



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

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

Videojuego Dota 2 y relaciones interpersonales entre los gamers  
de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

**AUTOR:**

Mariño Belén, Brayan Joel (ORCID: 0000-0002-2224-6648)

**ASESORA:**

Mg. Pariona Benavides, Mariela Teresa (ORCID: 0000-0003-4279-0154)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

LIMA – PERÚ

2020

### **Dedicatoria**

A mi padre Gonzalo, por su apoyo y cariño que siempre me ha brindado, a mis madres Lizbeth y Angelica, las personas más maravillosas que tengo en este mundo, a mis hermanos, por ser las que siempre me han motivado.

### **Agradecimiento**

A los asesores por haberme apoyado en el desarrollo de la tesis en la cual me parecía imposible, pero gracias a todo este esfuerzo pude culminar la carrera. A la universidad, por hacerme formar parte de un grupo de grandes seres humanos.

## Índice de contenidos

Carátula .....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen .....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	6
III. METODOLOGÍA .....	23
3.1 Tipo y Diseño de la Investigación .....	23
3.2 Operacionalización de variables .....	24
3.3 Población .....	25
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
3.5 Procedimiento.....	27
3.6 Métodos de análisis de datos.....	27
3.7 Aspectos Éticos.....	28
IV. RESULTADOS.....	30
V. DISCUSIÓN .....	46
VI. CONCLUSIONES.....	48
VII. RECOMENDACIONES.....	50
REFERENCIAS .....	51
ANEXOS.....	56

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Validez de los instrumentps, según expertos .....	26
<b>Tabla 2</b> Estadísticas de fiabilidad.....	28
<b>Tabla 3</b> Estadísticas de fiabilidad.....	28
<b>Tabla 4.</b> Análisis descriptivo del Videojuego Dota 2 .....	30
<b>Tabla 5.</b> Análisis descriptivo de Relaciones interpersonales .....	31
<b>Tabla 6.</b> Análisis descriptivo de habilidades comunicativas.....	32
<b>Tabla 7.</b> Análisis descriptivo de estilos de comunicación.....	33
<b>Tabla 8:</b> Análisis descriptivo de solución de conflictos.....	34
<b>Tabla 9</b> Tabla cruzada (Videojuego Dota 2*relaciones interpersonales) .....	35
<b>Tabla 10</b> Tabla cruzada (Videojuego Dota2* habilidades comunicativas).....	36
<b>Tabla 11.</b> Tabla cruzada (Videojuego Dota 2*estilos de comunicación) .....	38
<b>Tabla 12.</b> Tabla cruzada (Videojuego Dota 2*Solución de conflictos).....	39
<b>Tabla 13.</b> Contrastación de hipótesis general.....	41
<b>Tabla 14.</b> Contrastación de hipótesis específica 1 .....	42
<b>Tabla 15.</b> Contrastación de hipótesis específica 2 .....	43
<b>Tabla Nº 16.</b> Contrastación de hipótesis específica 3.....	44

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general determinar la relación que existe entre el uso del videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019. La teoría utilizada para esta investigación fue la de Media Ecology. Cabe destacar que, para el desarrollo del trabajo se utilizaron libros en español e inglés, revistas indexadas y trabajos similares a fin de respaldar el estudio.

El tipo de investigación es de enfoque cuantitativo de tipo básico, su nivel correlacional de diseño no experimental y corte transversal. La población objeto de estudio es los gamers de las cabinas de internet de Plaza Vitarte 50 jóvenes, contando con una muestra de 15, la cual viene a ser una pequeña cantidad de gamers que refleja con mayor precisión al grupo más grande, la técnica utilizada fue la encuesta, teniendo como instrumento un cuestionario conformado por 6 preguntas de la variable independiente "Videojuego Dota 2" y 8 preguntas de la variable dependiente "Relaciones Interpersonales", estas medidas fueron de la escala de Likert y aprobadas mediante el juicio de expertos.

Para el procesamiento de la información se empleó la herramienta SPSS 23, el cual se estableció por medio de Alfa de Cronbach, que hace de los resultados utilizados sean confiables, dejando como evidencia el resultado del coeficiente. Finalmente, por medio de la significancia de 0.000 de la correlación de Spearman se concluyó que existe relación entre el videojuego Videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

**Palabras clave:** Videojuego Dota 2, Relaciones Interpersonales, cabinas de internet de Plaza Vitarte.

## **ABSTRACT**

The present research work has the general objective of determining the relationship between the use of the Dota 2 video game and interpersonal relationships in the gamers of the Internet booths Plaza Vitarte, Ate 2019. The theory used for this research was that of Media Ecology . It should be noted that, for the development of the work, books in Spanish and English, indexed magazines and similar works were used to support the study.

The type of research is a basic type quantitative approach, its correlational level of non-experimental design and cross section. The population under study is the gamers of the Internet booths of Plaza Vitarte 50 young people, with a sample of 15, the technique to be used is the survey, using as instrument a questionnaire made up of 6 questions of the independent variable "Videogame Dota 2 "and 8 questions of the dependent variable" Interpersonal Relations ", these were measures of the Likert Scale and approved by expert judgment.

For the processing of the information, the SPSS 23 tool was used, which was established by means of Cronbach's Alpha, which makes the instruments used reliable, leaving the result of the coefficient as evidence. Finally, through the significance of 0.000 of the Spearman correlation, it was concluded that there is a relationship between the video game Dota 2 video game and the interpersonal relationships between the gamers of the Plaza Vitarte internet booths, Ate 2019.

