaming en redes sociales todos los días por más de dos horas por día.
- Que obtengan ingresos económicos gracias a los streamings que realiza.

5.3 Muestra 3: Especialistas/Profesionales

- Personas con conocimiento sobre los videojuegos online y sus efectos en los adolescentes (Psicólogos, sociólogos)
- Personas con al menos 5 años de experiencia en su campo.

Entrevistado 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=AKDU5yPAjRw>

Entrevistado 2:

https://www.youtube.com/watch?v=n4_v1F2EvE8

Guía de entrevista

Nombres: Edad:

Sexo: Fecha:

Profesión u Ocupación:

Buenos días/tardes/noches, mi nombre es Jheins Cuadros De la Cruz, soy estudiante de la carrera de Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), como parte de mi proyecto de investigación titulado “La contribución de los videojuegos online de modalidad competitiva en la vida personal de los adolescentes”, estoy realizando una investigación cuyo objetivo es “Analizar la contribución de los videojuegos online de modalidad competitiva en la vida personal de los adolescentes, entre 16 a 22 años de edad de nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana”.

Al mismo tiempo, hago de tu conocimiento que la información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial y solo será utilizada para los propósitos de esta investigación. El tiempo de duración aproximado de la entrevista se estima en 30 minutos.

Agradezco anticipadamente tu participación y colaboración totalmente voluntaria; si deseas puedes culminarla en cualquier momento. A continuación, iniciaremos con las preguntas.

¿Aceptas ser entrevistado? Sí ____ No ____

¿Aceptas ser grabado? Sí ____ No ____

Preguntas:

Realizar al menos dos preguntas para romper el hielo.

1. ¿Me puedes brindar tu nombre completo y a qué te dedicas?
2. ¿Qué sueles hacer en tus ratos libres?

Categoría A: Videojuegos

3. ¿Cuál es la primera palabra que se te viene a la mente cuando yo te digo videojuego?
4. ¿Cuántas horas a la semana juegas aproximadamente?
5. ¿Qué te motiva o qué te impulsa por jugar a los videojuegos?
6. ¿Sueles jugar con amigos, en compañía de alguien, solo? ¿Por qué lo haces?
7. ¿Dejarías este hábito de jugar a los videojuegos? ¿Por qué?

Categoría B: Gamer competitivo

8. ¿Cuál es la primera palabra que se te viene a la mente cuando yo te digo gamer?
9. ¿Según tu percepción, qué características tiene un gamer?
10. ¿Qué es lo más importante que una persona deba tener para ser un buen gamer competitivo en los videojuegos online?
11. ¿Tienes algún videojuego online competitivo que sea tu favorito o sueles jugar varios? ¿Cuáles son?
12. ¿Me puedes contar un poco de qué se trata este videojuego?
13. ¿Cómo iniciaste en este videojuego, cómo fue que lo empezaste a jugar?
14. ¿Qué es lo que más te gusta de este videojuego y lo que no te gusta?
15. ¿Consideras que es importante para ti jugar estos videojuegos competitivos? ¿Por qué?

Categoría C: Contribución de los videojuegos online

16. ¿Cuál es la primera palabra que se te viene a la mente cuando yo te digo contribución?
17. ¿Siempre te diviertes mucho al jugar estos videojuegos online competitivos? Cuéntame tus experiencias.
18. ¿Crees que jugar a estos videojuegos competitivos ha influenciado de manera positiva en tu vida? ¿De qué manera?
19. ¿Estarías dispuesto a dedicarle tu vida a estos videojuegos online competitivos? ¿Qué tan probable es que suceda y por qué lo harías?

El número de las preguntas dependerá de las preguntas u objetivos de investigación

20. ¿Algo más que desees agregar?

Muchas gracias por su participación.

