



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**Los videojuegos y la escasez de comunicación en los jóvenes
entre 15 - 25 años en Portal Gaming Perú, 2020**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE :
Licenciado en Ciencias de la Comunicación

AUTOR :

Hernandez Pescoran, Julio Enrique (ORCID: 0000-0002-3668-9255)

ASESOR:

Dr. Ramos Palacios, Wilder Fabio (ORCID: 0000-0002-3730-1638)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

CALLAO - PERÚ

2020

Dedicatoria

A nuestros padres por guiarnos e impulsarnos a lograr nuestros objetivos académicos.

Agradecimiento

A Dios y a mis padres por darme la confianza para lograr mis metas nuestras metas y a las personas que me dieron la motivación para seguir adelante.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	11
3.1. Tipo y diseño de investigación	11
3.2. Variables y operacionalización	12
3.3. Población, muestra, unidad de análisis	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	31
V. DISCUSIÓN	35
VI. CONCLUSIONES	36
VII. RECOMENDACIONES	37
REFERENCIAS	43
ANEXOS	
Declaratoria de autenticidad del autor	
Declaratoria de autenticidad del asesor	
Matriz de operacionalización de variables	
Matriz de consistencia	
Fotos de la encuesta realizada en google formularios	
Validez y Confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos	
Fotos del programa IMB SPSS de base de datos, análisis descriptivos e Inferenciales, con la correlación de Spearman	

Índice de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Validación del instrumento: Los videojuegos	16
Tabla 2. Validación del instrumento: escasez de comunicación	16
Tabla 3. Confiabilidad del instrumento	17
Tabla 4. Tabla Confiabilidad Alfa de Crombach	17
Tabla 5. Niveles de percepción de los videojuegos	20
Tabla 6. Niveles de percepción de entretenimiento	21
Tabla 7. Niveles de percepción de géneros de videojuegos	22
Tabla 8. Niveles de percepción de las comunidades virtuales	23
Tabla 9. Niveles de percepción de escasez de comunicación	24
Tabla 10. Niveles de percepción de Factores Psicológicos	25
Tabla 11. Niveles de percepción de Ámbito	26
Tabla 12. Relación entre la variable los videojuegos y la escasez de comunicación	27
Tabla 13. Relación entre entretenimiento y la escasez de comunicación	28
Tabla 14. Relación entre géneros de videojuegos y escasez de comunicación	29
Tabla 15. Relación entre comunidades virtuales y escasez de comunicación	30

Índice de Figuras

	Pág.
Figura 1. Niveles de percepción de los videojuegos	20
Figura 2. Niveles de percepción del entretenimiento	21
Figura 3. Niveles de percepción de géneros de videojuegos	22
Figura 4. Niveles de percepción de comunidades virtuales	23
Figura 5. Niveles de percepción de la escasez de comunicación	24
Figura 6. Niveles de percepción de Factores Psicológicos	25
Figura 7. Niveles de percepción de Ámbito	26

Resumen

La presente investigación se realizó en jóvenes de 15-25 años en Portal Gaming, teniendo como objetivo general determinar de qué manera los videojuegos provocan escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

Esta investigación corresponde al tipo aplicado, con diseño no experimental, de nivel correlacional y de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 120 jóvenes de 15-25 años, seguidores y visitantes de Portal Gaming, a los cuales se aplicó un cuestionario tipo escala de Likert. Se usaron análisis descriptivos y para la prueba de hipótesis se usó el coeficiente de correlación Spearman.

Los resultados arrojan que el 1.7 % de los jóvenes de 15-25 años en Portal Gaming Perú percibe que el nivel de videojuegos es bajo, el 55,0% es medio y el 43.3 % es alto. Mientras que, el 0.8 % de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020 percibe que la escasez de comunicación es bajo, el 23.3 % es medio y el 75.8 % es alto. Igualmente, se demostró que existe una relación entre los videojuegos y la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020. Según los resultados obtenidos ($p=0.000<0.05$) se rechazó la Hipótesis nula (H_0) y se aceptó la Hipótesis Alternativa (H_1) concluyendo así que los videojuegos se relaciona de forma positiva moderada ($Rho=0.521$) con la escasez de comunicación.

Palabras clave: Videojuegos, escasez de comunicación, géneros, factores

Abstract

This research was carried out on young people aged 15-25 at Portal Gaming, with the general objective of determining how video games cause communication shortages in young people between 15-25 years old at Portal Gaming Peru, 2020.

This research corresponds to the applied type, with a non-experimental design, of a correlational level and of cross section. The sample was made up of 120 young people aged 15-25 years, followers and visitors of Portal gaming, to whom a Likert scale questionnaire was applied. Descriptive analyzes were used and the Spearman correlation coefficient was used for the hypothesis test.

The results show that 1.7% of young people aged 15-25 years in Portal Gaming Peru perceive that the level of video games is low, 55.0% is medium and 43.3% is high. While, 0.8% of young people between 15-25 years old in Portal Gaming Peru, 2020 perceive that the communication shortage is low, 23.3% is medium and 75.8% is high. Likewise, it was shown that there is a relationship between video games and the lack of communication in young people between 15-25 years old in Portal Gaming Peru, 2020. According to the results obtained ($p = 0.000 < 0.05$), the Null Hypothesis (H_0) was rejected. And the Alternate Hypothesis (H_1) was accepted, thus concluding that videogames are moderately positively related ($Rho = 0.521$) with the lack of communication.

Keywords: Videogames, lack of communication, genres, factors

I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son aplicaciones interactivas es decir permite una interacción o dialogo entre el computador y el usuario con la finalidad de brindar entretenimiento por medio de controles o mandos, representa una experiencia virtual y son accesibles por consolas, computadoras o cualquier dispositivo electrónico.

(Levis, 1997) citado por la página web Cuba debate (2013) indica que los videojuegos se han ido aproximando a nivel mundial en el entorno de la comunicación siendo reconocido por delimitados investigadores, dedicados en tecnologías de la comunicación e información, piensan que esta tecnología pueden ser interactivas y medios de comunicación debido especialmente a que se trata de un productos o dispositivos culturales aptos para relacionarse en un determinado ambiente en una sociedad.

En los últimos años a nivel internacional se observa que los videojuegos forman parte de la sociedad y se evidencia el gran crecimiento que ha tomado.

Según la Organización Mundial de la Salud (2017) las estadísticas de adictos a los videojuegos evidencian una mayoría entre niños y jóvenes varones entre 10 y 35 años de edad. Generalmente presentan dificultades en la interacción social e integración. A pesar de que estos juegos permiten competir con otros usuarios, el mundo virtual los lleva a aislarse de la sociedad.

En el ámbito nacional, según el diario Perú 21 (2017), indica que “la etapa de la adolescencia es la más vulnerable ya que pueden caer fácilmente a la adicción por los videojuegos por el acceso a internet que es considerado el vicio más barato”.

Así mismo, el Centro Español de Derechos Reprográficos CEDRO (2017) informa que en los últimos 7 años ha tenido un aproximado de 496 casos de adicción a los videojuegos presencial y virtual. Un análisis de pacientes con problemas de juego y ciberadicciones del 2010 hasta 2016, según grupos de edades, el 45% son púberes y adolescentes de 12 a 19 años; 35% jóvenes y 20%

adultos, los videojuegos en línea vienen generando mayor cantidad de problemas en la muestra estudiada son Dota2 y Warcraft.

En un estudio del diario Correo, (2018), muestra el caso de ludopatía digital “Un trastorno que viene sumando nuevos pacientes año tras año, los jóvenes que pasan más de 3 horas en los juegos online puede que estén entrando a la etapa de un flamante ludópata que ha sido detectado en el Perú desde los 4 años de edad y que afecta en su gran mayoría a adolescentes y jóvenes entre 11 y 23 años”.

El Congreso de la Republica da a conocer la ley N°29907 “La Ley para prevenir y medicar la ludopatía en máquinas de tragamonedas y salas de juegos de casino”, Esta ley tiene como finalidad regularizar la prevención junto con el tratamiento de la ludopatía de los juegos que se ejecutan en los establecimientos conocidos como casinos y máquinas tragamonedas. El Diario El Peruano, (2012),

Según Pichihua (2019), mostrado por el diario El Peruano informa que “los jugadores de videojuegos en el Perú especialmente son jóvenes solteros, que estudian y trabajan, no suelen tener hijos, tienen trabajos dependientes. Así lo da a conocer un estudio de la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos, que analiza el mercado gamer del país en mismo del Día del Juego. Esta investigación determina que el 69% de peruanos juegan títulos profesionales y de la misma cifra, solo 34% se consideran aficionados a los videojuegos”.

Así mismo el diario La República (2018), menciona que Portal Gaming ubicado en Miraflores es el LAN center más grande de lima hasta la fecha que cuenta con infinidad de PCs de optimas características y maquinas arcade con un enlace de fibra óptica de banda ancha perfecta para los más exigentes juegos en línea. Así mismo brinda distintos servidores de juegos tanto en LAN como Online como Counter Strike FFA, Dota2, Lol, Counter Strike Global Offensive. Este LAN center promete ser uno de los centros de entretenimiento más concurridos por los jóvenes aficionados por los videojuegos.

Un estudio de la Agencia Peruana de Noticias Andina (2019), indica que el exceso de videojuegos afecta la salud mental de los jóvenes, los cuales pueden generar ansiedad, frustración, escasez de comunicación e ira, lo que se trata de un simple pasatiempo se puede transformar en un grave problema, en la actualidad se observa un incremento notable en las alteraciones del conocimiento, emociones y conductas negativas de los adolescentes siendo un problema por la falta de control de los padres.

Los videojuegos en base a sus estadísticas los jóvenes son los más perjudicados tanto que retrasan sus responsabilidades por falta de control de los padres, causando en ellos problemas sociales y escasez de comunicación. En la actualidad los videojuegos son un gran problema que seguirá creciendo y formará parte de nuestra vida cotidiana. La finalidad de esta investigación consiste en determinar si existe una relación entre los videojuegos y la escasez de la comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming.

Esta investigación presenta como problema general contemplar la manera en que los videojuegos provocan escasez de comunicación en los jóvenes entre 15 y 25 años en Portal Gaming Perú 2020. Asimismo presenta los siguientes problemas específicos: ¿Qué relación existe entre el entretenimiento, sus géneros y las comunidades virtuales con los videojuegos en la escasez de comunicación de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020?

La presente investigación tiene como objetivo principal determinar de qué manera los videojuegos provocan escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020. Además presenta como objetivo específico determinar si guardan relación con el entretenimiento, sus géneros y comunidades virtuales con los videojuegos en la escasez de comunicación de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020.

Esta investigación se eligió ya que en la actualidad se ve frecuentemente problemas sociales donde la mayoría de los jóvenes están involucrados con los videojuegos y en muchos casos esto afecta su entorno social. Asimismo como investigador he presenciado diversos casos donde los videojuegos influyen en la vida de los jóvenes.

Esta investigación es de gran importancia ya que permite analizar cómo los videojuegos afectan en la comunicación, actualmente los jóvenes buscan nuevas formas de entretenimiento que al inicio es un pasatiempo pero a largo plazo puede generar adicción y aislamiento social.

La presente investigación tiene como impacto social comprender como los videojuegos repercuten en la comunicación de los jóvenes que frecuentemente recurren a estos centros de entretenimiento conocidos como Lan centers.

Laws (2016), afirma que los videojuegos en su género multijugador pueden facilitar más la comunicación, así debatiendo que en ocasiones los videojuegos fomentan que entre los jugadores se comuniquen entre sí, pero en su entorno en grupos sociales.

El beneficio de la investigación es dar a conocer la problemática y poder buscar posibles soluciones, asimismo poder advertir a la sociedad los riesgos del uso excesivo de los videojuegos.

Las personas que se beneficiaran con la presente investigación serán los propios jóvenes a investigar, así como los familiares o personas de su entorno, ya que este problema es muy común en la actualidad y se buscan constantemente soluciones para poder enfrentarlos y así poder tratar la carencia en la comunicación.

La hipótesis general de esta investigación es los videojuegos se relacionan con la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años Portal Gaming Perú 2020. Las hipótesis específicas son: Los videojuegos se relacionan con el entretenimiento, sus géneros y comunidades virtuales con la escasez de comunicación de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020.

II. MARCO TEÓRICO

El siguiente trabajo de investigación presenta los siguientes antecedentes, en el ámbito internacional, Yaguana (2014), en su tesis *“Videojuegos y Comunicación” estudio de la relación comunicacional del jugador con el mundo del videojuego, en el sistema de realidad virtual Kinect*. Para obtener el título de licenciado en comunicación social. Universidad Central del Ecuador. Su objetivo general es determinar qué tipo de relación comunicacional es la que genera el sistema de realidad virtual Kinect entre el jugador y el videojuego. Su metodología es de carácter cualitativo aplicando la técnica de observación y la entrevista. Se obtuvo como conclusión que el uso de la tecnología de los videojuegos (realidad virtual), genera un tipo de específico de comunicación determinado por los contenidos mostrados, interacción social, intersubjetividad derivando una paracomunicación, porque crea percepción en el jugador interactuando con la tecnología representada en la máquina.

Asimismo, Moya (2016), con su tesis *“La influencia del sistema verbal “advertencia” y “orden en la “jugabilidad” de un videojuego del género Disparos en Primera Persona”*. Para obtener el grado de Magister en Lingüística Aplicada. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile. Su objetivo es observar si existe relación con el nivel aprendizaje (calculando el número y tiempo promedio de fijaciones) destinado al medio oral las cuales son advertencia, orden y el desempeño (definido por la cantidad de muertes en la ‘jugabilidad’) en una partida del videojuego Call of Duty Modern Warfare 2 (Infinity Ward, 2009), del género Disparos en Primera Persona, en una agrupación de jugadores de desempeño medio del videojuego. Metodología enfoque cuantitativo, no experimental. Su resultado fue que los videojuegos se dividen en tres factores principales interactuantes los cuales son: el computacional, el juego en actividad y el multimodal o multisemiótico. Sus subcomponentes o propiedades nucleares caracterizan este macrogénero así socializando entre los mismos. Para este estudio es el componente multisemiótico, se comprende y se atiende como diversos elementos que están integrados a una experiencia en los juegos.

Además, Zhao (2017), En su tesis titulada *Videojuegos, Educación y Desarrollo*, Título doctorado. Universidad Autónoma de Madrid. España. Presentan como objetivo final contribuir a un mejor conocimiento de los videojuegos, describiendo así sus contenidos reales, explorando y evaluando su influencia en la educación y en el desarrollo humano analizando su función como un nuevo medio de comunicación. Usando el cuestionario como instrumento. En conclusión, los videojuegos limitan la creatividad y el desarrollo de las personas, en especial a los niños generando preocupación en la población.