**Keywords:** Dota 2 Video Game, Interpersonal Relations, Plaza Vitarte internet booths

## **I. INTRODUCCIÓN**

El informe de investigación se refiere al tema de los videojuegos y las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet de Ate Vitarte, ya que se sabe que en los últimos años los videojuegos han tomado un gran protagonismo en nuestra sociedad, generando una serie de efectos y consecuencias en los jóvenes y también se sabe que los videojuegos son considerados un medio de comunicación.

La característica principal de que los videojuegos tomen un gran protagonismo es que la tecnología ha ido mejorando en los últimos años, se perfecciono significativamente en la calidad de los videojuegos, como los gráficos, el modo de comunicarse entre los jugadores, etc.

Para analizar esta problemática es necesario de mencionar sus causas. Una de ellas es los problemas que los jóvenes tienen y tratan de solucionarlos metiéndose en el ámbito de los videojuegos, generando que los jóvenes se vuelvan adictos, tengan conductas agresivas e inclusive chantajistas.

Es una forma de cómo se relacionan los jóvenes metidos en las cabinas de internet generado por el videojuego Dota 2, ya que es sabido que dicho juego ha logrado ganar posicionamiento a nivel internacional en los últimos años, y ganando una gran cantidad de fanáticos y esto debido a que se han creado diversos torneos internacionales debido a la gran popularidad del videojuego.

En nuestra sociedad pasa desapercibida, es sobre los videojuegos que existen actualmente y las relaciones interpersonales dentro de una sociedad de jugadores de un videojuego, y esto en base que en los últimos años no se le ha tomado mucha importancia, ya que es catalogado como un simple medio de entretenimiento con el solo fin de pasar el rato, no obstante, los videojuegos se han transformado en un instrumento de interacción, generando emociones en los jugadores.

En el entorno vigente en el que vivimos, la utilización de la tecnología es necesario y pieza esencial de nuestro que hacer habitual, que con el transcurrir de los meses los videojuegos fueron mejorando e innovando ya sea en tecnología, estrategias de marketing y esto debido a la aparición de la web 2.0, la cual está



vinculada a aplicaciones web los cuales hoy en día pueden facilitar el poder compartir información. El cual es una plataforma en el cual posibilita a que los usuarios puedan interactuar y generar contenidos por toda una comunidad virtual. Generando que muchos adolescentes, se interesen y quieran ingresar al mundo virtual en la cual se pueda realizar muchas cosas sin una regla específica y en donde se pueda comunicar desde cualquier parte del mundo. Es por eso que las plataformas Web 2.0 ejercen más como webs dependientes de consumidores, que como webs tradicionales.

En el presente podemos encontrar un sinnúmero de géneros de videojuegos para escoger esto va a depender del gusto de los consumidores, ya sea en juegos de terror, acción, deportivos, en batallas reales, estratégicos, etcétera, en los cuales los que tienen más acogida son los de batalla real y los deportivos, generando en los últimos 5 años como los videojuegos con mayor interacción.

Los videojuegos online, mayormente los juegos de rol multijugador masivos en web de igual forma se han fortalecido como un área para el perfeccionamiento de las dinámicas grupales, ya que en los ambientes virtuales de estos videojuegos se producen múltiples disposiciones que ayudan a reconocer estos ambientes virtuales como cibernets. De este modo los videojuegos han pasado a ser el modo de distracción que más se ha elevado en el último período. Asimismo, el consumo de este medio de comunicación se ha convertido en una transformación general unido al perfeccionamiento y propaganda de tecnologías en requerimiento y comunicación que propicia un inesperado proceder de práctica llamado “vida digital”, cuya característica esencial radica en la inclusión de atribución de aparatos y contenidos digitales en nuestras vidas cotidianas.

La gran mayoría de adolescentes entran al mundo digital de videojuego para entretenerse, ya sea de manera grupal o en solitario, en algunos casos, lo hacen de manera habitual dejando de lado algunas responsabilidades como los estudios, generando un bajo nivel de educación y en otros casos aislarse de la sociedad, por ende, se recomienda un uso adecuado al interactuar con los videojuegos ya que, en ciertos casos, en respuesta frente a un problema ya sea de bullying o violencia familiar, estos adolescentes tienden a aislarse de su entorno que los rodea, por jugar a los videojuegos desenfrenadamente.

El ingreso a la era XXI se ha caracterizado por el gran adelanto científico que se ha dado en distintos ámbitos, continuamente en un progreso que parece no detenerse. En el presente a raíz de las apariciones de tecnologías de investigación y la inquisición, los modos en que se socializaban cambio drásticamente, esto ha afectado considerablemente la percepción de la comunicación e implícitamente las fecundaciones de los grupos de socialización, ya que actualmente existen muchos que se desarrollan a partir de la web, cumpliendo muchas de las características de una sociedad en el pasaje natural. Estas circunstancias llevan a los investigadores a replantearse acerca de la ratificación de las teorías referente a “las maneras de socializar del ente humano” con correlación a los cambios que se dan de una época a otra, ya que en el período legendario en el que surgieron dichas teorías, no se convivía con la gran abundancia de herramientas tecnológicas con las que en la actualidad interactuamos.

Al referirnos sobre las relaciones interpersonales, hacemos relación a una corporación de extenso período entre más de dos individuos. Las asociaciones pueden llegar a justificarse con emociones como el cariño, pasión y la afinidad. Las relaciones interpersonales tienen mucho poder dentro del contexto de la sociedad. Interiormente en las relaciones interpersonales es valioso perfeccionar una correcta comunicación, eficiente y asertiva, que permita interactuar con los demás, a excepción para algunos adolescentes esta transformación de comunicación no es factible, por lo que muchas veces el ámbito virtual sean un intermedio de esconder dificultades sociales como la vergüenza, la soledad, problemas de habilidades sociales o influencia de grupo. Los grupos de amigos son vitales para el reforzamiento de la afición de los jóvenes, los dúos o conjunto de jugadores los cuales adquieren mucha envergadura durante esta época, ya que ofrecen al joven una red de soporte social y apasionado que le refuerza a conseguir mucha más autonomía referente a los adultos y hallar una identificación particular. El comportamiento de la adolescencia se ve influenciada jornada a jornada de diferentes maneras, una estrechamente fundamental es el modo en que interactúan a través de los videojuegos.