6 REFERENCIAS

- Bavelier, D (2012). El cerebro bajo la influencia de los videojuegos. TED Ideas worth spreading.
Recuperado de https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games?language=es#t-7996
- Batalla, A (2000). Habilidades motrices. Biblioteca temática del deporte.
Recuperado de <https://books.google.es/books?id=gJGZtWcBvdMC&printsec=frontcover&hl=ca&source#v=onepage&q&f=false>
- Berger, P., & Luckman, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- ¿Cuáles son los juegos preferidos por los gamers peruanos? (2020). Ultra.
Recuperado de <https://ultra.pe/blog/juegos-que-prefieren-los-gamers-peruanos/>
- Cejas, E y Perez, J (2003). “Un concepto muy controvertido: Competencias laborales”
Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/323383059_Tema_Competencias_laborales
- Denzin, Norman K. & Lincoln, Yvonna (2005) *The Sage Handbook of Qualitative Research* (Thousand Oaks: Sage Publications).
- Día del Gamer: ¿Cuáles son las características de los jugadores peruanos de videojuegos? (27 de agosto de 2020). El Comercio.
Recuperado de <https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/dia-del-gamer-cuales-son-las-caracteristicas-de-los-jugadores-peruanos-de-videojuegos-noticia/?ref=ecr>

- El impacto del COVID-19 en la salud mental de adolescentes y jóvenes. (2020). UNICEF. Recuperado de <https://www.unicef.org/lac/el-impacto-del-covid-19-en-la-salud-mental-de-adolescentes-y-j%C3%B3venes>
- Feshbach, S. (1984). The catharsis hypothesis, aggressive drive, and the reduction of aggression. *Aggressive Behavior*
Recuperado de [https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/1098-2337\(1984\)10:2%3C91::AID-AB2480100203%3E3.0.CO;2-7](https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/1098-2337(1984)10:2%3C91::AID-AB2480100203%3E3.0.CO;2-7)
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization?. *Journal of adolescence*
Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0140197103000939>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.
Recuperado de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- López, C. (2013). El videojuego como práctica discursiva contemporánea. Pokémon y la naturalización de la realidad social neoliberal. Tesis doctoral. Barcelona, Departamento de Psicología Social, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Los videojuegos estimulan la inteligencia. (5 de septiembre de 2012). Universia.
Recuperado de <https://www.universia.net/es/actualidad/actualidad.orientacion-academica.videojuegos-estimulan-inteligencia-964214.html>
- “Jugar videojuegos es una pérdida de tiempo”. (17 de diciembre de 2015). Noticias TNE.
Recuperado de <https://circulotne.com/jugar-videojuegos-es-una-perdida-de-tiempo.html>
- Mertens, L. (1997). Competencia Laboral: sistemas, surgimiento y modelos” Cinterfor/OIT Montevideo, Uruguay.
Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/44823348_Compentencia_laboral_sistemas_surgimiento_y_modelos

- Muriel, D. (2018) Identidad Gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea.
Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/330118135_Identidad_gamer_Videojuegos_y_construccion_de_sentido_en_la_sociedad_contemporanea
- Muros-Ruiz, B., Aragón-Carretero, Y., & Bustos-Jiménez, A. (2013). Youth's usage of leisure time with video games and social networks. [La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes]. *Comunicar*, 40, 31-39.
<https://doi.org/10.3916/C40-2013-02-03>
- Revuelta Domínguez, F. I., & Guerra Antequera, J. (2015). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta- aprendizaje del videojugador. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (33).
Recuperado de <https://revistas.um.es/red/article/view/233161>
- Sánchez, J.; Sáenz, M. & Garrido, J. M. (2010). Usability of a multimodal video game to improve navigation skills for blind children. *ACM Transactions on Accessible Computing (TACCESS)*, 3(2), 7.
- Sautu, R; Dalle, P; Boniolo, P; Elbert, R. (2005) *Manual de metodología. Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología*. CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales
Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/gsd/collect/clacso/index/assoc/D1532.dir/sautu2.pdf>
- Sherry, J. L. (2007). Violent video games and aggression: Why can't we find effects. *Mass media effects research: Advances through meta-analysis*
recuperado de <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>
- Sosa, J.; Ruiz, J.; Covarrubias, J. (2018). Influencia de los videojuegos en los estudiantes de educación superior. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*.
Recuperado de <https://www.riti.es/ojs2018/inicio/index.php/riti/article/view/87>