Por otro lado, en la tesis de Martínez (2018), titulada *“El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización”*. El caso de la comunidad virtual peruana de Team Fortress. Para obtener el grado de licenciado en comunicación audiovisual. Pontificia Universidad Católica del Perú. Esta investigación tiene como objetivo general apreciar cómo la práctica lúdica del videojuego online multijugador Team Fortress 2 influye en las interacciones sociales de los jugadores del videojuego miembros de la comunidad virtual peruana. Su metodología es de enfoque cualitativo y análisis descriptivo. Asimismo, se utilizó el instrumento cuestionario. Se concluyó que la práctica lúdica en los videojuegos influye en las interacciones sociales de los jóvenes jugadores miembros de una comunidad virtual al funcionar como un espacio digital de socialización y comunicación.

Cabrera (2016) En su tesis *“Influencia del uso de videojuegos en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la institución Educativa Manuel Gonzales Prada”*. Para obtener el grado de licenciada en enfermería. Universidad Alas Peruanas. El objetivo general de la presente investigación es determinar la influencia en el uso de videojuegos y en la conducta de los estudiantes del segundo grado de secundaria del I.E. Manuel Gonzales. Utilizo una metodología enfoque cuantitativo, no experimental y de corte transversal. Obteniendo como resultado que el excesivo uso de los videojuegos influye en el entorno en el cual se encuentran los estudiantes, en las situaciones familiares, sociales y en la creatividad poseen una baja influencia.

Coaguila (2018), presenta la tesis titulada "*Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la unsa. Para obtener el Título Profesional de Psicólogas*". Universidad nacional de san Agustín. Perú. Presenta como objetivo general que existe relación entre el uso de las habilidades sociales y los videojuegos en una población de 606 estudiantes del segundo a cuarto año de la Facultad de Ingeniería de Producción y Servicios de la Universidad Nacional de San Agustín. La metodología fue de tipo enfoque cuantitativo, no experimental, los instrumentos fueron test de dependencia de videojuegos, ficha de preguntas generales y el cuestionario. En el procesamiento de información se utilizó el paquete estadístico SPSS 24 y en lo inferencial se usó coeficiente de correlación de Pearson. Por ello la finalidad de esta investigación indica que la nivelación genérica de las habilidades sociales de los cálculos es principalmente de un nivel medio. Se concluyó que los estudiantes tienen un medio y ligero uso de videojuegos, no muestran un nivel bajo en sus habilidades sociales, dado que las características que prefieren de los videojuegos son los de genero multijugador.

Frasca (2001) citado por Eguia (2013) sostiene que los videojuegos "se incluyen adaptando diversas formas de software de entretenimiento por consola o computadora, con la cooperación ya sea de uno o varios jugadores en un entorno físico o virtual utilizando cualquier plataforma electrónica" (p.5).

En Cuba, según La Radio Televisión Martí (2013) señala que los videojuegos generan un impacto positivo en las funciones psicológicas específicamente. Los videojuegos tiene una gran influencia en los jóvenes que pueden ser aprovechados para levantar el ánimo de los niños para que sigan una alimentación saludable, ayudando también a mantener sus funciones cerebrales a las personas mayores, hasta en ocasiones abordan problemas de la sociedad como el cambio climático y la pobreza.

Vida (2011) sostiene que la función principal de los videojuegos es el generar entretenimiento y diversión en base de programas informáticos diseñados para que puedan ser utilizados a través de varios soportes como las videoconsolas, los teléfonos móviles u ordenadores.

Los videojuegos se pueden clasificar según su género, este hace referencia fundamentalmente a las emociones que se buscan en los jugadores. Así encontramos videojuegos de acción, aventura, estrategia, etc.

Así mismo se integran géneros emparejados por la materia, el formato y el campo de ambientación, como los videojuegos deportivos o videojuegos de plataforma.

Los géneros están clasificados y formados por seis grupos dentro de los cuales existen otras clasificaciones a modo de subgéneros: videojuegos de acción, de aventura, deportivos, de estrategia, de simulación, sociales.

La presente investigación posee diferentes bases teóricas. La primera teoría en que se basa es la Teoría de Identidad Social, según, Hannum (2012), La identidad social es la forma de pensar de uno mismo y de los demás siendo guiados por grupos sociales. La Teoría de la identidad social abarca los aspectos de la identidad de las personas relacionadas con su pertenencia de determinados grupos sociales.

En un estudio según la Revista Electrónica de Motivación y Emoción, indica que las personas tienden a aumentar su autoestima mediante la observación de diferentes grupos sociales o comunidades virtuales en los que pertenecen intentando ser aceptados de forma positiva a diferencia de otros grupos. El proceso de categorización da a conocer las diferencias que existen en los miembros que pertenecen a un grupo social, conforme a dicho proceso así es como los individuos construyen su identidad social, facilitando más su percepción de la realidad social.

Otra de las teorías en la que se basa esta investigación es la Teoría del Cultivo, para Díaz (2012), la teoría de cultivo da a entender como la sociedad muestra a los medios masivos de comunicación como se plantean en una realidad que no existe, una situación ficticia así estudiando los efectos que causa la exposición prolongada por los medios de comunicación que abordan medios digitales tales como videojuegos y los diversos contenidos que se encuentran en internet.

En un estudio por MCT (Mass Communication Theory), indica que esta teoría se basa en actitudes presentes en nuestra sociedad y los medios masivos de comunicación toman esas actitudes presentes y las vuelven a presentar agrupadas en un diferente contexto.

Un estudio de Sánchez (2018) afirma que esta teoría en la actualidad la mayor parte del mundo tienen acceso a la televisión llevando a la sociedad a un panorama de un mundo distorsionado que implanta una columna de valores la cual gracias a la configuración de los espacios semejantes que son posibles a través de una programación, desarrollada por George Gerbner en los años 60 donde observo que el exceso consumo de medios masivos de televisión trae relación con situaciones violentas en la sociedad y es así donde nace la teoría del cultivo.

Por otro lado esta investigación tiene como referencia la Teoría de la Holgazanería, la cual consiste en la disminución del esfuerzo individual de las personas cuando cooperan en grupos a diferencia de la voluntad del esfuerzo que realizan en solos ocasionando en ellos la falta de compromiso, desmotivación y pereza al trabajar creando problemas en la coordinación y organización. Pitarque (2018).

Burton (2014), esta teoría de la Holgazanería indica que una persona perezosa es capaz de realizar diversas actividades, pero no está dispuesto a hacerlo debido al esfuerzo involucrado, es decir está siendo flojo si su motivación para ahorrar esfuerzo supera su motivación para hacer lo correcto o lo esperado.

Una de las teorías utilizadas en el presente estudio es la Teoría de usos y gratificaciones, esta teoría da a entender como los medios masivos de comunicación son utilizados para generar satisfacción a las necesidades de las personas, para observar que efecto generan en las ellos, si satisfacen sus necesidades y sus motivaciones que desean obtener al relacionarse con otras personas. (Varela, 2000).

Estudian los orígenes sociales y psicológicos de las necesidades de su público que pueden cubrir los procesos comunicacionales y las posibilidades formadas por los medios.

La Teoría de la Instrumentalización es una de las teorías en la que se basa esta investigación, para Giuliano (2013), Esta teoría de la instrumentalización establece que se debe examinar la tecnología en dos niveles: el nivel de nuestra original relación funcional con la realidad, la implementación y el nivel del diseño.

En un estudio basada en la Teoría crítica de la tecnología por Giuliano (2013), menciona que la teoría de la instrumentalización ofrece informes relevantes pero concisos de la tecnología por Andrew Feenberg, se indica que el desarrollo tecnológico muestra caras ambivalentes. Dado que la situación de indigencia y marginación de la mayor parte de la población mundial, acompañado con la desolación del medio ambiente y su biodiversidad, sugieren aceptar las visiones más pesimistas referente a la tecnología.

Además, Alvin Toffler (1979) en su libro La tercera Ola señala la dinámica del libro la cual es la comunicación de varios a varios. Al igual que la producción, los medios se van desmasificando. Existen diversas revistas especializadas en temas específicos; una gran cantidad de canales de televisión por satélite y cable; la gran amplitud de las computadoras al momento de comunicarse. Todo lo mencionado hace que la comunicación esté personificada y que no se limite el usuario. En la actualidad el espectador puede interponerse en los programas de televisión que mira y en los diarios que lee.

Un estudio basado en el libro de Alvin Toffler por Farías (2001), indica que la población tiene una percepción generalizada, por lo tanto en la actualidad estamos atravesando la época de la información a la sociedad del conocimiento. Asimismo afirma que la primera ola es la agrícola, la segunda ola es la industrial seguida de la tercera ola que es de los servicios, lo cual indica que es un proceso secuencial que las olas se van encimando unas de otras sin desaparecer llevando a la evolución humana.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño de investigación

Este trabajo utilizó la investigación tipo aplicada, Según Murillo (2008), indica cómo utilizar los conocimientos adquiridos y a la vez adquiridos de otros, después de sistematizar e incorporar las prácticas basadas en investigaciones.

Esta investigación se aplicó la forma cuantitativa, debido a que según Tamayo (2007), consiste en la comparación de teorías hoy existentes siguiendo una serie de hipótesis surgidas del mismo, siendo importante lograr un patrón, ya sea en modo aleatorio o discriminada, pero representativa de una población o anómalo propósito de estudio.

Muestra un diseño no experimental, según Kerlinger y Lee (2002), indica que la investigación no experimental es la búsqueda efectiva y metódica en la que el investigador no tiene el manejo de las variables independientes.

Así mismo esta investigación es de alcance correlacional, para Hernandez (2003), su finalidad es saber la relación o el grado de agrupación que existe entre uno o más conceptos, categorías o variables en un argumento individual. En ocasiones únicamente se compara la semejanza en ambas variables, pero con frecuencia se ubican en un estudio relacionadas entre tres, cuatro o más variables. Las investigaciones correlacionales, al observar la agrupación de dos o más variables, miden cada una de ellas “las supuestas relacionadas” y después cuantifican y analizan la vinculación.

La presente investigación posee un diseño transversal, son aquellas que seleccionan datos en un único momento, su intención es explicar las variables y su incidencia e interrelación, solo en una ocasión en específico.

3.2. Operacionalización de Variables

El presente proyecto de investigación cuenta con dos variables.

Variable 1: Los videojuegos

Definición Conceptual

Esposito (2005), define a los videojuegos como aparatos audiovisuales basados en una historia, es una actividad interactiva voluntaria donde hay uno o más jugadores siguiendo las reglas de determinados videojuegos que logran restringir su comportamiento, presentando un conflicto artificial terminando en un resultado cuantificable.

Definición operacional

Según Pereira, (2016) en su investigación la conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos, los videojuegos vienen ser prácticas culturales alojadas en todas nuestras sociedades que requieren ser analizadas, criticadas y especializadas, desde un punto de vista que son considerados como medios de comunicación modernos hasta impulsores al fracaso escolar, el aislamiento y en peor de los casos a la violencia.

Dimensión entretenimiento

Según Mckee, (2014) define al entretenimiento como cualquier tipo de actividad o acción que requiere de un tiempo libre con la finalidad de satisfacer y entretener a los espectadores, evadiendo así temporalmente sus problemas y preocupaciones.

Dimensión géneros de videojuegos

Gil (2011), Los géneros de videojuegos son clasificados por su función ya que permiten jugar unos contra otros ya sea virtual o local, conforme aumentan los años aparecen nuevos formatos en las cuales los juegos son clasificados únicamente para ser jugados por grupos de entorno familiar y grupo de amigos .

Dimensión comunidades virtuales

Gairin (2006), define a las comunidades virtuales como medios de interacción entre jóvenes contribuyendo en la socialización entre ellos, que comparten experiencias e intereses en común pero con sus propios valores culturales y existen gracias al internet y a las tecnologías de comunicación e información (TCI), las personas sienten la necesidad de pertenecer a una de estas comunidades para socializar en un entorno no real.

Variable 2: Escasez de la comunicación

Definición Conceptual

Barlau, (2014) la escasez de comunicación tiene que ver con problemas psicológicos en niños y jóvenes de carácter emocional y de comportamiento. Así mismo más allá de ámbito familiar pueden extenderse a la comunidad en general como en el trabajo, en la escuela y en otros entornos sociales.

Definición Operacional

Según Scheinsohn (2009) en su libro “Comunicación Estratégica” indica que todo comportamiento es comunicación, ya sea aun dormida o en silencio aquella persona se manifiesta, cualquiera puede conferir un significado en su comportamiento, es decir entender un mensaje a través de su actitud. P.22.

Dimensión Factores psicológicos

Según Martínez (2016) define que los factores psicológicos son trastornos relacionados con los criterios comportamentales que afectan a otras posibles enfermedades que estén presentes en la vida cotidiana de las personas que en diversas ocasiones tienen comportamientos con un efecto negativo .

Dimensión Ámbito social

Javier Corvalán (1997) citado por Saavedra (2015) define que el ámbito social es la interacción de una o más personas por los medios de comunicación con una organización de un grupo de individuos frente a los problemas sociales que no han sido solucionadas en la comunidad, cuando inicio la globalización genero un gran impacto en la sociedad formados por el trabajo y sus condiciones de vida.

3.3 Población (Criterios de selección), unidad de análisis

Población:

Tamayo (2012), indica que la población es el tamaño total de individuos de un determinado estudio que incluye unidades de análisis sobre una población con el fin de cuantificarse integrando un conjunto N de entidades que la constituyen y se le califica como población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación.

Criterios de selección:

Unidad de análisis: Son el grupo de jóvenes que suelen seguir la página en Portal Gaming Perú, 2020.

Según la MBA Skool (2015) los criterios de selección se establecen para preseleccionar a los candidatos a la etapa de la entrevista, es decir cubren los niveles de conocimiento, las habilidades en conjunto, las experiencias y las habilidades que un candidato debe poseer para calificar.

Criterios de inclusión:

Se ha considerado el criterio de inclusión donde se utilizó google formularios para realizar la encuesta en los jóvenes seguidores de la página web de Facebook cuya población a investigar está formada por 120 jóvenes entre 15 - 25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

Se ha seleccionado a los participantes jóvenes apropiados, seguidores de la página web de Facebook de Portal Gaming Perú, 2020, en un tema cultural y social, donde serán encuestados para llegar a la conclusión si su nivel de comunicación es escasa o alta.