En el Perú, existen muchos gamers los cuales por pensamientos de soledad, frustración e incompreensión se adentran al mundo virtual, recurriendo a entrar a

cabinas de internet o incluso desde su casa, sin importarles su familia y sus responsabilidades.

Este problema no es ajeno a nuestra sociedad, ya que actualmente no se toma tanta importancia las dos variables, tanto el videojuego y las relaciones interpersonales, considerando lo anterior, se planteó el siguiente problema.

### **Problema general**

- ¿Cuál es la relación que existe entre el uso del videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019?

### **Problemas específicos**

- ¿Cuál es la relación que existe entre el uso del videojuego Dota 2 y las habilidades comunicativas entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el uso del videojuego Dota 2 y los estilos de comunicación entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el uso del videojuego Dota 2 y la solución de conflictos entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019?

El trabajo de investigación encontró su **justificación teórica** mediante la teoría medio ecology y los conceptos básicos sobre el videojuego DOTA 2 (tipos, plataformas y efectos), así como también, relaciones interpersonales (habilidades comunicativas, estilos de comunicación y la solución de conflictos) permitirá contrastar diferentes conceptos de la comunicación en una realidad concreta: en la comunidad gamer en las cabinas de internet de Plaza Vitarte, Ate 2019. Mientras que la **justificación práctica** se realiza debido a que se quiere relacionar el videojuego Dota 2 con las relaciones interpersonales en las cabinas de internet de Plaza Vitarte, Ate 2019. Para la **justificación metodológica** el informe de investigación contará con la formulación de una encuesta que contendrá la recopilación de datos, que servirán para las conclusiones del trabajo de

investigación, luego podrá ser podrá utilizar para futuro trabajos previos. La investigación fue sujeta a los siguientes objetivos:

### **Objetivo general**

- Determinar la relación que existe entre el uso del videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

### **Objetivos específicos**

- Establecer la relación entre el uso del videojuego Dota 2 y las habilidades comunicativas entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.
- Analizar cómo se relaciona el uso del videojuego Dota 2 y los estilos de comunicación entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.
- Identificar como se relaciona el uso del videojuego Dota 2 y la solución de conflictos entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

Las hipótesis que se plantearon fueron las siguientes:

### **Hipótesis general**

- La relación entre el uso del videojuego Dota 2 con las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet de Plaza Vitarte, Ate 2019.

### **Hipótesis específicas**

- La relación entre el uso del videojuego Dota 2 y las habilidades comunicativas entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.
- La relación entre el uso del videojuego Dota 2 y los estilos de comunicación entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.
- La relación entre el uso del videojuego Dota 2 y la solución de conflictos entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

## II. MARCO TEÓRICO

A nivel nacional, la investigación encontró respaldo en los siguientes estudios: Gómez (2018) *La interpretación de los video-juegos como contenido audiovisual para jugadores de Lima Metropolitana en la década del 2010*, tesis para optar el título profesional de Licenciado en Comunicación Audiovisual, Pontificia Universidad Católica del Perú: cuyo objetivo general fue, determinar cómo el proceso comunicacional dentro de un grupo de amantes del videojuego y esto adoptada para poder así divertirse y disfrutar de los videojuegos a través de distintos jugadores quienes llegan a transmitir online y a raíz de esto se convierte en contenido audiovisual de entretenimiento, y no por la experiencia que llegan a tener, método de investigación fue cuantitativo, de diseño no experimental, población constituida por 210 jugadores amantes del juego, y una muestra de 100 jugadores, se aplicó como instrumento el cuestionario, concluyeron en que a través de las aplicaciones los individuos pueden mostrar sus ideas y mostrarse como son para que los demás espectadores pueden observarlos y así poder idolatrar a los jugadores y a raíz de este mundo y de alguna forma poder sentirse apreciados.

Martinez (2018) *El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: El caso de la comunidad virtual peruana de Team Fortress 2*, tesis para optar el Título Profesional e Licenciado en Comunicación Audiovisual, Pontificia Universidad Católica del Perú: cuyo objetivo general el poder observar como el tipo de prácticas lúdicas del videojuego virtual Tean Fortress 2 llega a influenciar en las interacciones que tienen los individuos dentro de la comunidad peruana, método de investigación fue cualitativo, diseño experimental nivel descriptivo, población constituida por 61 miembros, y una muestra de 23 miembros de la comunidad, se aplicó un instrumento cuantitativo, concluyeron en que se pudo observar que estos tipos de ambientes que son los videojuegos no solo prima lo que es el ocio, sino que por el contrario ayuda a poder socializar con amigos y puedan compartir objetivos planeados propuestos por el videojuego en el cual se encuentran, y a raíz de esto conocer muchas más personas de diferentes lugares.

Quispe (2016) *“El uso de videojuegos y las Relaciones Interpersonales en estudiantes de la I. E. S. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Roman 2016”*, tesis para optar el título profesional de Licenciada en Trabajo Social, Puno – Perú: cuyo objetivo general fue determinar cómo es que se llega a relacionar los videojuegos y las relaciones interpersonales entre los estudiantes de la Institución Educativa Mariano H. Cornejo, quienes acceden a las cabinas de internet en Juliaca, San Román 2016, método de investigación fue hipotético, diseño no experimental de nivel descriptivo, población constituida por 120 estudiantes, y una muestra de por 60 estudiantes que acceden a cabinas de internet, se aplicó como instrumento el cuestionario, se concluyó en que si existe una relación altamente positiva ya que se comprobó que mediante el uso de los videojuegos se obtiene un alto nivel de amistad entre las comunidades y esto que mediante los videojuegos se generan estrategias de los equipos para poder así realizar enfrentamientos con los rivales.