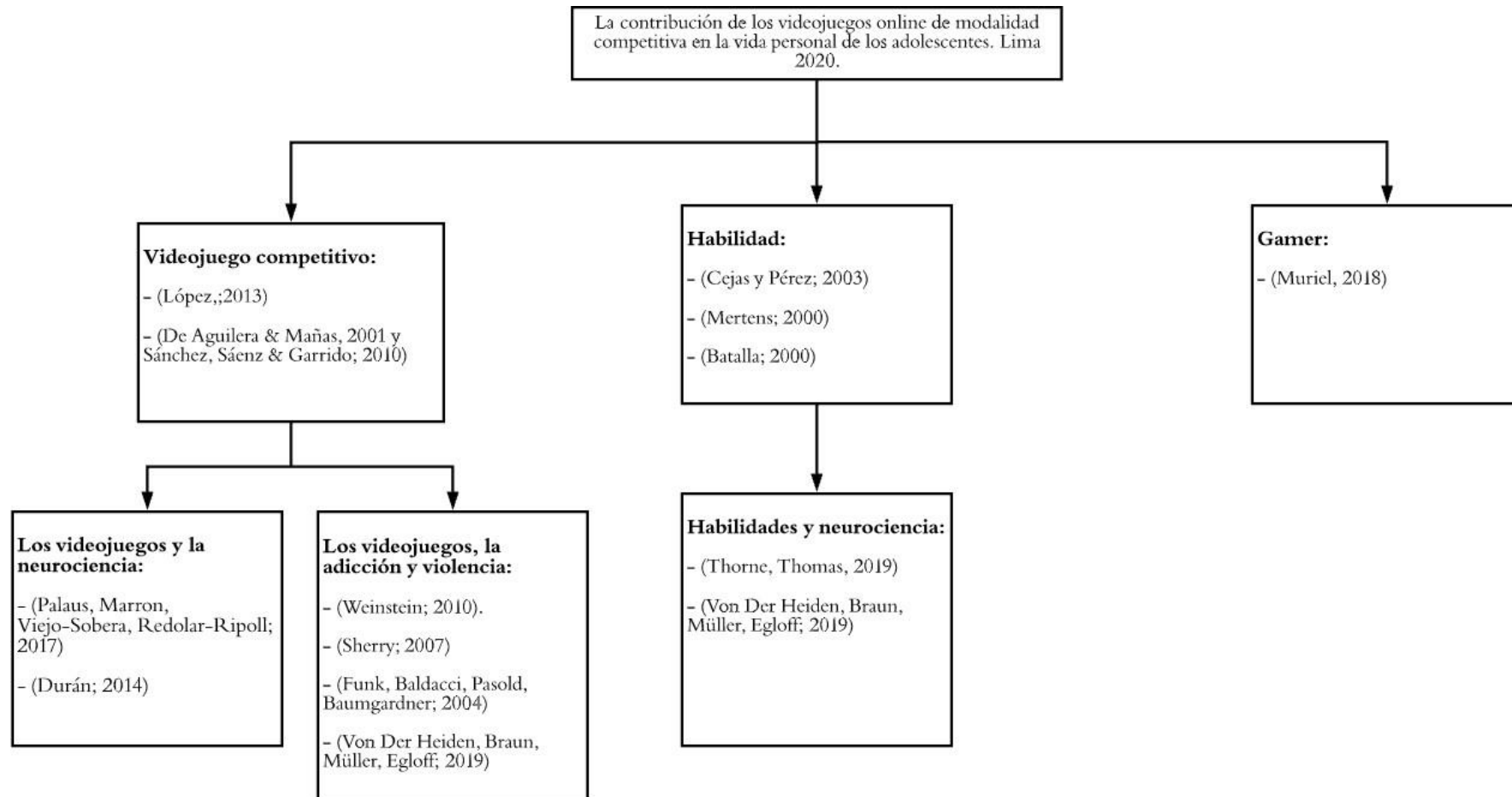
- Thorne, G.; Thomas, A. (2019). What is attention? The center for Development and Learning
Recuperado de <https://www.cdl.org/what-is-attention/>
- Von Der Heiden, J.M.; Braun, B.; Müller, K.; Egloff, B. (2019) The association between video gaming and psychological functioning. *Frontiers in psychology*.
Recuperado de <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*.
Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3109/00952990.2010.491879>