Según la universidad de Yale (2020) los criterios de inclusión son aquellas características que descalifican a los posibles sujetos de la inclusión en el estudio, aumenta la probabilidad de producir resultados confiables y reproducibles.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica:

En esta investigación la técnica que se empleó para poder recoger los datos fue la encuesta, dado que nos ayuda a obtener toda la información que deseamos saber mediante las respuestas que brinda la población a investigar, según las preguntas planteadas en este proyecto.

Según Jilcha (2019) en su estudio titulado Diseño de investigación y metodología, menciona que la técnica de investigación social es más extendida dado que su práctica en el campo de la Sociología ha trascendido el lugar preciso de la investigación científica.

Instrumentos de recolección de datos:

Como instrumento se utilizó el cuestionario, que nos permitió reunir toda la información.

Según Sampieri (2014) “es el instrumento que contiene un compuesto de preguntas especiales que generen los datos imprescindibles para lograr el objetivo de la investigación conforme a una o más variables que deben tener coherencia la hipótesis y el planteamiento del problema” (p. 217).

El siguiente instrumento consiste en 26 preguntas; de las cuales en la primera variable (videojuegos) contamos con 16 preguntas y en la segunda variable (escasez de comunicación), cuenta con las 10 restantes

preguntas, el cuestionario está elaborado para los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020

Validez del instrumento:

El instrumento que se utilizó para la investigación ha sido sometido por el juicio de expertos de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación, los cuales son:

- A) Mg. Carolina Sánchez Vega
- B) Mg. Mary Bellodas Hurtado
- C) Mg. Kingsley Bonilla Herrera

La validez del instrumento se comprobará de la siguiente manera:

Tabla Nº 1: Validación del instrumento: Los videojuegos

	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Total
Coherencia	Si	Si	Si	Si
Pertinencia	Si	Si	Si	Si
Relevancia	Si	Si	Si	Si

Tabla Nº2: Validación del instrumento: Escasez de comunicación

	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Total
Coherencia	Si	Si	Si	Si
Pertinencia	Si	Si	Si	Si
Relevancia	Si	Si	Si	Si

La validez del instrumento se comprobará de la siguiente manera:

Confiabilidad del instrumento

Tabla 3

Coeficiente	Relación
0.00 A +/- 0.20	Muy baja
-0.2 A 0.40	Baja o ligera
0.40 A 0.60	Moderada
0.60 A 0.80	Marcada
0.80 A 1.00	Muy alta

Para poder obtener la confiabilidad del instrumento se ejecutó con el método de Alfa de Cronbach, insertando las cifras obtenidas al estadístico SPSS 20, realizada a la muestra que corresponde a 30 jóvenes de 15-25 de Portal Gaming Perú, 2020.

Estadística de fiabilidad de las variables

Tabla N°4

Tabla Confiabilidad – Alfa de Crombach (PILOTO)

	N de ítems	Alfa de Cronbach
Los videojuegos	16	0,829
Escasez de Comunicación	10	0,750

3.5. Procedimientos:

Se calculó la confiabilidad de los instrumentos mediante el Alfa de Crombach la cual se observó que el coeficiente es de 0,829 para 16 ítems de la variable: los videojuegos y 0,750 para 10 ítems de la variable: Escasez de comunicación. El valor indica que la confiabilidad es muy alta para las dos variables de estudio.

Según Barón (2010), señala que la confiabilidad es la densidad en un conjunto de medidas de un atributo. Es la proporción de la variabilidad verdadera respecto de la variabilidad obtenida.

Siendo afirmada por University of Connecticut (2013), la cual indica que la confiabilidad es la escala de los resultados consistentes de un punto de vista de la investigación, donde suele ser confiable cuando se está midiendo de manera consistente, esto quiere decir que si los resultados son consistentes son válidos, sin embargo un instrumento no puede ser válido si no es confiable.

3.6. Método de análisis de datos

La metodología usada de la presente investigación es la norma APA, es por ello, que también se usaran programas especializadas como Excel, IBM SPSS. Adicional a ello adquirir nuevos conocimientos a lo largo de la carrera profesional.

El método de análisis de datos se define como un proceso de toma de decisiones, el propósito de análisis de datos es extraer información que beneficien la investigación y tomar la decisión basada en el análisis de datos, Guru (2020).

3.7. Aspectos éticos

Esta investigación en su totalidad es para uso académico el cual se abordará desde la problemática para así saber el resultado el cual afirmara o negara la hipótesis que tiene sobre el tema en investigación.

El proceso de la aplicación del instrumento a cada persona se llevará a cabo bajo su autorización y disposición de tiempo, todo bajo sumo cuidado.

En aspecto a los jóvenes de Portal Gaming que participaron en dicha investigación a través del cuestionario no fueron obligadas a ser parte del estudio, en efecto, presentaron convicción para ser analizados.

Toda la información externa y de validez científica con sus autores correspondientes, se encuentran adecuadamente citados y la validez teórica es correcta, sin modificar datos ni afectar al autor original.

La investigación observa los criterios de validez y relevancia científica independientemente del método que emplee para realizarlo. Para garantizar la validez se emplean métodos científicamente aceptados, que incluyen técnicas adecuadas con datos fiables. En la investigación cuantitativa se desarrolla el diseño metodológico adecuado con los objetivos que se requieren.

IV. RESULTADOS

LOS VIDEOJUEGOS

Tabla 5.

Niveles de percepción de los videojuegos

Videojuegos		
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	1,7
Medio	66	55,0
Alto	52	43,3
Total	120	100,0

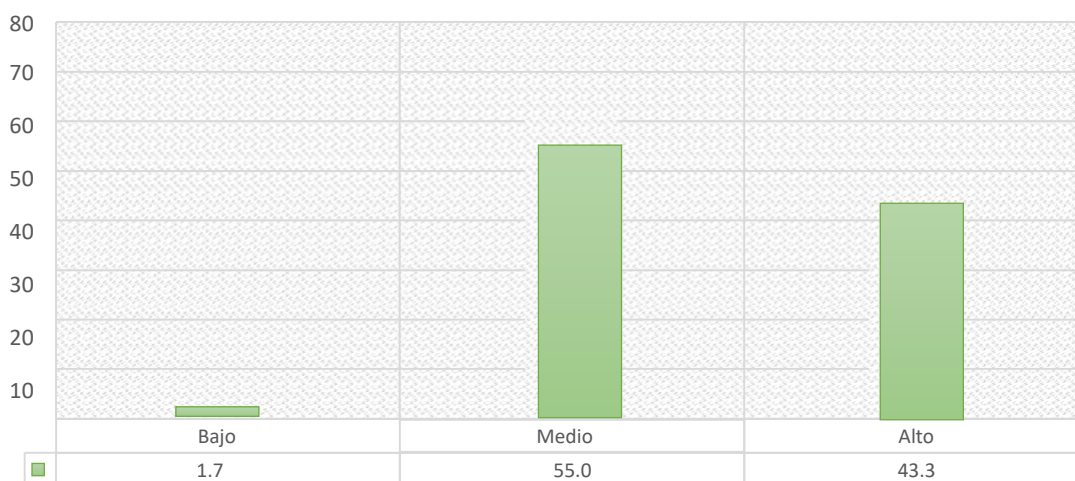


Figura 1. Niveles de percepción de los videojuegos.

En la tabla 5 y figura 1 se evidencia que el 43,3% de los jóvenes de 15 - 25 años en Portal Gaming Perú perciben que el nivel de los videojuegos es alto, el 55,0 % es medio y el 1,7% es muy bajo.

Entretenimiento

Tabla 6.

Niveles de percepción de entretenimiento

Entretenimiento		
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	,8
Medio	30	25,0
Alto	89	74,2
Total	120	100,0

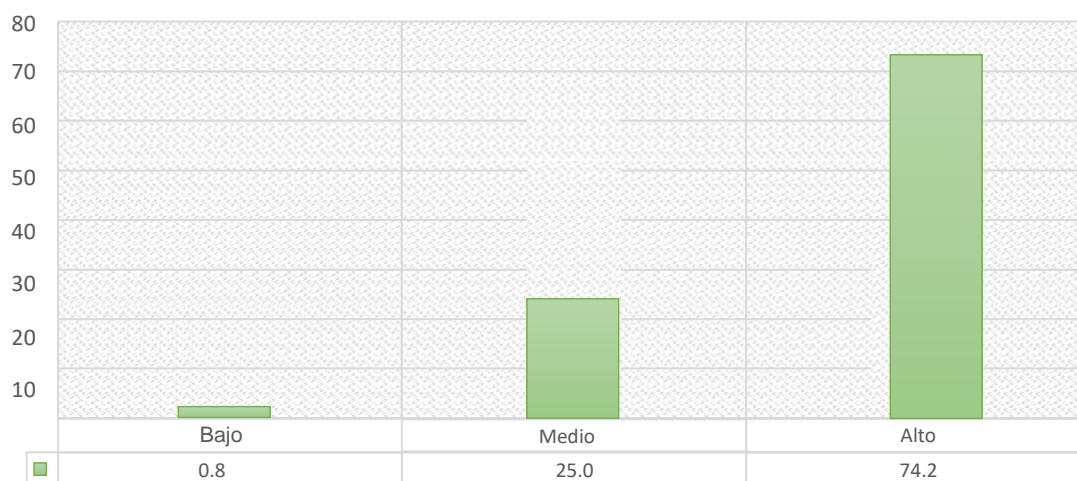


Figura 2. Niveles de percepción del entretenimiento.

En la tabla 6 y figura 2 se evidencian que el 74,2 % de los jóvenes de 15 - 25 años en Portal Gaming Perú, perciben que el nivel de los videojuegos en la dimensión entretenimiento es alto, el 25,0% es medio y el 0,8 % es bajo.

Géneros de videojuegos

Tabla 7.

Niveles de percepción de géneros de videojuegos

Géneros de videojuegos

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	,8
Medio	55	45,8
Alto	64	53,3
Total	120	100,0

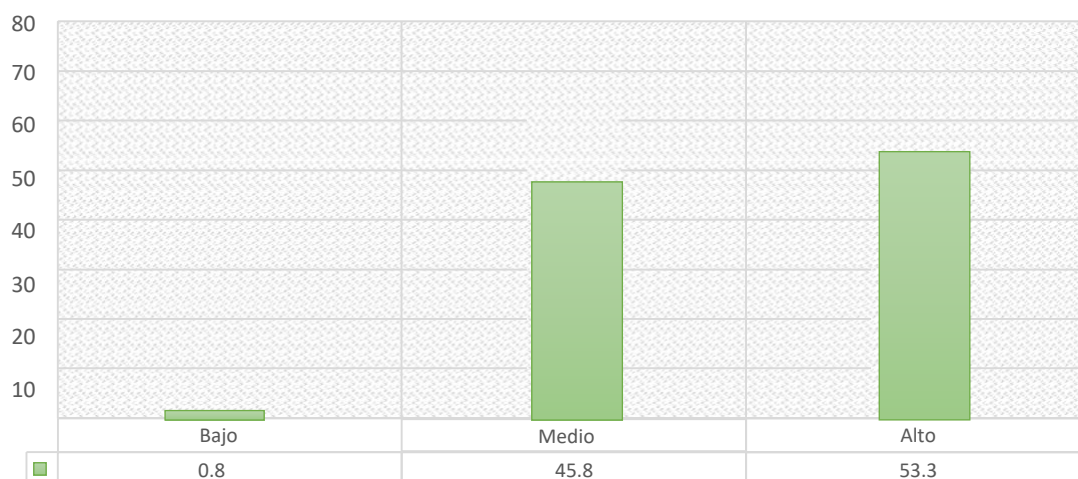


Figura 3. Niveles de percepción de géneros de videojuegos.

En la tabla 7 y figura 3 se evidencian que el 53,3% de los jóvenes de 15 - 25 años en Portal Gaming Perú, perciben que el nivel de los videojuegos en la dimensión géneros de videojuegos es alto, el 45,8% es medio y el 0,8% es bajo.

Comunidades virtuales

Tabla 8.

Niveles de percepción de las comunidades virtuales.

Comunidades Virtuales		
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	1,7
Medio	60	50,0
Alto	58	48,3
Total	120	100,0

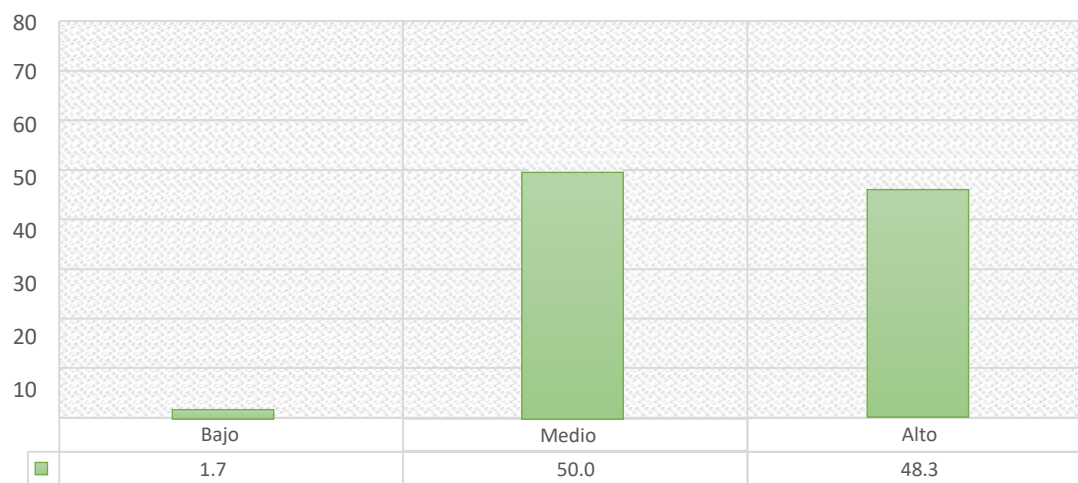


Figura 4. Niveles de percepción de comunidades virtuales.

En la tabla 8 y figura 4 se evidencian que el 48,3 % de los jóvenes de 15 - 25 años en Portal Gaming Perú, perciben que el nivel de los videojuegos en la dimensión comunidades virtuales es alto, el 50,0% es medio y el 1,7 % es bajo.

ESCASEZ DE COMUNICACIÓN

Tabla 9.