Magallanes (2018) *Inteligencia emocional y solución de conflictos de una dirección del Viceministerio de Turismo, Lima 2018*, tesis para optar el grado académico de maestra en Gestión Pública, Universidad Cesar Vallejo: cuyo objetivo general fue determinar la relación entre la Inteligencia emocional y solución de conflictos de una dirección del Viceministerio de Turismo, Lima 2018, método de investigación fue hipotético deductivo, diseño no experimental, población 86 trabajadores, y una muestra de 50, se aplicó el instrumento del cuestionario, concluyeron en que si existe una correlación alta entre la inteligencia emocional y la solución de conflictos y esto nos llega a decir que a una mayor inteligencia emocional del personal habrá una mayor capacidad de solución de conflictos.

Reategui (2019) *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo*, tesis para optar el grado académico de maestra en psicología educativa, Universidad Cesar Vallejo: cuyo objetivo general fue determinar el efecto que generan los juegos lúdicos en el crecimiento de las habilidades comunicativas de los niños y niñas de 5 años, método de investigación cuantitativo, diseño experimental, población constituida por 27 niños y niñas de 5 años, y una muestra de 27 niños, se aplicó un instrumento

de un cuestionario, concluyeron en que los videojuegos lúdicos llegan a tener un efecto positivo en el crecimiento de las habilidades comunicativas orales de los niños y niñas de 5 años.

Mientras que, a nivel internacional, el enfoque de investigación se basó en las siguientes indagaciones: Ruiz (2017) *Análisis de los Videojuegos como procesos comunicativos y su incidencia en las relaciones interpersonales de los jóvenes de 18 a 22 años en la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil en el 2016*, trabajo de titulación que se presenta como requisito para optar por el título de Licenciado en Comunicación Social, Universidad de Guayaquil, Ecuador: cuyo objetivo general fue como la repercusión de los videojuegos como parte de un desarrollo comunicativo en el crecimiento de las relaciones interpersonales de los jóvenes de 18 a 22 años en la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, método de investigación fue un enfoque fenomenológico, diseño no experimental – transeccional, población del estudio es de 550 personas, de entre 18 y 22 años, y una muestra constituido no probabilística por conveniencia, se aplicaron dos instrumentos Pre test, Post test, concluyeron en que tras examinar todos los resultados de las variables, se pudo observar que el videojuego influye de una manera totalmente positiva en el crecimiento de las relaciones interpersonales, ya que se pudo ver que se fomenta la cooperación en la comunidad online.

Moya (2016), *La influencia del sistema verbal 'advertencia' y 'orden' en la 'jugabilidad' de un videojuego del género Disparos en Primera Persona*, tesis para optar el grado de magister, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile: cuyo objetivo general fue determinar si existe un grado de correlación mediante el tiempo en que paran y dedican a los juegos y a la dedicación a la advertencia del orden y control de muertes dentro del videojuego en una sesión del videojuego Call of Duty Modern Warfare 2 (Infinity Ward, 2009), del género de disparos, método de investigación fue cuantitativo, diseño no experimental, población constituida por 38 jugadores, y una muestra constituido no probabilística considero total de la población, se aplicaron dos instrumentos el pre test, post test, concluyeron en que se puede llegar a estudiar desde otro aspecto y esto mediante la tecnología de eye

tracking a través de la observación de los comportamientos de los jugadores mediante con los movimientos oculares.

Obregon (2015) *"Phubbing y las Relaciones Interpersonales en adolescentes*, tesis para optar el grado de licenciatura en Psicología Clínica, Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango – Guatemala: cuyo objetivo general fue determinar la influencia del phubbing en las relaciones interpersonales en los adolescentes, método de investigación fue descriptivo, población constituida por 300 estudiantes del primero, segundo y tercer año, y una muestra de 150 sujetos, se aplicaron dos instrumentos, el cuestionario de relaciones humanas y una encuesta, concluyeron en que se debe de llegar a informar a los adolescentes acerca de estos problemas ya que en futuro afectara sus relaciones interpersonales y así provocando daños psicosociales severos en su entorno social y familiar.

Espinoza y Alvarez (2018) Desarrollo de un videojuego integrado con kinect que favorezca el desarrollo de relaciones interpersonales en niños con autismo: caso práctico Fundación Autismo Ecuador, tesis para optar el Título Profesional de Ingeniero en Sistemas Informáticos, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo: cuyo objetivo general fue desarrollar un videojuego integrado con kinect que favorezca el desarrollo de relaciones interpersonales en un grupo de niños de entre 5 a 8 años que presentan autismo de alto rendimiento, método de investigación fue inductivo y deductivo, diseño experimental, población constituida 20 niños y una muestra 5 niños con edades entre 5 a 8 años, se aplicó el instrumento de la encuesta, la observación y la encuesta, concluyeron en que el uso del videojuego Joinme en las terapias de los niños si mejora el fortalecimiento de relaciones interpersonales y así facilitando el poder interactuar entre los niños.