7. [ANEXOS]

MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA

Tema de investigación	Preguntas de investigación	Objetivos	Categorías	Marco teórico	Metodología
<p>La contribución de los videojuegos online de modalidad competitiva en la vida personal de los adolescentes, de 18 a 21 años de edad de nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana en el año 2020.</p>	<p>Pregunta general:</p> <p>¿De qué manera los videojuegos online de modalidad competitiva podrían contribuir en la vida personal de los adolescentes, de 18 a 21 años de edad de nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana en el 2020?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Analizar la contribución de los videojuegos online de modalidad competitiva en la vida personal de los adolescentes, de 18 a 21 años de edad de nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana en el año 2020.</p>	<p>Categoría A: Videojuegos</p> <p>Subcategorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de habilidades. • Percepciones de valoración. <p>Categoría B: Gamer competitivo</p>	<p>Concepto 1: <i>Videojuego competitivo</i> Juego electrónico compuesto por recursos visuales y sonoros en donde el usuario compite con otros jugadores para lograr un objetivo, la victoria. (De aguilera, 2001)</p>	<p>Paradigma Constructivista (Berger y Luckman, 2003)</p> <p>Método Cualitativo (Hernández, Fernández y Baotista, 2014)</p> <p>Técnicas de producción de datos Entrevista (Sautu, Boniolo, Dalle, Elbert; 2005, p.48).</p>
	<p>Preguntas específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué habilidades podrían desarrollar los adolescentes, de 18 a 21 años de edad de nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana al practicar un videojuego online de modalidad competitiva? • ¿Cuáles son las percepciones de valoración que podrían tener los adolescentes, de 18 a 21 años de edad de nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana en el 2020 sobre los videojuegos y su posible único medio de ingresos económicos? 	<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las habilidades que podrían desarrollar los adolescentes, de 18 a 21 años de edad de nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana al practicar un videojuego online. • Analizar las percepciones de valoración que podrían tener los adolescentes, de 18 a 21 años de edad de nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana en el 2020 sobre los videojuegos y su posible único medio de ingresos económicos. 	<p>Subcategorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vida personal <p>Categoría C: Contribución de videojuegos online</p>	<p>Concepto 2: <i>Habilidad</i> Se refiere al desempeño de una tarea, ocupación o función productiva que se conlleva con éxito, la adquisición de conocimientos, la ejecución de destrezas y el desarrollo de talentos (Cejas y Pérez, 2003).</p> <p>Concepto 3 <i>Gamer</i> el término gamer es una identidad que dan cuenta de una objetivación de una cultura asociada de a la práctica de jugar videojuegos (Muriel, 2018)</p>	<p>Estrategia operativa Muestra 1: Adolescentes de 19 a 22 años de edad. Personas que juegan más de 6 horas por semana a los videojuegos de modalidad competitiva. Personas de nivel socioeconómico A o B.</p> <p>Muestra 2: Streamers de 18 a 24 años de edad. Personas que hacen streaming en redes sociales todos los días por más de dos horas por día. Que obtengan ingresos económicos gracias a los streamings que realiza.</p> <p>Muestra 3: Especialistas Personas con conocimiento sobre los videojuegos online y sus efectos en los adolescentes (Psicólogos, sociólogos). Personas con al menos 5 años de experiencia en su campo.</p>