Niveles de percepción de escasez de comunicación

Escasez de Comunicación		
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	,8
Medio	28	23,3
Alto	91	75,8
Total	120	100,0

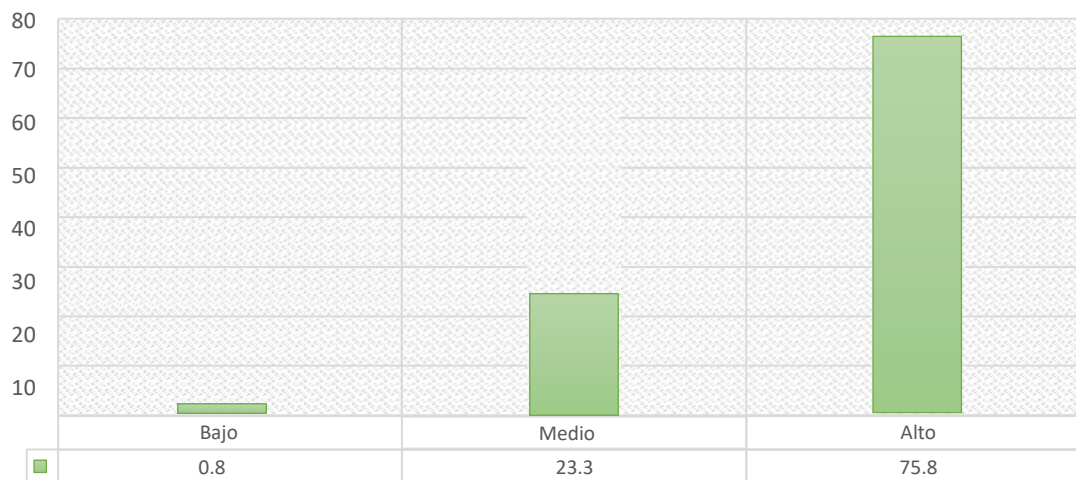


Figura 5. Niveles de percepción de la escasez de comunicación.

En la tabla 9 y la figura 5, se observa que el 75,8% de los jóvenes de 15 a 25 años de edad de Portal Gaming, percibe que el nivel de escasez de comunicación es alto, el 23,3% es medio y el 0,8% bajo.

Factores Psicológicos

Tabla 10.

Niveles de percepción de Factores Psicológicos

Factores Psicológicos		
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	1,7
Medio	17	14,2
Alto	101	84,2
Total	120	100,0

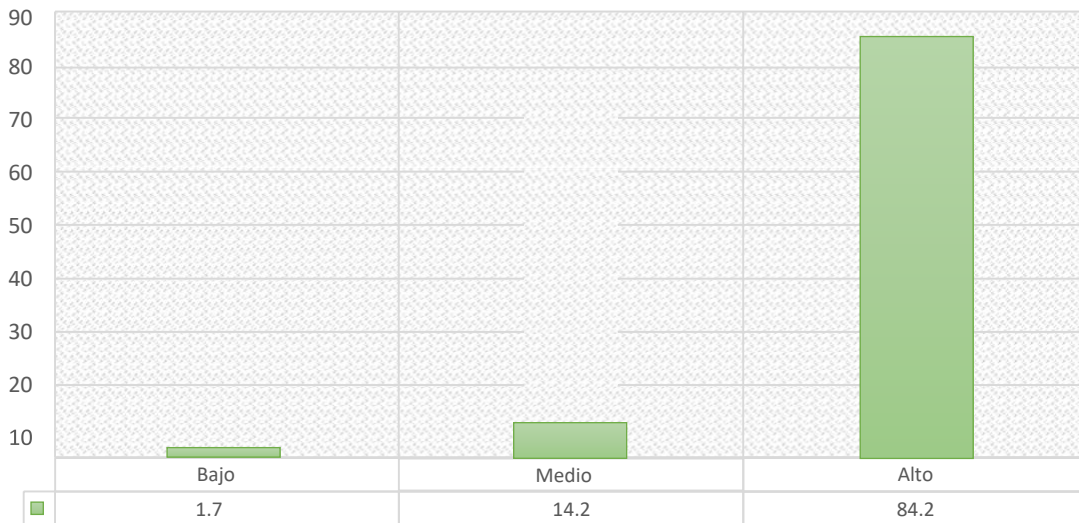


Figura 6. Niveles de percepción de Factores Psicológicos.

En la tabla 10 y figura 5, se observa que el 84,2% de los jóvenes entre 15 – 25 años en Portal Gaming Perú, percibe que el nivel de escasez de comunicación en la dimensión factores psicológicos es alto, el 14,2% es medio y el 1,7% es bajo.

Ámbito

Tabla 11.

Niveles de percepción de Ámbito

Ámbito

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	,8
Medio	28	23,3
Alto	91	75,8
Total	120	100,0

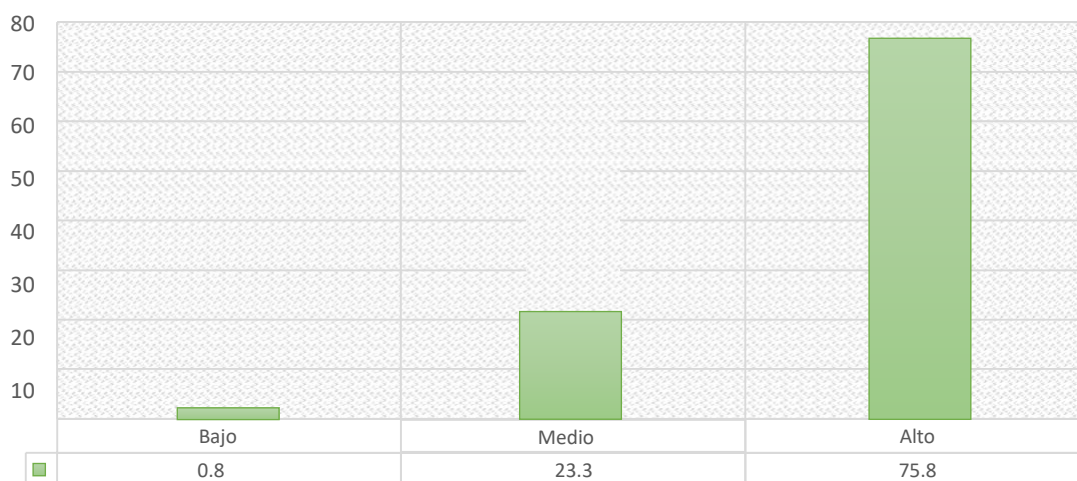


Figura 7. Niveles de percepción de Ámbito.

En la tabla 11 y la figura 6, se observa que el 75,8% de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, perciben que el nivel de escasez de comunicación en la dimensión ámbito es alto, el 23,3% es medio y el 0,8% es bajo.

Análisis Inferencial

Hipótesis General:

Contrastación de la hipótesis general

H1: Existe relación entre los videojuegos y la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

H0: No existe relación entre los videojuegos y la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

Tabla 12.

Relación entre la variable los videojuegos y la escasez de comunicación.

			Videojuegos	Escasez de comunicación
Rho de Spearman	Videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,521
		Sig (bilateral)	.	,000
		N	120	120
	Escasez de Comunicación	Coeficiente de correlación	,521	1,000
		Sig (bilateral)	,000	.
		N	120	120

Según el resultado de la tabla N° 12 es posible deducir que la variable Los videojuegos y Escasez de comunicación, tiene un factor de correlación de Rho de Spearman de 0.521 mostrando como resultado una correlación positiva moderada. Se puede concluir que los videojuegos se relaciona con la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

Contrastación de hipótesis específicas:

Hipótesis específica 1:

H1: Existe relación entre entretenimiento y la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

H0: No existe relación entre entretenimiento y la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

Tabla 13.

Relación entre entretenimiento y la escasez de comunicación

		Entretenimiento	Escasez de comunicación
Rho de Spearman	Entretenimiento	1,000	,430
		Sig (bilateral)	,000
		N	120
Escasez de Comunicación		Coeficiente de correlación	,430
		Sig (bilateral)	,000
		N	120

Según el resultado de la tabla N° 13 se puede interpretar que la correlación entre la dimensión entretenimiento y la variable Escasez de comunicación, tiene un factor de correlación de Rho de Spearman de 0.430 mostrando como resultado una correlación positiva moderada. Se puede concluir que el entretenimiento se relaciona con la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

Hipótesis específica 2:

H1: Existe relación entre géneros de videojuegos y escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

H0: No existe relación entre géneros de videojuegos y escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

Tabla 14.

Relación entre géneros de videojuegos y escasez de comunicación

		Géneros de videojuegos	Escasez de comunicación
Rho de Spearman	Géneros de videojuegos	Coeficiente de correlación Sig (bilateral)	1,000 .
		N	120
	Escasez de Comunicación	Coeficiente de correlación Sig (bilateral)	,418 ,000
		N	120

Según el resultado de la tabla N° 14, se puede interpretar que la dimensión Géneros de videojuegos y la variable Escasez de comunicación, tiene un factor de correlación de Rho de Spearman de 0.418 mostrando como resultado una correlación positiva moderada. Se puede concluir que los géneros de videojuego se relaciona con la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

Hipótesis específica 3:

H1: Existe relación entre comunidades virtuales y la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

H0: No existe relación entre comunidades virtuales y la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

Tabla 15.

Relación entre comunidades virtuales y escasez de comunicación

		Comunidades virtuales	Escasez de comunicación
Rho de Spearman	Comunidades virtuales	1,000	,458
		Sig (bilateral)	,000
		N	120
	Escasez de Comunicación	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig (bilateral)	,000
		N	120

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo con el resultado de la tabla N° 15, se puede interpretar que la dimensión Comunidades Virtuales y la variable Escasez de comunicación, tiene un factor de correlación de Rho de Spearman de 0.458 mostrando como resultado una correlación positiva moderada. Se puede concluir que las comunidades virtuales se relacionan con la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020.

V. DISCUSIÓN

Sobre la hipótesis general, de acuerdo con los resultados obtenidos en las encuestas realizadas, se demuestra que existe correlación positiva moderada por medio de Rho de Spearman la cual muestra 0,521 considerándose positiva moderada con un nivel de significancia teórico ($p = ,000 < 0,05$), esto quiere decir que sí existe relación entre los videojuegos y la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020, estos resultados guardan relación con la investigación de Coaguila (2018), en su tesis titulada “*Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la Universidad Nacional de San Agustín.*” Con un enfoque cuantitativo, Presentó como objetivo general definir la relación que existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales. Afirmando que existe relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos en las habilidades sociales ($r = -,139$; $p = .001$) siendo una relación inversamente proporcional, lo que indica que un mayor uso de videojuegos está asociado con bajas habilidades sociales, guardando así relación con la presente investigación conforme a la escasez de comunicación.

El uso de los videojuegos afectan las habilidades sociales de los jóvenes, tomando como referencia la Teoría de la identidad social, según Hannum (2012) afirma que esta teoría es la forma de pensar de uno mismo y de los demás siendo guiados por grupos sociales, esto quiere decir que esta teoría abarca los aspectos de la identidad de las personas relacionadas con su pertenencia en los diversos grupos sociales.

Igualmente, la tesis de Zhao (2017), titulada “*Videojuegos, Educación y Desarrollo*”. La cual demostró que en el género de videojuego Multi-jugador ofrecen que los jugadores puedan interactuar con otros entre sí en un modo competitivo o cooperativo, sin embargo la manera de comunicación entre los jugadores se desarrolló desde una comunicación en texto, por medio de comunicación de voz y de video, limitando su desarrollo y creatividad especialmente en los niños. En la encuesta los jóvenes incluidos niños indican que juegan videojuegos no aptos para su edad, esto quiero decir que los videojuegos guardan relación con la escasez de comunicación.

Los medios masivos de comunicación influyen en el comportamiento de los jóvenes, es por ello que Varela (2000) en la Teoría de usos y gratificaciones, indica que esta teoría da a entender como los medios masivos de comunicación son utilizados para satisfacer las necesidades de las personas, observando si satisfacen sus necesidades y motivaciones que deseen obtener al relacionarse con otras personas.

Asimismo, con Cabrera (2016), en su tesis "*Influencia del uso de videojuegos en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Manuel Gonzales Prada-Arequipa.2016*" la cual comprobó que existe una relación significativa en la influencia del uso de los videojuegos en la conducta de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada. Este autor precisó que el mal uso de los videojuegos influye en los procesos conductuales, en la exclusión de grupos, en el distanciamiento con los amigos, en el descontrol emocional, en las situaciones sociales y en la creatividad. Lo cual se relaciona con la presente investigación en la influencia de los videojuegos en el entorno de los jóvenes entre 15-25 años de Portal Gaming.

La evolución de los videojuegos atrae jóvenes influyendo así en su conducta, relacionándose con la Teoría de la Instrumentalización por Giuliano (2013) esta teoría establece que la tecnología debe ser examinada en dos niveles, en el nivel de implementación y en el nivel del diseño. La cual indica que los videojuegos en el Perú van aumentando su popularidad al visualizar la evolución de la tecnología en ellos.

En cuanto a la hipótesis específica 1 señala que existe relación entre la variable escasez de comunicación y la dimensión entretenimiento de la variable los videojuegos en los jóvenes de 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020. Se tuvo como resultado una correlación de Rho de Spearman de ($\rho = 0.430$), encontrándose además el nivel de significancia de 0.05 ($p = 0.000 < 0.05$). El grado de correlación encontrado refiere a una relación positiva moderada y significativa entre la variable escasez de comunicación y la dimensión entretenimiento, lo que sugiere que, a mayor entretenimiento en los videojuegos, más escasez de comunicación habrá en los jóvenes. Dentro de los niveles de importancia del

entretenimiento en los análisis descriptivos, se evidencia que el 74,2% de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, perciben que el nivel de los videojuegos en la dimensión entretenimiento es alto, el 25,0% es medio y el 0,8% es bajo. Yaguana (2014) en su tesis "*Videojuegos y Comunicación: estudio de la relación comunicacional del jugador con el mundo del videojuego, en el sistema de realidad virtual Kinect*". Demostró que el juego fue más entretenido y disfrutado por el nivel de logros, en especial por los jugadores que ya tenían conocimientos de determinadas tareas. La perspectiva que tuvieron la mayor parte de los jugadores fue más colaborativa que competitiva por la generación de un ambiente comunicativo y fluido lo cual la afirma que el entretenimiento en los videojuegos en una forma positiva genera comunicación en su entorno a la hora de jugar.

Los medios digitales en los videojuegos influyen en la perspectiva de los jóvenes a la hora de comunicarse, cabe mencionar que la Teoría del cultivo para Días (2012) indica que en nuestra sociedad actual los medios masivos de comunicación plantean una realidad que no existe, dando credibilidad a los medios digitales tales como los videojuegos y diversos contenidos que se encuentran en internet.