Hernández (2015) *La influencia de los videojuegos en el proceso de adopción tecnológica: un estudio empírico en la región de Murcia*, tesis para optar el grado académico de Comunicador, Universidad Católica de Murcia, España: cuyo objetivo general fue demostrar que los individuos que juegan estos tipos de videojuegos llegan a ser dinamizadoras en el proceso a la adopción de las nuevas tecnologías y así poder plantear al videojuego como una innovación en los términos de conocimientos, persuasión y decisión sobre las demás tecnologías, método de



investigación fue hipotético-deductivo, diseño no experimental de nivel descriptivo, población constituida por 200 personas en la región de Murcia, y una muestra de constituido no probabilística considero total de la población, se aplicó la encuesta, concluyeron en que hoy en día los videojuegos se han llegado a consolidar en el mercado ya que en los últimos años se ha llegado a recaudar una cifra de 80 billones de dólares en ventas y quieren llegar a superar los 102 billones de dólares, los principales mercados vendrían a ser en América, Europa y Asia.

Dentro de las teorías relacionadas a la presente investigación se halló la teoría de la **ecología de los medios** se basa en los medios de comunicación como pieza del escenario socio-cognitivo de los sujetos sociales, la cual, con respecto a ello, se cuestiona la manera en que los medios pueden afectar la clarividencia, los sentimientos y los valores. O en otros casos todavía, se discute cómo los medios posibilitan u obstaculizan nuestra conservación particular y grupal.

Según Neil Postman (como se citó en Islas, 2015 p, 1061), “la ecología de los medios analiza cómo los medios de comunicación afectan la opinión humana, la comprensión, la sensación y el valor, y cómo nuestra interacción con los medios facilita o impide nuestras posibilidades de supervivencia”.

Desarrollo del enfoque conceptual del **juego**, para adentrarnos en el tema del videojuego, primero se dará la definición del juego de un autor destacado para entender más a profundidad este trabajo de investigación.

Ruiz (2017) afirma que el juego es:

Una actividad innata que surge de forma natural es una actividad libre en el que; habitualmente, el que participa es un niño. Existen reglas en el juego, como cambiar o negociar, pero el resultado en el que quede la interacción no importa tanto como el proceso en el que se dará el juego (p. 6).

El juego se desarrolla de forma innata donde se puede participar libremente, a menudo son los niños que interactúan con un juego, quienes, respetando las reglas, darán importancia al proceso del juego.

Desarrollo del enfoque conceptual el **videojuego**, ahora bien, con la definición sobre el juego, se podrá entender mejor con la definición de la variable de este trabajo que es el videojuego.

López (2014) afirma que los videojuegos son:

A lo largo de su historia, considerados un medio de entretenimiento en el cual interactúa la persona y una consola que debe estar conectada a una TV. A su vez, destaca tener diferente tipo de videojuego para jugar, como estrategias, shooter, aventuras, donde no solo uno se entretiene, si no que aprende nuevas cosas de las que en el mundo real no lo ha hecho, haciendo de esta, un mejor uso de los videojuegos (p. 134).

Interactuaran más de dos personas, cuyo fin es poder entretenerse de manera virtual, normalmente esto se da mediante un dispositivo que muestra imágenes en movimiento en la cual se ejecutan nuestras acciones. Este es apoyado con una palanca de mando que contiene botones, por lo cual los usuarios podrán controlar todo el dispositivo para intervenir en los sucesos del juego en cuestión.

Se puede decir que, los videojuegos son imágenes en movimiento, donde se logra escoger diferente tipo de videojuego, todo esto tiene el fin de entretener al usuario que se adentra en este mundo virtual.

La historia remonta en 1952, donde aparece el famoso juego Tres en línea o como es conocido mundialmente (michi o juego de numeral). Este se basaba en enfrentar un jugador contra un dispositivo construido como una máquina. Veintitrés años después, aparecen las famosas “maquinas arcade” de 32 bits, lanzadas por las empresas Taito y Atari, su función principal consistían en que la persona tenía que meter una moneda a la máquina, esta a su vez, reconoce automáticamente la inserción del dinero y empieza a prender su todo el mecanismo (la pantalla, el mando de control), el usuario se ponía a interactuar las veces que se requiera, siempre y cuando, basándose en las reglas que esta máquina tenía, o bien perdías el juego para no continuar o simplemente no te quedaba monedas.

En el período de los 90 se vio por primera vez un juego por un ordenador (computadora), llamado StarCraft, en el cual luego se llegó a examinar ya que era

parte de las bases en la cual se llegó a inspirar todo este tipo de videojuego. Pero por otro lado esto no quiere decir que pudiera ser el pionero en su género.

Uno de los primeros juegos de este género fue uno elaborado por la organización "Sega": Herzog Zwei. Y esto llegó a ser la continuación de un juego producido en Japón, en el año de 1989 para el "Sega Mega Drive". Y la razón por la que se le considera a este juego como los pioneros del género de habilidad, es por la manera en que los participantes se desarrollan. Este juego da al interesado la incidencia de dominar un solo mecanismo adentro de un medio de torneo determinado. Otra superioridad que el juego te brinda es la oportunidad de que más de una persona pueda entrar en la partida. Pero, la distinción con el antecesor está en que actualmente los individuos puedan llegar a tener enfrentamientos. Todo esto es posible gracias a la posibilidad de un ordenador que contenga la posibilidad de tener conexión a internet.

Desarrollo del enfoque conceptual de la variable **videojuego dota 2**: Es un tipo de videojuego con mapas de arenas de enfrentamiento virtual de estrategia de acción en tiempo real (ARTS), este videojuego fue producido por la compañía Valve Corporation, el 9 de julio en el 2013.

Gomez (2018) menciona lo siguiente:

Gracias al mejorado sistema de edición de mapas, dentro de "Warcraft III: Reign of Chaos", fue en el año 2003 que se daría un hecho importante. Uno de los usuarios, presentado con nombre de "Eul", usó el programa para crear su propio mapa personalizado, el cual sería denominado como: Defense of the Ancients (Dota2 Nació del juego de estrategia Warcraft 3 (W3) e inauguró un nuevo género en los videojuegos online y, a casi una década de su creación, DOTA 2 se independizó, lleva dos torneos internacionales en el cuerpo y causa furor entre los gamers a nivel mundial (p. 46).