MAPA DE AUTORES



MATRIZ DE PERFILES

	Técnica de Investigación	Metodología			Instrumento de Investigación	
	Número de entrevistas	Muestra		Cualitativa	Cuantitativa	Guía de entrevista
		Varones	Mujeres			
<p>Muestra 1: Adolescentes Características: - 18 a 21 años de edad. - Personas que juegan más de 6 horas por semana a los videojuegos de modalidad competitiva. - Personas de nivel socioeconómico A o B.</p>	3			X		<p>Categoría A: Videojuegos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál es la primera palabra que se te viene a la mente cuando yo te digo videojuego? 2. ¿Cuántas horas a la semana juegas aproximadamente? 3. ¿Qué te motiva o qué te impulsa por jugar a los videojuegos? 4. ¿Sueles jugar con amigos, en compañía de alguien, solo? ¿Por qué lo haces? 5. ¿Dejarías este hábito de jugar a los videojuegos? ¿Por qué? <p>Categoría B: Gamer competitivo</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. ¿Cuál es la primera palabra que se te viene a la mente cuando yo te digo gamer? 7. ¿Según tu percepción, qué características tiene un gamer? 8. ¿Qué es lo más importante que una persona deba tener para ser un buen gamer competitivo en los videojuegos online? 9. ¿Tienes algún videojuego online competitivo que sea tu favorito o sueles jugar varios? ¿Cuáles son? 10. ¿Me puedes contar un poco de qué se trata este videojuego? 11. ¿Cómo iniciaste en este videojuego, cómo fue que lo empezaste a jugar? 12. ¿Qué es lo que más te gusta de este videojuego y lo que no te gusta? 13. ¿Consideras que es importante para ti jugar estos videojuegos competitivos? ¿Por qué?

					<p>Categoría C: Contribución de los videojuegos online</p> <p>14. ¿Cuál es la primera palabra que se te viene a la mente cuando yo te digo contribución?</p> <p>15. ¿Siempre te diviertes mucho al jugar estos videojuegos online competitivos? Cuéntame tus experiencias.</p> <p>16. ¿Crees que jugar a estos videojuegos competitivos ha influenciado de manera positiva en tu vida? ¿De qué manera?</p> <p>17. ¿Estarías dispuesto a dedicarle tu vida a estos videojuegos online competitivos? ¿Qué tan probable es que suceda y por qué lo harías?</p>
--	--	--	--	--	--

	Técnica de Investigación	Metodología			Instrumento de Investigación	
	Número de entrevistas	Muestra		Cualitativa	Cuantitativa	Guía de entrevista
		Varones	Mujeres			
Muestra 2: Streamers Características: - 18 a 24 años de edad. - Personas que hacen streaming en redes sociales todos los días por más de dos horas por día. - Que obtengan ingresos económicos gracias a los streamings que realiza.	3			X		Videojuego 1. ¿Qué es lo primero que se te viene a la mente cuando escuchas la palabra videojuego? 2. ¿Cuántas horas al día le dedicas a los streamings aproximadamente? 3. ¿Cuánto tiempo llevas haciendo streamings y por qué decidiste empezar con este estilo de vida? 4. ¿Sueles jugar con amigos, en compañía de alguien, solo? ¿Por qué lo haces? 5. ¿Dejarías este hábito de jugar tantas horas a los videojuegos? ¿Por qué? Gamer competitivo 5. ¿Qué es lo primero que se te viene a la mente cuando escuchas la palabra gamer? 6. ¿Qué es lo más importante que una persona deba tener para ser un buen gamer competitivo en los videojuegos online? 7. ¿Tienes algún videojuego online competitivo que sea tu favorito o sueles jugar varios? 8. ¿Consideras que es importante para ti jugar estos videojuegos competitivos? ¿Por qué? Contribución de videojuegos online 9. ¿Qué es lo primero que se te viene a la mente cuando escuchas la palabra contribución? 10. ¿Crees que jugar a estos videojuegos competitivos ha influenciado de manera positiva en tu vida? ¿De qué manera? 11. ¿Estarías dispuesto a dedicarle tu vida a estos videojuegos online competitivos? ¿Qué tan probable es que suceda? 12. ¿Cuál es tu mayor deseo como gamer y streamer? ¿Qué expectativas tienes en el futuro?