En cuanto la hipótesis específica 2 señala que existe una relación entre la variable escasez de comunicación y la dimensión géneros de videojuegos de la variable los videojuegos en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020. Se tuvo como resultado la correlación de Spearman de ($\rho=0.418$), encontrándose además el nivel de significancia de 0.05 ($p=0.000<0.05$). El grado de correlación encontrado refiere a una relación positiva moderada y significativa entre la variable los escasez de comunicación y la dimensión Géneros de videojuegos de la variable los videojuegos, lo que sugiere que, a mayor géneros de videojuegos, más escasez de comunicación habrá en los jóvenes. Dentro de los niveles de importancia de los géneros de videojuegos en los análisis descriptivos, se evidencia que el 53,3% de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, perciben que el nivel de los videojuegos en la dimensión género de videojuegos es alto, el 45,8% es medio y el 0,8% es bajo. En la tesis de Moya (2016), titulado "*La influencia del sistema verbal "advertencia" y "orden en la jugabilidad" de un videojuego del género Disparos en Primera Persona*" la cual

demonstró sus resultados por medio del análisis de 29 videos confirmo que no existe correlación positiva entre la atención a los mensajes y el desempeño de los jugadores, esto quiere decir que este género de videojuegos depende de las habilidades sensoriomotrices donde los jugadores se concentran en el centro de la pantalla y en el sistema gráfico.

Los grupos sociales influyen en el desenvolvimiento de los jóvenes en su entorno, donde Pitarque (2018) en la Teoría de la Holgazanería, indica que es la disminución del esfuerzo individual de las personas ya sea cuando socializan o cooperan en grupos, es decir no tienen la voluntad de esforzarse, no tienen compromiso y crean problemas en la coordinación y organización de diversos grupos sociales.

En cuanto a la hipótesis específica 3 señala que existe relación entre la variable escasez de comunicación y la dimensión comunidades virtuales de la variable videojuegos en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020. Se obtuvo como resultado una correlación de Spearman de $(\rho=0.458)$ encontrándose además el nivel de significancia menor de 0.05 ($p=0.000<0.05$). El grado de correlación encontrado refiere a una relación positiva moderada y significativa entre la variable los escasez de comunicación y la dimensión comunidades virtuales de la variable los videojuegos, lo que sugiere que, a mayor comunidades virtuales, más escasez de comunicación habrá en los jóvenes. Se confirma la tesis de Martínez (2018) que tituló "*El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: El caso de la Comunidad Virtual Peruana de Team Fortress 2*" respecto a las comunidades virtuales Martínez demostró que el videojuego Team Fortress 2 es un medio de comunicación y socialización, comprobó la existencia de una correlación entre práctica lúdica del videojuego y los aspectos sociales en la vida cotidiana de los miembros de la comunidad peruana de Team Fortress 2. Esencialmente, estos ven que existen patrones de comunicación e interacción en línea que no se asemejan a la comunicación que se daría en un contexto presencial, siendo así una forma de comunicación distante entre los participantes de estas comunidades virtuales.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se concluye que, para los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020 existe relación entre Los Videojuegos y la Escasez de comunicación; según los resultados obtenidos ($p=0.000<0.05$) se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, concluyendo así que los videojuegos se relacionan de forma considerable ($Rho=0.521$) con la escasez de comunicación.

Segunda: Se concluye que, para los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020 existe relación entre el Entretenimiento y la Escasez de Comunicación, según los resultados obtenidos ($p=0.000<0.05$) se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, concluyendo así que el entretenimiento se relaciona de forma considerable ($Rho=0.430$) con la escasez de comunicación.

Tercera: Se concluye que, para los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020 existe relación entre Géneros de Videojuegos y Escasez de Comunicación, según los resultados obtenidos ($p=0.000<0.05$) se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, concluyendo así que los géneros de videojuegos se relacionan de forma considerable ($Rh=0.418$) con la escasez de comunicación.

Cuarta: Se concluye que, para los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020 existe relación entre Comunidades Virtuales y Escasez de Comunicación, según los resultados obtenidos ($p=0.000<0.05$) se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, concluyendo así que las comunidades virtuales se relacionan de forma considerable ($Rh=0.458$) con la escasez de comunicación.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda que se implemente una mayor investigación de los videojuegos y la escasez de comunicación, en especial la segunda para que los futuros investigadores que tengan importancia del tema puedan encontrar mayor información y enriquecerla aún más. Se puede considerar que al trabajar con personas que tengan conocimiento o experiencias sobre el tema se podrá conocer aún más el comportamiento de los individuos.

Segunda: Se recomienda dar importancia al comportamiento de los jóvenes ya que hoy en día los videojuegos si guardan relación con la escasez de comunicación, ya que ha atraído millones de jugadores en todo el mundo, ante este problema se debe conocer los síntomas de los jugadores más jóvenes porque pierden comunicación en el ámbito social y familiar generando en ellos adicción a los videojuegos.

Tercero: Se recomienda tener en cuenta que los videojuegos es un medio de entretenimiento pero en ocasiones son malos, ya que pueden generar escasez de comunicación lo importante es saber manejarlos y conocer a profundidad si son aptos o no, para que los jóvenes no se vuelvan retraídos y poco sociables dejando de lado sus responsabilidades ya sea académica o familiar.

Cuarta: se recomienda a los padres que establezcan límites de tiempo de juego y hacerlos cumplir, ya que los personajes en los videojuegos pueden ser locuaces y así solo se involucren algunos días de la semana para que puedan desarrollar otras actividades que no sean horas frente a una consola y prevenir este tipo de situaciones.

REFERENCIAS:

- Arias, D., Muñoz, A., Núñez, A., Rodríguez, M., Serna y J., Tobón, S. (septiembre, 2010). Hacia la Promoción de la Salud, 15(2), 140-142.
- Barlau, F. (23 de marzo de 2014). La falta de comunicación en la familia: Sus causas y consecuencias. Vientipico:
<https://veintipico.com/falta-de-comunicacion-en-la-familia-causas-consecuencias/>
- Cabrera, K. (2017). Influencia del uso de videojuegos en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la Institución educativa Manuel Gonzales Prada – Arequipa. 2016. Tesis de licenciatura:
http://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/uap/6069/1/Cabrera%20Navianta_%20Kelly.pdf
- Barón, Y. (2010). Confiabilidad y validez de constructo del instrumento. Bogotá D.C. setiembre de 2010.
<http://www.bdigital.unal.edu.co/3806/1/539351.2011.pdf>
- Burton, N. (Oct 25, 2014). The Psychology of Laziness, laziness theory:
<https://www.psychologytoday.com/intl/blog/hide-and-seek/201410/the-psychology-laziness>
- Bustos, E. (Diciembre, 2001), la tercera ola de Alvin Toffler, graficas sobre la evolución de la agricultura:
<http://www.angelfire.com/planet/computacionysociedad/clase3.pdf>
- Challco, S. y Guzmán, K. (2018). Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNAS (Tesis de bachiller):
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Diario El Peruano. (20 de julio de 2012) Normas legales:
<https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/ley-para-la-prevencion-y-el-tratamiento-de-la-ludopatia-en-l-ley-n-29907-817111-4/>
- Díaz, L. (2012). Teorías de la comunicación. Red tercer milenio:
http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/comunicacion/Teorias_de_la%20comunciacion.pdf

- Díaz, M. (28 de agosto de 2015). Falta de comunicación. La Prensa:
<https://www.laprensa.com.ni/2015/08/28/cultura/1891420-falta-de-comunicacion>
- Díaz, V. (enero, 2004). Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar. Revista Científica de Comunicación y Educación:
<https://core.ac.uk/download/pdf/60633399.pdf>
- Edel, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación:
<https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>
- Eguía, J. , Contreras, R. y Solano, L. (Marzo, 2013). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. Revista de investigación 3C:
<https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Esposito, N. (2005). "A Short and Simple Definition of What a videogame Is". University of Technology of Compiègne:
<https://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>
- Exceso de videojuegos puede afectar salud mental de adolescentes. (19 de junio de 2019). Andina:
<https://andina.pe/agencia/noticia-exceso-videojuegos-puede-afectar-salud-mental-adolescentes-713886.aspx>
- García, E. (2017). Modalidades de aprendizaje con videojuegos, pedagogía lúdica para provocar cambios cognitivos (Tesis doctoral):
http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6094/TDUEX_2017_Garcia_Torchia.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Gairín, J. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal, 37 (1), 43-45:
<https://www.redalyc.org/pdf/3421/342130826004.pdf>
- Gil, A. y Vida, T. (2011). Los videojuegos. España: Editorial UOC.
<https://books.google.com.pe/books?id=hQCdIPty3P0C&printsec=frontcover&dq=los+videojuegos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjwheKK3YbIAhVEpFkKHSxXCQE6AEIKDAA#v=onepage&q=los%20videojuegos&f=false>

Gustavo, H (septiembre, 2013). La teoría crítica de la tecnología: una aproximación desde la ingeniería. Revista CTS: <http://www.revistacts.net/component/content/article/132-volumen-8-numero-24/articulos/555-la-teoria-critica-de-la-tecnologia-unaaproximacion-desde-la-ingenieria>

Guru99 (2020), what is Data Analysis? Types, Process, Methods, Techniques: <https://www.guru99.com/data-science-courses.html>

Hannum, K. (2016). Identidad social: conocerse a uno mismo para liderar a los demás: <https://books.google.com.pe/books?id=e9d8u31YjfgC&pg=PA8&dq=teor%C3%ADa+de+la+identidad+social&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiYkdSf4KHIAhUEvFkKHb5gDbcQ6AEIUjAF#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20de%20la%20identidad%20social&f=false>

Hernández, R. , Fernández, C. y Baptista, M. (2016). Metodología de la investigación: https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

Ingrassia, V. (noviembre, 2019). La OMS reconoce al trastorno por videojuegos como un problema mental. Revista Infobae: <https://www.infobae.com/salud/2017/12/22/la-oms-reconoce-al-trastorno-por-videojuegos-como-un-problema-mental/>

Jilcha, K. (January 23rd, 2019), “Research Desing and Methodology”: <https://www.intechopen.com/books/cyberspace/research-design-and-methodology>

Laws, D. (May, 2016), Thesis “Gaming in Conversation: The Impact of Video Games in Second Language: The University of Toledo: https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=toledo1461800075&disposition=inline

Los videojuegos también pueden tener impactos positivos. (21 de marzo de 2013) Martinoticias.com: <https://www.radiotelevisionmarti.com/a/videojuegos-impacto-positivoexpertos-/20715.html>

- Ludopatía digital: trastorno que pone en peligro a los más pequeños del hogar. (25 de enero de 2018). Diario Correo: <https://diariocorreo.pe/tecnologia/ludopatia-digital-trastorno-peligro-pequenos-hogar-799621/>
- MCT (Mass Communication Theory), Cultivation Theory (September 9, 2011): <https://masscommtheory.com/theory-overviews/cultivation-theory/>
- Marcelo, B. (06 de diciembre de 2018). Portal Gaming: La República visitó el nuevo Lan Center y esto es lo que encontramos. GameLR: <https://larepublica.pe/videojuegos/1371062-portal-gaming-nuevo-lan-center-grande-lima-video/>
- Martinez, A. (2018). El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización:(Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú): https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/tesis/tesis_doctoral_marta_martin_del_pozo_usal_sociedad_del_conocimiento.pdf
- MBA Skool Team, (February 21, 2015) selection criteria definition: <https://www.mbaskool.com/business-concepts/human-resources-hr-terms/2450-selection-criteria.html>
- Metodología de la investigación. (2012). Colegio Militar de la Nación: <http://www.hugoperezidiart.com.ar/metodologia-pdf/ge-modulo3-CL2015.pdf>
- Metodología de investigación (agosto, 2013). , pautas para hacer tesis. BlogSpot: <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/disenos-no-experimentales.html>
- Metodología de investigación, pautas para hacer tesis. (Agosto, 2013). Blogspot: <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la-poblacion.html>
- Moya, J. (2019). La influencia del sistema verbal ‘advertencia’ y ‘orden’ en la ‘jugabilidad’ de un videojuego del género Disparos en Primera Persona (Tesis de maestría). Recuperada de: http://www.giovanniparodi.cl/giovanniparodi/site/artic/20170417/asocfile/20170417121641/tesis_final.pdf
- Mckee, A. (October, 2014) Defining Entertainment: an approach: https://www.researchgate.net/publication/265294860_Defining_entertainment_an_approach

- Neag School of Education, (October 17, 2013) University of Connecticut:
https://researchbasics.education.uconn.edu/instrument_reliability/
- Pereira, F. y Alonzo, T. (julio, 2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. Anagramas- Universidad de Medellín:
<http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v15n30/1692-2522-angr-15-30-00051.pdf>
- Perú21, (11 de mayo de 2017): Alertan ludopatía en menores de 12 a 18 años:
<https://peru21.pe/lima/alertan-ludopatia-menores-12-18-anos-76030-noticia/>
- Pichihua, S. (27 de mayo de 2019). Día del Juego: conoce el perfil del gamer peruano. El peruano:
<http://www.elperuano.pe/noticia-perfil-del-gamer-peruano-79927.aspx>
- Pitarque, A. (agosto, 2018). La holgazanería social. Psiqueviva:
<https://psiqueviva.com/experimentos/la-holgazaneria-social/>
- Toffler, A. (1980). The third wave “la tercera ola”:
<https://www.academia.edu/8458212/Toffler-Alvin-La-tercera-ola-librocompleto>
- Vargas, Z. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. Revista Educación, 33 (1), 158-159:
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- Pereira, F. (2016). Hacia la conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. Anagramas- Universidad de Medellín:
<http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v15n30/1692-2522-angr-15-30-00051.pdf>
- Barón, Y. (2010). Confiabilidad y validez de constructo del instrumento. Bogotá D.C. setiembre de 2010:
<http://www.bdigital.unal.edu.co/3806/1/539351.2011.pdf>
- Peris, R y Agut, S. Gómez (2006), Revista Electrónica de Motivación y Emoción, Evolución conceptual de la identidad social:
<http://reme.uji.es/articulos/numero26/article2/texto.html>

Sánchez, D. (2018), George Gerbner y la teoría del cultivo, recuperado de:
<https://lamenteesmaravillosa.com/george-gerbner-y-la-teoria-del-cultivo/>

Giuliano, H (2013, septiembre), La teoría crítica de la tecnología, revista iberoamericana, tecnológica y sociedad:
<https://www.redalyc.org/pdf/924/92429917004.pdf>

Yaguana, C. (10, Diciembre, 2014), Quito, Ecuador. "VIDEOJUEGOS Y COMUNICACIÓN: estudio de la relación comunicacional del jugador con el mundo del videojuego, en el sistema de realidad virtual Kinect" tesis de licenciatura:

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3198/1/T-UCE-0009-269.pdf>

Yale University, (2020) Exclusion Criteria, definition:
<https://assessment-module.yale.edu/human-subjects-protection/protocol-design-inclusion-and-exclusion-criteria>

Zhao, Z. (Junio, 2017), Madrid, España. En su tesis "Videojuegos, Educación y Desarrollo" Tesis Doctoral:

https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680698/zhao_zhuxuan.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXO 3

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
LOS VIDEOJUEGOS	<p>Pereira (2016), Los videojuegos son prácticas culturales instaladas en nuestras sociedades que requieren de una mirada crítica y especializada; Todas estas perspectivas han entregado conceptualizaciones diferentes respecto de este objeto de estudio</p>	<p>Aarseth (2007) citado por Eguía (2013) resalta: “consisten en contenido artístico no efímero en forma de entretenimiento (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los diferentes géneros de videojuegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades. Así mismo los videojuegos se encuentran establecidos dentro de las comunidades virtuales donde existen diversos escenarios ubicados en internet.</p>	<p>Entretenimiento</p> <p>Géneros de videojuegos</p> <p>Comunidades virtuales</p>	<p>Musicalización</p> <p>Personajes</p> <p>Escenarios virtuales</p> <p>Battle Royal</p> <p>Acción</p> <p>Party games</p> <p>Teams</p> <p>Streaming</p>	<p>Las escalas de medición tiene la función de medir variables, por lo general son 4 niveles de medición: Nominal, ordinal, intervalos y escala de proporción, las dos primeras: ordinal y nominal, se conocen como escalas categóricas y las últimas: Intervalo y razón como numéricas (Padilla, 2007).</p>

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
ESCASEZ DE COMUNICACIÓN	<p>Barlau, (2014), La escasez de comunicación tiene que ver con problemas psicológicos en niños y jóvenes de carácter emocional y de comportamiento. Así mismo más allá de ámbito familiar pueden extenderse a la comunidad en general como en el trabajo, en la escuela y en otros entornos sociales.</p>	<p>Marín (2004), La aparición de los videojuegos en los años setentas convulsiona tanto a padres y madres. Aquellos principalmente por tener una nueva alternativa a los juegos tradicionales que disfrutaban en esos momentos, y a la aparición de un foco de expresión de violencia, sexismo, racismo, mal rendimiento académico, etc. Que podría influir de forma perniciosa en la Educación de sus hijos.</p>	<p>Factores psicológicos</p> <p>Ámbito</p>	<p>Emocional</p> <p>Comportamiento</p> <p>Familiar</p> <p>Escolar</p> <p>Social</p>	<p>Las escalas de medición tiene la función de medir variables, por lo general son 4 niveles de medición: Nominal, ordinal, intervalos y escala de proporción, las dos primeras: ordinal y nominal, se conocen como escalas categóricas y las últimas: Intervalo y razón como numéricas</p>

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: "Los videojuegos y la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020"

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA
<p>GENERAL: ¿De qué manera los videojuegos provocan escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020?</p> <p>ESPECIFICOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Cuál es la relación entre los videojuegos y el entretenimiento en la escasez de comunicación de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020? ¿Cuál es la relación entre los videojuegos y sus géneros en la escasez de comunicación de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020? ¿Cuál es la relación entre los videojuegos y las comunidades virtuales en la escasez de comunicación de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020? 	<p>GENERAL: Determinar la manera en que los videojuegos provocan escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020.</p> <p>ESPECIFICOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> Determinar la relación entre los videojuegos y el entretenimiento en la escasez de comunicación de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020. Determinar la relación entre los videojuegos y sus géneros en la escasez de comunicación de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020. Determinar la relación entre los videojuegos y las comunidades virtuales en la escasez de comunicación de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020. 	<p>GENERAL: Los videojuegos se relacionan con la escasez de comunicación en los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020.</p> <p>ESPECIFICOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> Los videojuegos se relacionan con el entretenimiento en la escasez de comunicación de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020. Los videojuegos se relacionan con los géneros en la escasez de comunicación de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020. Los videojuegos se relacionan con las comunidades virtuales en la escasez de comunicación de los jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú 2020. 	<p>VT: Los videojuegos</p>	<p>Entretimiento</p> <p>Géneros</p> <p>Comunidades Virtuales</p> <p>Factores psicológicos</p> <p>Ámbito</p>	<p>-Musicalización</p> <p>-Personajes</p> <p>-Escenarios virtuales</p> <p>-Battle Royal</p> <p>-Acción</p> <p>-Party Games</p> <p>-Teams</p> <p>-Streaming</p> <p>-emocional</p> <p>-comportamiento</p> <p>- Familiar</p> <p>- Escolar</p> <p>- Social</p>	<p>ENFOQUE: Cuantitativo</p> <p>DISEÑO: No Experimental</p> <p>ALCANCE: No experimental</p> <p>POBLACION Y MUESTRA: jóvenes entre 15-25 años en Portal Gaming Perú, 2020</p> <p>TECNICAS E INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS</p> <p>El cuestionario</p> <p>Juicio de expertos</p>



CUESTIONARIO SOBRE LOS VIDEOJUEGOS Y LA ESCASEZ DE COMUNICACIÓN EN LOS JOVENES ENTRE 15-25 AÑOS EN PORTAL GAMING PERÚ, 2020

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO - FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES - ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

I. INTRODUCCIÓN: Buen día, la presente encuesta tiene el objetivo de conocer si los videojuegos generan escasez de comunicación en los jóvenes en su vida cotidiana.

II. DATOS DE CLASIFICACIÓN

Nombre del encuestador: Julio Enrique Hernandez Pescoran

Lugar donde se realiza la encuesta: Bellavista - Callao - pagina oficial Facebook Portal Gaming

Instrucciones: Para responder esta encuesta se ha realizado una escala valorativa de: Nunca (N), Casi nunca (CN), A veces (AV), Casi siempre (CS), Siempre (S), marcando con un Aspa (X) la respuesta.

CÓDIGO	CATEGORÍA
N	Nunca
CN	Casi Nunca
AV	A veces
CS	Casi siempre
S	Siempre

Esta encuesta esta basada en 3 dimensiones de los videojuegos que son: Entretenimiento, géneros y comunidades virtuales. Así como también se encuentran 2 dimensiones sobre la Escasez de Comunicación , siendo: Factores psicológicos y Ámbito.

Por favor, lea Atentamente y responda con total sinceridad, obteniendo una eficaz recepción de resultados en los cuadros estadísticos.

Nombre *

Texto de respuesta breve

Correo Electrónico *

Texto de respuesta breve

Género *

Texto de respuesta breve

Edad *

- 15 a 20 años
- 20 a 25 años
- 25 años a más.

...

PRIMERA VARIABLE: LOS VIDEOJUEGOS.

Descripción (opcional)

1) La musicalización de los videojuegos te genera entretenimiento y/o motivación*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

2) La musicalización es el rol primordial que genera que los jugadores se relacionen con escenas memorables de los videojuegos*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

...

3) Te has identificado significativamente con algún personaje de los videojuegos*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

4) Haz tratado de imitar a un personaje de los videojuegos adaptándolo en tu vida cotidiana

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

5) Crees tú que los escenarios virtuales de los videojuegos son fundamentales para el entretenimiento*

- Nunca
- Casi nunca

6) Los escenarios virtuales producen un acercamiento a una realidad ficticia en los videojuegos*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

7) Para usted el género de videojuegos Battle Royal establece que entre los gamers fomenten competitividad*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

8) Las probabilidades de supervivencia de Battle Royal ayudan a diferenciarlo de otros géneros de juegos competitivos*

- Nunca

9) Crees que el género de acción en los videojuegos es el más popular dentro de la comunidad gamer*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

10) El género de acción requiere que los jugadores hagan usos de sus habilidades, sus reflejos y su puntería*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

11) Los partys gamers es el género de videojuego más preferido por los jóvenes*

- Nunca

12) Los Partys Games fomentan la cooperación y la interacción entre muchos jugadores a la vez*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

13) Crees que los teams contribuyen a la formación de comunidades virtuales activas*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

14) Dentro de las comunidades virtuales la formación de teams "equipos" fomenta una mayor participación de los jóvenes*

- Nunca
- Casi nunca

15) Te has sentido identificado por algún streamer que ha influenciado en tu vida cotidiana*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

16) Los streamers fomentan que los jugadores aficionados consideren a los videojuegos como un oficio*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

SEGUNDA VARIABLE: ESCASEZ DE COMUNICACIÓN

Descripción (opcional)

17) La escasez de comunicación afecta el nivel emocional de las personas*

17) La escasez de comunicación afecta el nivel emocional de las personas*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

18) La escasez de comunicación debilita el desarrollo emocional en las personas*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

19) Consideras que la escasez de comunicación pueda afectar tu comportamiento*

- Nunca
- Casi nunca

20) Crees que el comportamiento de las personas cambia debido a la escasez de comunicación*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

21) Considera usted que la escasez de comunicación se da por problemas en el ámbito familiar*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

22) Crees que las personas con falta de autoestima tienen una mala relación familiar*

- Nunca
- Casi nunca

23) El rendimiento escolar guarda relación directa con la escasez de comunicación*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

24) La escasez de comunicación afecta la educación dentro de los colegios*

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

25) Considera que las personas que se encuentran en un ambiente de aislamiento limitan su comunicación dentro de la Sociedad*

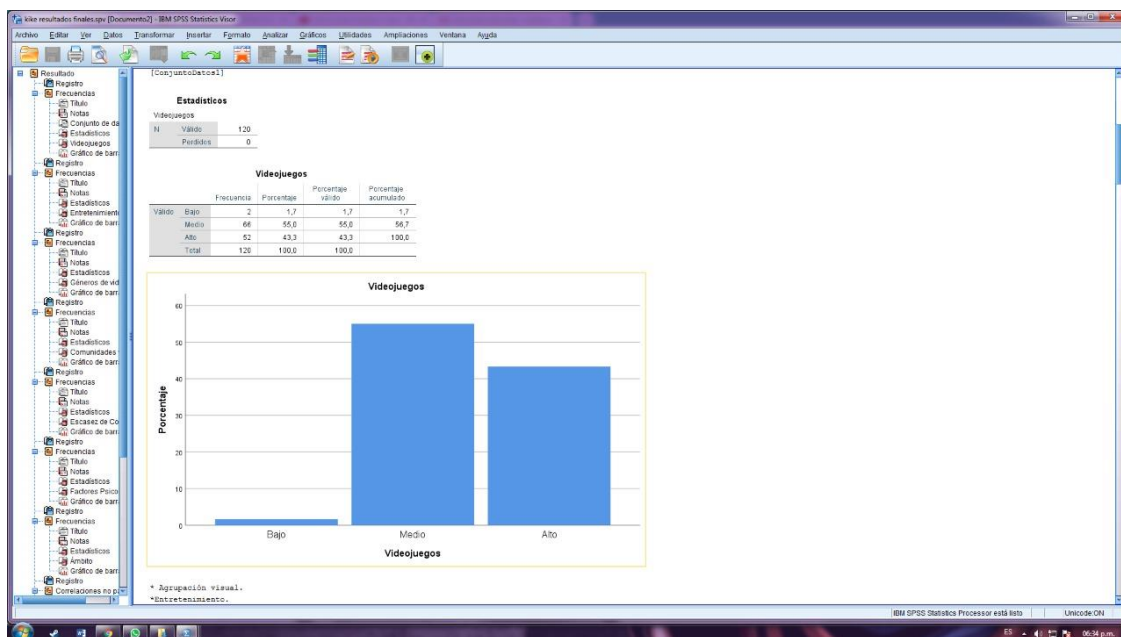
- Nunca
- Casi nunca

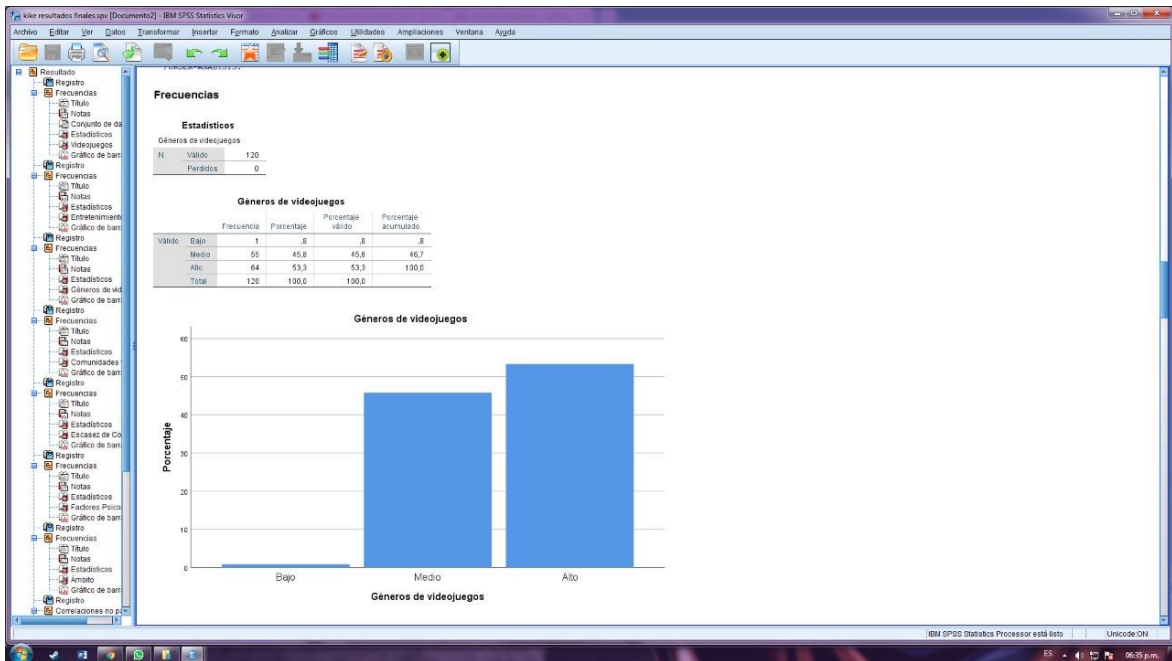
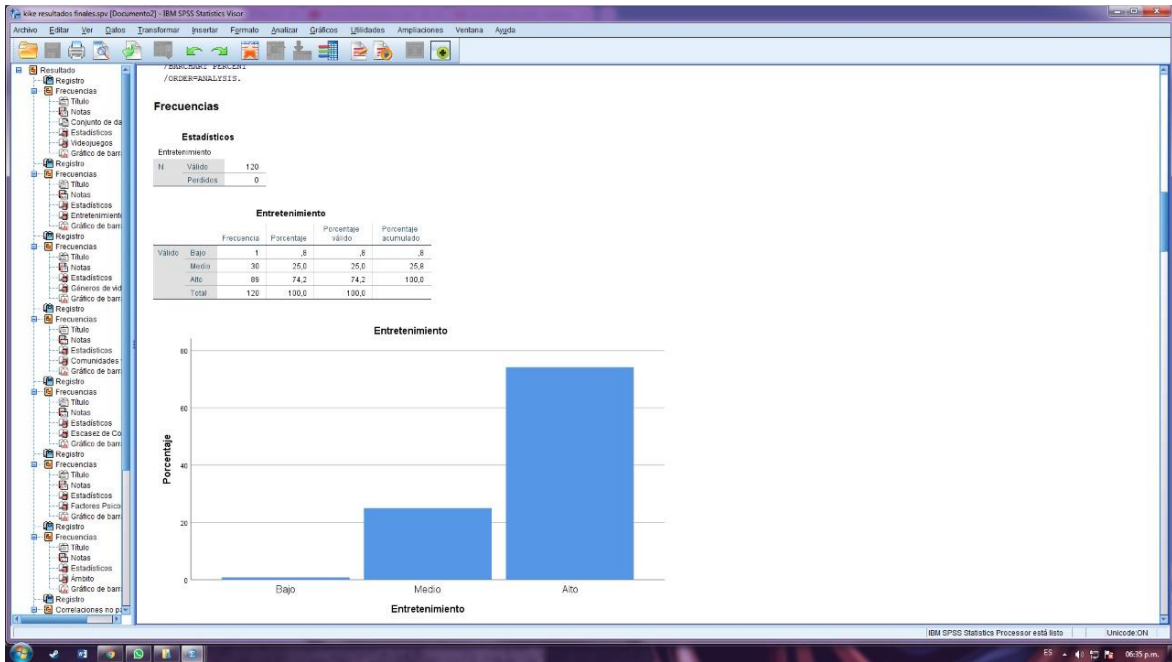
26) Las personas con problemas personales disminuyen su nivel de comunicación con la sociedad*