Desarrollo del enfoque conceptual **tipos de videojuegos**, primera dimensión de la variable videojuego dota 2: El proyecto de los videojuegos es muy popular referente al que se ha construido toda una exposición generalizada que llegó a servir con un medio que identifica muchas posturas y controversias de distintos conflictos propios del fenómeno. De manera globalizada, los videojuegos recrean ya sean lugares y diversas situaciones virtuales en las que brinda la

posibilidad a los individuos puedan controlar a más de un personaje, para poder alcanzar un objetivo de en relación a unas reglas determinadas.

Bustamante & Mauricio (2014) mencionan que:

A medida que la tecnología va avanzando los videojuegos van mejorando, y también los deportes que en la actualidad tienen mucha popularidad, llegan a generar que las empresas quieran producir videojuegos de estos deportes generando que existan cientos de tipos de videojuegos” (p. 53).

Este perfil social referente a los videojuegos les atribuye una forma juvenil, que asimismo incluye connotaciones de actualidad. El acceso al mundo de los videojuegos virtuales es claramente un ámbito masculino ya que son los que más paran metidos en juegos electrónicos, esto conlleva que las oportunidades de venta se organicen para el género masculino y por ende el tipo de videojuego este orientado para esta localidad.

Desarrollo conceptual del primer indicador **M.O.B.A** de la primera dimensión tipos de videojuegos: En las últimas épocas viene sonando la expresión “MOBA” para catalogar a un género en particular del videojuego, el término alega a las siglas compuesta por las iniciales: Multiplayer Online Battle Arena (Arena de Batalla en Línea para Multi – Jugadores).

Gómez (2018) menciona lo siguiente:

Básicamente, es un tipo de juego que se centra en un mapa cuadrado determinado. En él, existen dos bases que deberían estar resguardadas por un equipo cada una, los cuales son conformados por cinco jugadores. El objetivo del juego es destruir el trono del enemigo, el cual está ubicado en el centro de su base. (p. 43).

Así como los videojuegos de antaño que marcaron una época, también empezaron a salir videojuegos con mucha calidad gráfica y narrativa en su contenido, tal que así, elevo los estándares de la industria de hoy en día, llevándolo a un nivel del que ni las mejores compañías de videojuegos pudieron crear alcanzar.

Desarrollo conceptual del segundo indicador **deportivos** de la primera dimensión tipos de videojuegos: Los videojuegos deportivos son sumamente populares, en la cual se encuentran casi todos los deportes conocidos, de las cuales solo algunos destacan por las estrellas del deporte mismo en los cuales sobresalen las características de los equipos y los nombres de los jugadores.

Quispe (2017) “Son juegos con consolas o computadoras que hacen la simulación de campos deportivos de diferentes deportes, los que más son producidos, son los de futbol, ya que son muy populares dentro de la sociedad con múltiples estrellas”. (p. 30)

Algunos videojuegos destacan el campo de juego, mientras que en otros casos se resalta la estrategia detrás del deporte.

Desarrollo del enfoque conceptual **plataformas**, segunda dimensión de la variable videojuego dota 2: Existen muchos tipos de dispositivos en los cuales se realizan los videojuegos mayormente conocidos como plataforma, en los cuales destacan la PC, los deportivos portátiles, las maquinas arcade y las videoconsolas.

Según Quispe (2017) menciona que:

A medida que va pasando los años la tecnología va mejorando y esto genera que las empresas que fabrican, computadoras, celulares, tablets, etcétera, llegan a tener la opción de descargarse juegos inspirados en algunos deportes famosos en el mundo, recreando algunos lugares del mundo real, y esto genera que los jóvenes estén metidos en estos ambientes (p. 31).

Las plataformas son enormemente tecnificadas en el cual se puede acumular, innovar y borrar gran conjunto de información, asimismo que el internet nos brinda la posibilidad de descargar todo tipo de apps de juegos electrónicos y distinta información, esto se puede ejecutar mediante ordenadores y videoconsolas.

Desarrollo conceptual del primer indicador **ordenador**, de la segunda dimensión plataformas: El ordenador es una plataforma de videojuego, pero dado que no es precisamente su función el reproducir videojuegos, no se le llega a considerar una videoconsola.

Quispe (2017) menciona que:

Dispositivo electrónico capaz de procesar la información recibida, a través de unos dispositivos de entrada (input), y obtener resultados que serán mostrados haciendo el uso de unos dispositivos de salida (output), gracias a la dirección de un programa escrito en el lenguaje de programación adecuado como las computadoras PC, laptop, celulares, etc. (p. 31).

Desarrollo conceptual del segundo indicador **videoconsola**, de la segunda dimensión plataformas: Las videoconsolas y otros dispositivos de mano tienen la posibilidad para desarrollar videojuegos, en los que sobresalen actualmente son los teléfonos móviles que sin ser los videojuegos su vital actividad, los han agregado en medida que se han ido creciendo sus prestaciones técnicas.

Según Gonzales (como se citó en Quispe, 2017, p, 31) “vienen a ser aparatos electrónicos con el cual se conectan monitores de televisión y con la ayuda de aparatos como videoconsolas generen que puedan jugar mediante cartuchos que se controlan con mandos”.

Desarrollo del enfoque conceptual **efecto de los videojuegos**, tercera dimensión de la variable dota 2: El manejo de los juegos online es contraproducente y esto depende del género de estos de los cuales estas usando, es señalar todo lo que contiene y sobre todo el lapso dedicados únicamente a ellos.