	Técnica de Investigación	Metodología			Instrumento de Investigación	
	Número de entrevistas	Muestra		Cualitativa	Cuantitativa	Guía de entrevista
		Varones	Mujeres			
Muestra 3: Expertos Características: - Personas con conocimiento sobre los videojuegos online y sus efectos en los adolescentes (Psicólogos, sociólogos)	3			X		Videojuego 1. ¿Qué es lo primero que se te viene a la mente cuando escuchas la palabra videojuego? 2. ¿Cuáles son los motivos por el cual un adolescente le dedica bastante tiempo a los videojuegos online? 3. ¿De qué manera la pandemia ha influenciado en el estilo de vida de estos adolescentes que suelen jugar muchas horas a los videojuegos? 4. ¿Por qué en muchos casos los adolescentes no pueden dejar este estilo de vida? Gamer competitivo 5. ¿Qué es lo primero que se te viene a la mente cuando escuchas la palabra gamer? 6. ¿Qué es lo que más le llama la atención a los adolescentes de estos videojuegos online competitivos? 7. ¿Usted considera que es una pérdida de tiempo que un adolescente juegue estos videojuegos? Contribución de videojuegos online 8. ¿Qué es lo primero que se te viene a la mente cuando escuchas la palabra contribución? 9. ¿Jugar a los videojuegos online competitivos puede afectar positivamente en la vida personal de los adolescentes? ¿De qué manera? 10. ¿Qué habilidades podría desarrollar un gamer al jugar varias horas a estos videojuegos online competitivos? 11. ¿Por qué algunos adolescentes destacan mucho más en este mundo de los videojuegos online competitivo?

Hoja informativa para participar en un estudio de investigación

Declaración del investigador:

Lo estamos invitando a participar en un estudio para recopilar información. Este es un estudio conducido por el estudiante Jheins Gary Cuadros De La Cruz, perteneciente a la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC).

Este estudio/proyecto tiene como objetivo principal analizar la contribución de los videojuegos online de modalidad competitiva en la vida personal de los adolescentes, entre 18 a 21 años de edad de nivel socioeconómico A y B, de Lima Metropolitana.

Al colaborar usted con esta investigación, deberá responder a todas las preguntas que se le hagan, lo cual se realizará mediante una entrevista y será grabada. Dicha actividad durará aproximadamente cuarenta minutos y será realizada por virtualmente.

La información que le estamos proporcionando le permitirá decidir de manera informada si desea participar o no.

Si usted decide participar en este estudio se grabará (audio o video) su participación siempre y cuando usted así lo autorice, en el caso de que usted no desee ser grabado se tomarán notas en una libreta.

Usted autoriza la grabación de la entrevista Sí () No ()

Usted no podrá nombrar a personas, facultades, instituciones y cualquier información que pudieran afectar o dañar la honra de terceros, durante la entrevista, en caso que esto sucediera, tendremos que eliminar esa información

Riesgos:

No existe ningún riesgo al participar de este trabajo de investigación. Sin embargo, algunas preguntas le pueden causar incomodidad. Usted es libre de responderlas o no.

Beneficios:

Se informará de manera confidencial los resultados que se obtengan de la entrevista.

Costos y compensación

No deberá pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole, solo una compensación por gastos de transporte y/o un refrigerio por el tiempo brindado.

Confidencialidad:

Todos los datos que se recojan, serán estrictamente anónimos y de carácter privados. Además, los datos entregados serán absolutamente confidenciales y sólo se usarán para los fines científicos de la investigación. El responsable de esto, en calidad de custodio de los datos, será el Investigador Responsable del proyecto, quien tomará todas las medidas necesarias para cautelar el adecuado tratamiento de los datos, el resguardo de la información registrada y la correcta custodia de estos.

Derechos del participante:

Usted puede hacer todas las preguntas que desee antes de decidir si desea participar o no, las cuales responderemos gustosamente. Si, una vez que usted ha aceptado participar, luego se desanima o ya no desea continuar, puede hacerlo sin ninguna preocupación, no se realizarán comentarios, ni habrá ningún tipo de acción en su contra.