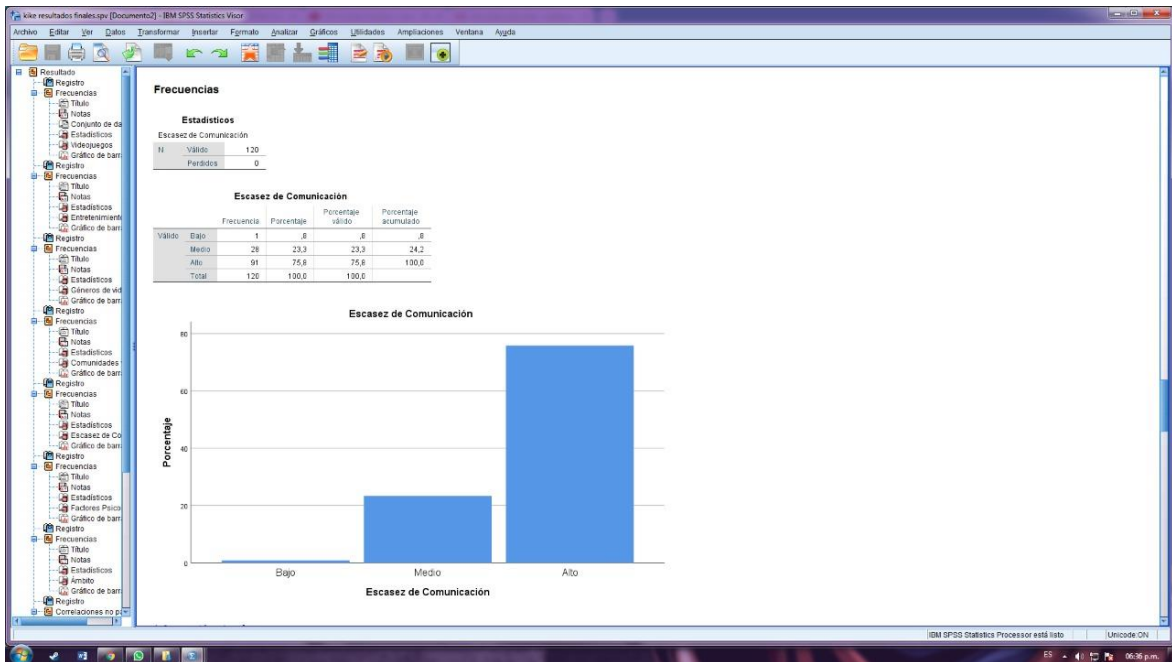
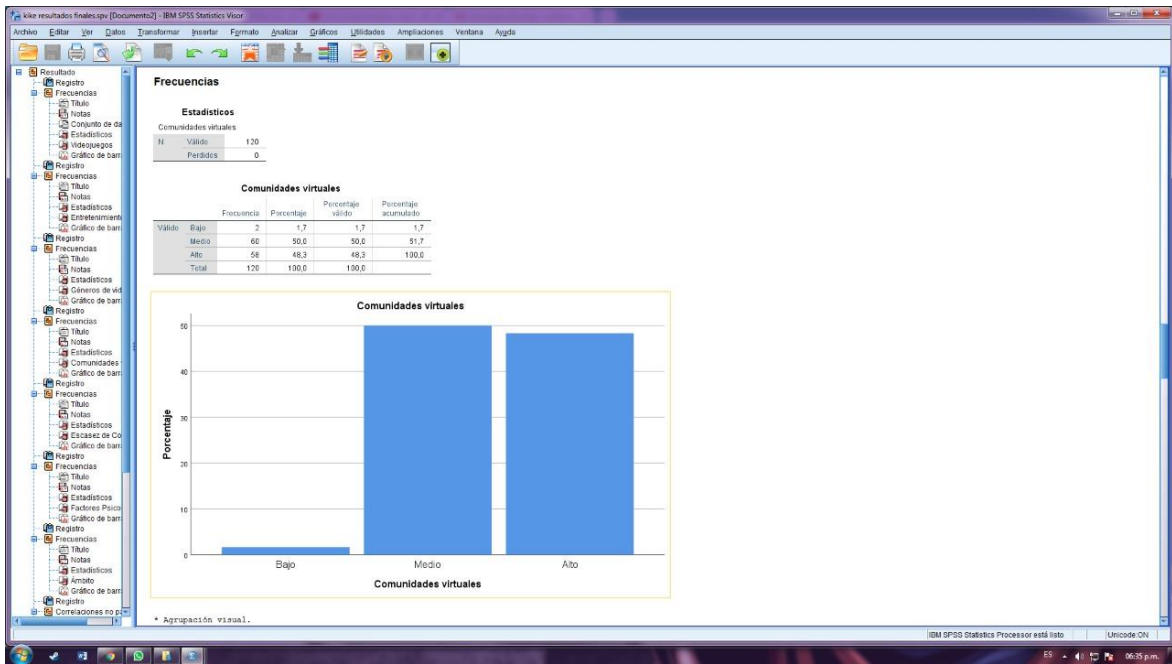
- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Casi siempre
- Siempre

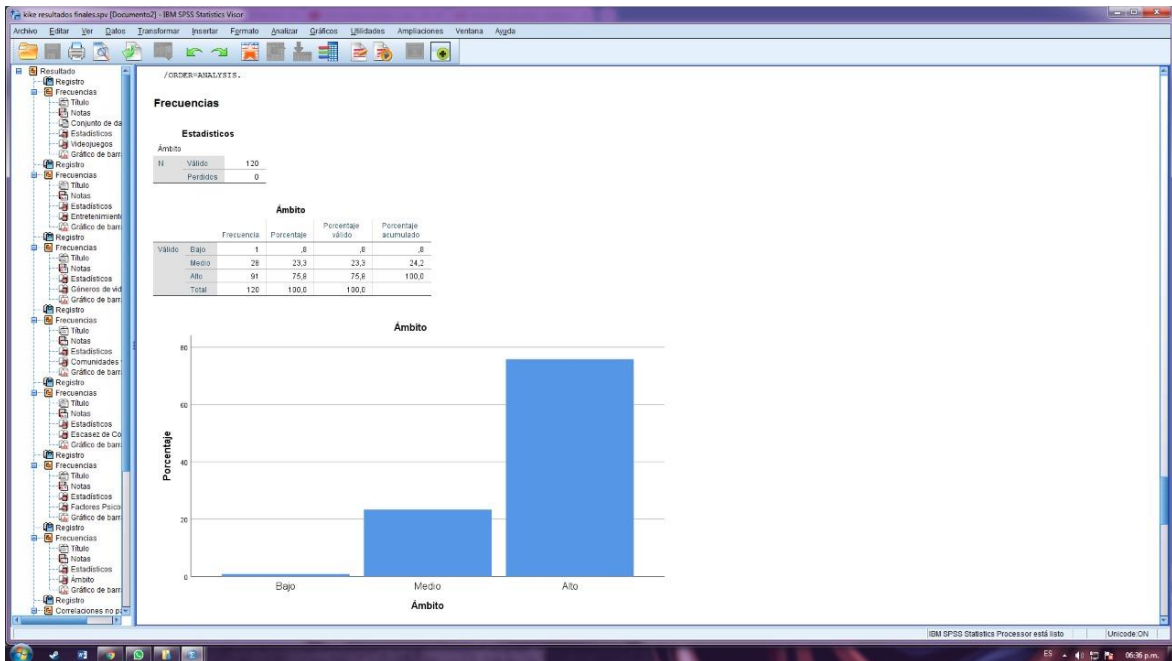
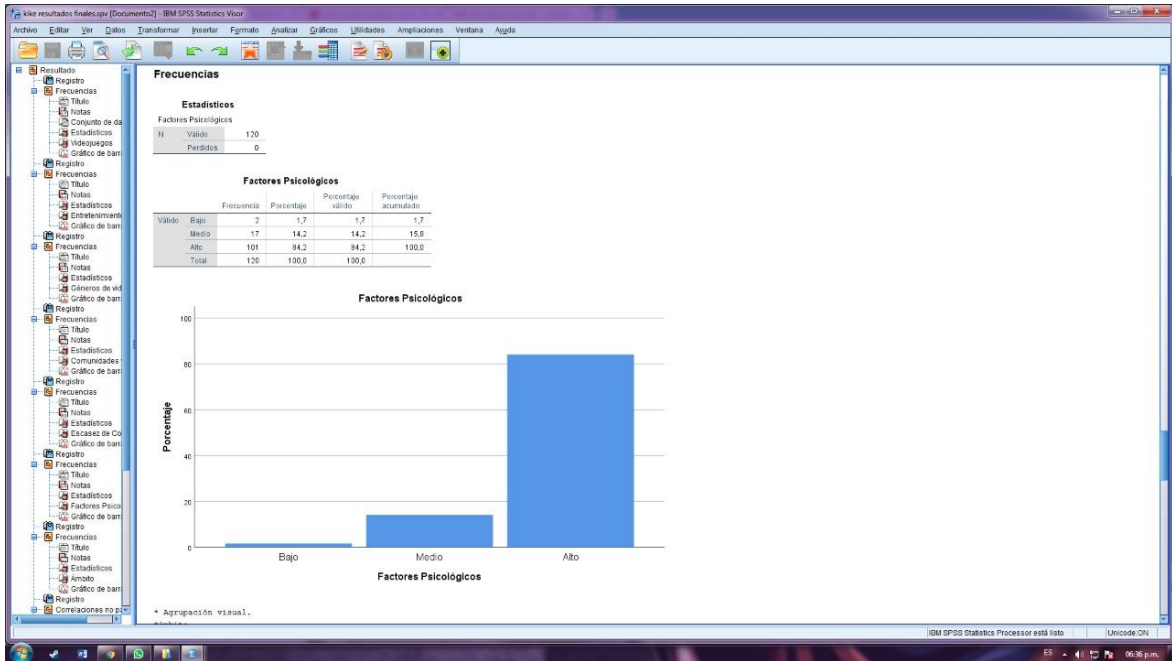
Gracias por su colaboración.

Descripción (opcional)









IBM SPSS Statistics Processor está listo. Unícode ON. 9:26 p.m.

Resultado

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

Rho de Spearman	Videojuegos	Escases
Coefficiente de correlación	1,000	,521**
Sig. (bilateral)		,000
N	120	120
Escases	Coefficiente de correlación	,521**
Sig. (bilateral)	,000	
N	120	120

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

NONPAR CORR
/VARIABLES=Entrenamiento Escases
/PRINT=SPEARMAN TOSTATL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

Rho de Spearman	Entrenamiento	Escases
Coefficiente de correlación	1,000	,490**
Sig. (bilateral)		,000
N	120	120
Escases	Coefficiente de correlación	,430**
Sig. (bilateral)	,006	
N	120	120

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

NONPAR CORR
/VARIABLES=género Escases
/PRINT=SPEARMAN TOSTATL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

Correlaciones no paramétricas

IBM SPSS Statistics Processor está listo. Unícode ON. 9:26 p.m.