Alvarado (2015) menciona que:

A medida que la tecnología va avanzando los videojuegos van mejorando, y esto genera que en algunos juegos sean violentos o en otros casos divertidos, generando que a medida que vayan ganando popularidad en la sociedad, tienden hacer eventos de gran suma de dinero, y es por ello que muchos de los jugadores se desesperan al perder en los enfrentamientos, o generando otros tipos de sentimientos (p. 18).

Existen diversos tipos de comentarios sobre este tema frecuentemente, de que los videojuegos en realidad no sirven para nada, no enseñan nada, y que incluso se ha llegado a satanizarlo sin poder explicar o fundamentar el porqué de tal denominación, pero un uso adecuado puede influir mucho en una persona.

Desarrollo conceptual del primer indicador **positivo**, de la tercera dimensión efectos de los videojuegos: Los videojuegos pueden llegar a mejorar las habilidades, pueden llegar a ser una poderosa herramienta educativa, ya que poseen características especiales muy diferentes a la propia televisión.

Alvarado (2013) afirma lo siguiente:

Muchas ocasiones los videojuegos llegan a favorecer la visión y las manualidades, y también llegan a mejorar las habilidades mentales, en otros casos llegan a estimular en lo físico, en otras los juegos en grupo mejoran sus habilidades mediante las estrategias que hacen para poder enfrentarse a otros grupos y poder ganar los enfrentamientos (p. 19).

No hay que desestimar los aspectos positivos de los videojuegos, aunque para aprovecharlos bien se tiene que supervisar constantemente de qué forma, cuanto tiempo y que clase de videojuego consumen.

Desarrollo conceptual del segundo indicador **negativo**, de la tercera dimensión efectos de los videojuegos: Dado que los juegos online ocasionan potenciales peligros en los individuos, ha generado que sea blanco de críticas y esto en base a que los jóvenes que se meten a este mundo terminan acabando por volverse adictos dando constantes muestras de ansiedad y nerviosismo.

Alvarado (2013) menciona que:

Los tipos de videojuegos que llegan a tener un alto nivel de agresividad y suma violencia llegan a tener una seria consecuencia en los niños y jóvenes, ya que predomina el sexismo, y esto debido a que la mayoría de estos juegos los personajes tienden a ser masculinos y si en todo caso fuera mujer se la hace ver con inferioridad frente a los demás. (p. 19).

Los videojuegos no necesariamente tienen que ser vistos como una herramienta antisocial, en lugar de condenar a los videojuegos, el problema no tendría que ser impuestas por los padres que no llegan a ser capaces de conseguir suministrar el tiempo eficaz para sus hijos.

Desarrollo del enfoque conceptual de la variable **relaciones interpersonales**, la relación interpersonal viene a ser una interrelación mutua entre dos o varias personas, la cual se basa en relaciones sociales que se hallan impuestas por los reglamentos de las leyes y distintas fundaciones con la interacción social.

Quispe (2016) menciona que:

Las relaciones interpersonales consisten en la interacción recíproca entre dos o más personas, involucrando los siguientes aspectos: la habilidad para comunicarse efectivamente, el escuchar, la solución de conflictos y la expresión auténtica. Se considera que la comunicación interpersonal es no solamente una de las dimensiones de la vida humana, sino la dimensión a través de la cual nos realizamos como seres humanos (p. 21).

Consiste en la excelencia del asertividad, la comunicación, la clarividencia emocional y las habilidades sociales.

Desarrollo del enfoque conceptual **habilidades comunicativas**, primera dimensión de la variable relaciones interpersonales: Al dialogar sobre las habilidades comunicativas se debe tener presente dos componentes, los cuales son el lenguaje y la comunicación, en el cual se empieza con el poder que tenemos del habla como un medio de comunicación para los integrantes de un grupo de individuos.

Según Kaplún (como se citó en Moyá, 2016, p, 110), “Todos tenemos la capacidad de poder expresarnos con otras personas, pero no todos saben hacerlo con prioridad, ya que el saber hacerlo es una aptitud y una capacidad”.

Desarrollo conceptual del primer indicador **recepción**, primera dimensión habilidades comunicativas, de la segunda variable relaciones interpersonales: El poder comprender y reaccionar a lo que mencionan los individuos con las que uno se puede relacionar, es el poder y saber escuchar, y esto no se limita solo a poder oír, porque esto conlleva a una de serie de procesos de construcción con el fin de



evolucionar en el contexto que se usa una mejor lengua y así tener mucho nivel de competencia lingüística.

Según Guerrero (2017) "Cuando los individuos tienen la posibilidad y la habilidad de escuchar tienden a comprender mucho más sencillo los mensajes y así poder actuar de acuerdo con lo que comprendieron" (p. 35).

Es por eso por lo que todas las personas emisoras tienen las posibilidades de influir a todos los oyentes y así poder conseguir mucha mayor atención a lo que queremos comunicar.

Desarrollo conceptual del segundo indicador **emisión**, primera dimensión habilidades comunicativas, de la segunda variable relaciones interpersonales: El lenguaje verbal es la forma natural en la que normalmente se aprende nuestro lenguaje nativo, conversacionalmente se menciona que las personas en la infancia aprenden a hablar nuestro lenguaje nativo, pero al pasar los años se va aprendiendo diferentes lenguas.

Guerrero (2017) enfatiza que:

Quien envía un mensaje en forma oral espera que los demás lo comprendan y actúen de acuerdo con el mismo. La habilidad de hablar tiene relación directa con el vocabulario que maneja la persona, éste le permite tener fluidez en la expresión y riqueza de contenido. (p. 36).

Es a raíz de las habilidades del habla, llega a ser un componente de mucha importancia en el progreso de la lengua, pero no quiere decir que sea el único, porque viene a ser un producto más claro de la palabra y esto a través de los mensajes.