Resultado

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

Rho de Spearman	género	Escases
Coefficiente de correlación	1,000	,418**
Sig. (bilateral)		,000
N	120	120
Escases	Coefficiente de correlación	,418**
Sig. (bilateral)	,000	
N	120	120

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

NONPAR CORR
/VARIABLES=comunidades Escases
/PRINT=SPEARMAN TOSTATL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

Rho de Spearman	comunidades	Escases
Coefficiente de correlación	1,000	,459**
Sig. (bilateral)		,000
N	120	120
Escases	Coefficiente de correlación	,458**
Sig. (bilateral)	,000	
N	120	120

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

CONFIABILIDAD

Estadísticas de fiabilidad	N de elementos
-----------------------------------	-----------------------

Alfa de Cronbach

,829

16

Estadísticas de fiabilidad	N de elementos
-----------------------------------	-----------------------

Alfa de Cronbach

,750

10

Estadísticas de fiabilidad	N de elementos
-----------------------------------	-----------------------

Alfa de Cronbach

,853

26

V1: Los videojuegos

CUESTIONARIO

ESCALA VALORATIVA

CODIGO	CATEGORIA
S	Siempre
CS	Casi siempre
AV	A veces
CN	Casi nunca
N	Nunca

V1. Los videojuegos						
Nº	Entrenamiento	S	CS	AV	CN	N
1	¿La musicalización de los videojuegos te genera entretenimiento y/o motivación?					
2	¿La musicalización es el rol primordial que genera que los jugadores se relacionen con escenas memorables de los videojuegos?					
3	¿Te has identificado significativamente con algún personaje de los videojuegos?					
4	¿Has tratado de imitar a un personaje de los videojuegos adaptándolo en tu vida cotidiana?					
5	¿Crees tú que los escenarios virtuales de los videojuegos son fundamentales para el entretenimiento?					
6	¿Los escenarios virtuales producen un acercamiento a la realidad ficticia en los videojuegos?					
Géneros de videojuegos		S	CS	AV	CN	N
7	¿Para usted el género de videojuegos Shooting Royal establece que entre los gamer fomentan competitividad?					
8	¿Las probabilidades de supervivencia de Shooting Royal ayudan a fortalecer de otros géneros de juegos competitivos?					
9	¿Crees que el género de acción en los videojuegos es el más popular dentro de la comunidad gamer ?					
10	¿El género de acción requiere que los jugadores hagan uso de sus habilidades, sus reflejos y su puntaje?					
11	¿Los gamer gamer es el género de videojuego más profundo por los jóvenes?					
12	¿Los Shooting Shooting fomentan la cooperación y la interacción entre muchos jugadores a la vez?					
Comunidades virtuales		S	CS	AV	CN	N
13	¿Crees que los gamer contribuyen a la formación de comunidades virtuales activas?					
14	¿Dentro de las comunidades virtuales la formación de gamer "equipos" fomenta una mayor participación de los jóvenes?					
15	¿Te has sentido identificado por algún gamer que ha influenciado en tu vida cotidiana?					
16	¿Los gamer fomentan que los jugadores aficionados consideren a los videojuegos como un oficio?					

V2: Escasez de comunicación

QUESTIONARIO ESCALA VALORATIVA

CODIGO	CATEGORIA
S	Siempre
CS	Casi siempre
AV	A VECES
CN	Casi nunca
N	Nunca



V ₂ : Escasez de comunicación						
Nº	Factores psicológicos	S	CS	AV	CN	N
17	¿La escasez de comunicación afecta el nivel emocional de las personas?					
18	¿La escasez de comunicación debilita el desarrollo emocional en las personas?					
19	¿Consideras que la escasez de comunicación afecta tu comportamiento?					
20	¿Crees que el comportamiento de las personas cambia debido a la escasez de comunicación?					
Ámbito		S	CS	AV	CN	N
21	¿Consideras usted que la escasez de comunicación se da por problemas en el ámbito familiar?					
22	¿Crees que las personas con falta de autoestima tienen una mala relación familiar?					
23	¿El rendimiento escolar guarda relación directa con la escasez de comunicación?					
24	¿La escasez de comunicación afecta la educación dentro de los colegios?					
25	¿Consideras que las personas que se encuentran en un ambiente de aislamiento limitan su comunicación dentro de la Sociedad?					
26	¿Las personas con problemas personales disminuyen su nivel de comunicación con la sociedad?					



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Sánchez Vega Carmen carolina

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: César vallejo

Fecha: 04/12/19

“LOS VIDEOJUEGOS Y LA ESCASEZ DE COMUNICACIÓN EN LO JOVENES ENTRE 15-25 AÑOS EN PORTAL GAMING PERÚ, 2020”

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	¿Las preguntas son las necesarias y no se requiere agregar alguna más?	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:-----

Firma del experto:

Carmen Carolina Sánchez Vega

Nombres y apellidos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Variable 2

N°	DIMENSIONES / 2 ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Dimensión 1: Factores psicológicos								
1	¿Consideras que la escasez de comunicación afecta el nivel emocional de las personas?	X		X		X		
2	¿La escasez de comunicación limita el desarrollo emocional óptimo en las personas?	X		X		X		
3	¿Consideras que la escasez de comunicación afecta tu comportamiento?	X		X		X		
4	¿Crees que el comportamiento de las personas cambia debido a la escasez de comunicación?	X		X		X		
Dimensión 2: Ámbito								
5	¿Considera usted que la escasez de comunicación se da por problemas en el ámbito familiar?	X		X		X		
6	¿Crees que las personas con falta de autoestima tienen una mala relación familiar?	X		X		X		
7	¿El rendimiento escolar guarda relación directa con la escasez de comunicación?	X		X		X		
8	¿La escasez de comunicación repercute en la educación dentro de los colegios?	X		X		X		
9	¿Te consideras dentro de las personas que limitan su comunicación dentro de la Sociedad?	X		X		X		
10	¿En el ámbito social ha disminuido su nivel de comunicación con las demás personas?	X		X		X		

OBSERVACIONES (Precisar si hay suficiencia):

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APLICABLE (X) NO APLICABLE ()

APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR ()

NO APLICABLE ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Dr./Mg. Sánchez Vega Carmen Carolina Especialidad: Pericialismo y Marketing Digital

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE: [Firma] FECHA: 04/12/19

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Variable 1

N°	DIMENSIONES /3 ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
1	Dimensión 1: Entretenimiento ¿Consideras que la musicalización de los videojuegos te genera entretenimiento y/o motivación?	X		X		X		
2	¿Consideras que la musicalización es un rol primordial que genera que los jugadores se relacionen con escenas memorables de los videojuegos?	X		X		X		
3	¿Te has identificado significativamente con algún personaje de los videojuegos?	X		X		X		
4	¿Haz tratado de imitar a un personaje de los videojuegos adaptándolo en tu vida cotidiana?	X		X		X		
5	¿Crees tú que los escenarios virtuales son fundamentales para el entretenimiento en los videojuegos?	X		X		X		
6	¿Crees que los escenarios virtuales producen un acercamiento a la realidad arquitectónica de los escenarios utilizados en los videojuegos?	X		X		X		
7	Dimensión 2: Géneros de videojuegos ¿Consideras que el género de videojuegos: Battle Royal establece que entre los gamers fomenten competitividad?	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
8	¿Las probabilidades de supervivencia de Battle Royal ayudan a diferenciarlo de otros géneros de juegos competitivos?	X		X		X		
9	¿Crees que el género de acción en los videojuegos es el más popular dentro de la comunidad gamer?	X		X		X		
10	¿Consideras que este género de acción su jugabilidad simple se requiere que los jugadores hagan usos de sus habilidades, sus reflejos y su puntería?	X		X		X		
11	¿Consideras que los partys gamers son parte de un género de videojuego preferido por los jóvenes?	X		X		X		
12	¿Consideras que los Partys Games fomentan la cooperación y la interacción entre muchos jugadores a la vez?	X		X		X		
13	Dimensión 3: Comunidades virtuales ¿Crees que los teams contribuyen a la formación de comunidades virtuales activas?	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
14	¿Consideras que dentro de las comunidades virtuales la formación de teams fomenta una mayor participación de los jóvenes?	X		X		X		
15	¿Te has sentido identificado por algún streamer que ha influenciado en tu vida cotidiana?	X		X		X		
16	¿Los streamers fomentan que los jugadores aficionados consideren a los videojuegos como un oficio?	X		X		X		

OBSERVACIONES (Precisar si hay suficiencia):

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APLICABLE (X)

APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR ()

NO APLICABLE ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Dr./Mg. Sánchez Vega Carmen Carroña

Especialidad: Periodismo y

FECHA: 04/12/19

MARKETING DIGITAL

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: VARIABLE LOS VIDEOJUEGOS

N°	DIMENSIONES /3 ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Dimensión 1: Entretenimiento								
1	¿La musicalización de los videojuegos te genera entretenimiento y/o motivación?	X		X		X		
2	¿La musicalización es el rol primordial que genera que los jugadores se relacionen con escenas memorables de los videojuegos?	X		X		X		
3	¿Te has identificado significativamente con algún personaje de los videojuegos?	X		X		X		
4	¿Haz tratado de imitar a un personaje de los videojuegos adaptándolo en tu vida cotidiana?	X		X		X		
5	¿Crees tú que los escenarios virtuales de los videojuegos son fundamentales para el entretenimiento?	X		X		X		
6	¿Los escenarios virtuales producen un acercamiento a una realidad ficticia en los videojuegos?	X		X		X		
Dimensión 2: Géneros de videojuegos								
7	¿Para usted el género de videojuegos Battle Royal establece que entre los gamers fomenten competitividad?	X		X		X		
8	¿Las probabilidades de supervivencia de Battle Royal ayudan a diferenciarlo de otros géneros de juegos competitivos?	X		X		X		
9	¿Crees que el género de acción en los videojuegos es el más popular dentro de la comunidad gamer?	X		X		X		
10	¿El género de acción requiere que los jugadores hagan usos de sus habilidades, sus reflejos y su puntería?	X		X		X		
11	¿Los partys gamers es el género de videojuego más preferido por los jóvenes?	X		X		X		
12	¿Los Partys Games fomentan la cooperación y la interacción entre muchos jugadores a la vez?	X		X		X		
Dimensión 3: Comunidades virtuales								
13	¿Crees que los teams contribuyen a la formación de comunidades virtuales activas?	X		X		X		
14	¿Dentro de las comunidades virtuales la formación de teams "equipos" fomenta una mayor participación de los jóvenes?	X		X		X		
15	¿Te has sentido identificado por algún streamer que ha influenciado en tu vida cotidiana?	X		X		X		
16	¿Los streamers fomentan que los jugadores aficionados consideren a los videojuegos como un oficio?	X		X		X		

OBSERVACIONES (Precisar si hay suficiencia): _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APLICABLE (X) APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR () NO APLICABLE ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Dr./Mg.: Mg. Carolina Sánchez Vega Especialidad: Periodismo y Marketing Digital

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE:  FECHA: 10/07/2020

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: VARIABLE ESCASEZ DE COMUNICACIÓN

N°	DIMENSIONES /2 ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Observaciones
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Dimensión 1: Factores psicológicos								
17	¿La escasez de comunicación afecta el nivel emocional de las personas?	X		X		X		
18	¿La escasez de comunicación debilita el desarrollo emocional en las personas?	X		X		X		
19	¿Consideras que la escasez de comunicación pueda afectar tu comportamiento?	X		X		X		
20	¿Crees que el comportamiento de las personas cambia debido a la escasez de comunicación?	X		X		X		
Dimensión 2: Ambito								
21	¿Considera usted que la escasez de comunicación se da por problemas en el ámbito familiar?	X		X		X		
22	¿Crees que las personas con falta de autoestima tienen una mala relación familiar?	X		X		X		
23	¿El rendimiento escolar guarda relación directa con la escasez de comunicación?	X		X		X		
24	¿La escasez de comunicación afecta la educación dentro de los colegios?	X		X		X		
25	¿Considera que las personas que se encuentran en un ambiente de aislamiento limitan su comunicación dentro de la Sociedad?	X		X		X		
26	¿Las personas con problemas personales disminuyen su nivel de comunicación con la sociedad?	X		X		X		

OBSERVACIONES (Precisar si hay suficiencia): _____

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APLICABLE (X) APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR () NO APLICABLE ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: Dr./Mg.: Mg. Carolina Sánchez Vega Especialidad: Periodismo y Marketing Digital

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE:  FECHA: 10/07/2020

Excel (terminado - libro [libro de activación de productos])

Inicio Inserir Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista ¿Qué desea hacer?

Inicio sesión

Autosuma Ordenar y Filtrar Buscar y Reemplazar

Insertar Eliminar Formato

Estilos: Normal, Inconveniente, Bueno, Neutral

Formato condicional, suma, resta

Alineación: General, Combinar y centrar

Portapapeles: Pegar, Copiar, Copiar formato

Fontes: Fuente, Alineación, Número

Modificador: Modificar

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC
1																													
2	ENC1	5	4	3	3	4	4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5	5	3	4	3	5	4	4	
3	ENC2	4	4	3	5	3	5	4	4	4	4	3	5	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	
4	ENC3	4	5	0	4	4	5	4	0	4	4	4	4	4	4	0	2	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	
5	ENC4	4	5	4	4	4	3	5	4	5	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	5	3	5	4	4	
6	ENC5	5	5	5	4	3	5	3	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	
7	ENC6	4	4	0	0	4	4	5	5	4	0	4	0	4	0	0	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	
8	ENC7	4	4	5	5	3	3	4	5	5	4	5	4	5	1	5	2	4	5	2	4	3	5	2	3	3	3	3	
9	ENC8	4	4	5	5	4	4	3	3	5	3	4	3	3	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	
10	ENC9	5	5	0	5	0	0	5	4	4	5	4	0	5	4	5	0	5	4	4	4	4	5	4	0	4	4	4	
11	ENC10	5	5	4	3	5	4	4	1	3	4	3	3	3	4	1	3	4	4	5	4	4	5	4	6	5	3	3	
12	ENC11	5	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	2	2	2	2	2	4	5	4	4	5	3	4	4	4	5	4	
13	ENC12	5	4	4	4	4	4	3	5	4	3	5	4	3	3	3	5	3	3	5	4	4	4	3	5	4	4	4	
14	ENC13	5	4	4	3	5	3	5	4	3	5	4	3	3	3	1	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	
15	ENC14	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	2	3	1	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	
16	ENC15	5	4	5	3	3	4	4	4	4	5	3	4	5	2	2	2	5	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	
17	ENC16	4	5	5	3	4	4	4	3	3	2	3	2	1	2	1	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	
18	ENC17	4	4	4	5	0	2	0	2	4	0	0	5	5	1	0	2	0	5	4	4	4	4	4	0	2	0	0	
19	ENC18	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	
20	ENC19	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	
21	ENC20	5	4	2	2	1	2	1	0	0	2	1	0	1	2	2	1	5	0	5	0	4	4	4	4	4	0	0	
22	ENC21	4	5	4	4	4	3	5	3	5	4	4	3	2	2	2	2	4	5	4	4	3	5	5	5	4	4	3	
23	ENC22	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3	5	2	3	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	
24	ENC23	4	4	4	4	5	4	5	4	4	0	4	5	0	0	4	4	0	5	4	4	0	4	4	4	4	0	4	
25	ENC24	4	5	4	5	3	3	3	3	4	3	4	6	3	2	1	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	
26	ENC25	5	5	4	4	4	3	2	3	5	1	3	3	5	3	2	6	4	6	4	6	4	4	4	4	4	4	5	
27	ENC26	5	4	4	5	4	3	3	3	4	5	3	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	3	4	3	3	
28	ENC27	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	
29	ENC28	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	6	4	6	5	4	6	4	6	5	4	
30	ENC29	5	4	3	4	5	5	4	4	5	2	3	4	3	4	5	5	4	4	5	5	4	3	4	3	4	3	3	
31	ENC30	5	5	4	4	3	3	4	3	5	3	4	4	4	3	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	