Desarrollo conceptual del tercer indicador **no verbal**, primera dimensión habilidades comunicativas, de la segunda variable relaciones interpersonales: El tipo de cómo es que se comunican en la forma no verbal es mediante signos y señas no lingüísticos, esto quiere decir mediante de un contexto que lleva a distintos desarrollos simbólicos sonoras.

Según Davis (como se citó en Moyá, 2016, p, 62) la comunicación no verbal es multidisciplinar, basada en cinco disciplinas diferentes: psicología, psiquiatría, antropología, sociología y etología. Otros investigadores añaden la paralingüística que analiza todos aquellos elementos no verbales que forman parte del comportamiento no verbal, tales como la velocidad de elocución, la intensidad, el tono, el acento, el énfasis emotivo, las inflexiones de la voz, las pausas o los silencios (p. 39).

Este tipo comunicación no hay que tomarla como una concordancia aislada, ya que es de suma importancia e inseparable parte del desarrollo de la comunicación y lleva un gran papel de suma importancia en el sistema total de la comunicación.

Desarrollo del enfoque conceptual **estilos de comunicación**, primera dimensión de la variable relaciones interpersonales: Los principales estilos de comunicación vienen a ser el asertivo, pasivo y agresivo, siendo el asertivo el mejor estilo de comunicación más adecuado para poder entablar mejores relaciones personales y poder comunicarse. Cada persona tiene cada estilo, nadie se comunica de forma totalmente asertiva, pasiva o agresiva.

Según Almeida (2015) “El ser humano utiliza diferentes formas de comunicarse, estas dependen de su autoconocimiento, de las impresiones que el individuo tiene del interlocutor, de las situaciones y del contexto” (p. 37).

La comunicación es una técnica que con el pasar de los años podemos ir mejorando mediante las prácticas y es posible poder mejorar y aprender mediante los estilos de comunicación y esto mediante el entrenamiento en las habilidades sociales.

Desarrollo conceptual del primer indicador **asertivo**, segunda dimensión estilos de comunicación, de la segunda variable relaciones interpersonales: Cuando nos vinculamos, queremos llegar a entablar un vínculo positivo con la otra persona. Esto implica a que pueda existir un ambiente de confianza y así poder hacer que se sientan parte de nosotros. El estilo de comunicación asertivo permite mucha más libertad de en las relaciones interpersonales sin faltar respeto con los demás. Pero también puede llegar a ser complicado adoptarlo, ya que en el

ambiente en donde nos manejamos nos puede llevar a cambiar nuestra conducta y terminando hacer lo contrario.

Según Zupuría (como se citó en Vasquez, 2018, p, 18) “Las personas que llegan a ser asertivos tienden a defender sus derechos o sus puntos de vista, pero sin usar la violencia ni agresividad como lo usan otros individuos.

Este tipo de comunicación hace que las personas se puedan sentir a gusto contigo y a la vez sentirte bien contigo mismo, de modo que se llega a tener una mejor relación social. Este estilo permite una comunicación fluida y poder manifestarnos sin problemas y de forma clara, respetando a las otras personas y dándoles entender que también tienen el mismo respeto.

Desarrollo conceptual del segundo indicador **agresivo**, segunda dimensión estilos de comunicación, de la segunda variable relaciones interpersonales: El estilo agresivo prepondera por las emociones negativas, mediante los irrespetos, el odio, los celos, etcétera, provocan que nos sintamos incómodos con nosotros mismos y genere una mala relación social, y así mostrarnos como personas indisciplinadas, inseguras y generar enojo, enemistad y fatiga con los demás.

Según Zupuría (como se citó en Vásquez, 2018, p, 17) “Las personas que llegan a ser agresivas ya que su principal característica de este estilo es que son muy conflictivas y se comunican en formas agresivas y en algunas ocasiones con amenazas”.

Todo a lo contrario a lo asertivo, este comportamiento puede conllevar pleitos y conflictos entre un grupo de amigos, ya sea en un ambiente de jugadores como también en ambientes laborales, es por ello que se recomienda que no se use ese estilo de comunicación.

Desarrollo del enfoque conceptual **solución de conflictos**, tercera dimensión de la variable relaciones interpersonales: Es el grupo de habilidades y técnicas que se llegan a poner en práctica para poder buscar la solución no violenta a un conflicto que se esté dando entre dos o más personas e inclusive personal.

Según Collatupa (2014) “el conflicto surge por una inadecuada comunicación, percepciones contrastantes, creencias y pensamientos distintos, entre un grupo de personas quienes interpretan de manera diferente la información dada, que afecte o se oponga de alguna forma a sus intereses” (p. 25).

Por otro lado, es muy importante destacar que el significado del conflicto es todo aquello que termine en un desencuentro entre un grupo de amigos, problemas personales ante situaciones complicadas y enfrentamientos armados o violentos.

Desarrollo conceptual del primer indicador **intrapersonales**, tercera dimensión solución de conflictos, de la segunda variable relaciones interpersonales: Los conflictos intrapersonales llegan a ser las crisis internas que se producen en la mente de una persona, generado normalmente por frustraciones y que a medida termina en depresiones e inseguridades para poder socializar correctamente.

Según Hellriegel (como se citó en Collatupa, 2015, p, 28) “El conflicto intrapersonal ocurre en el fuero interno de una persona y se desata cuando la conducta de una persona desemboca en resultados mutuamente excluyentes. Suele ocurrir que los resultados sean tensiones y frustraciones internas”.

Estos tipos de conflictos intrapersonales llegan a ser provocados por uno mismo y la falta de inteligencia intrapersonal.

Desarrollo conceptual del segundo indicador **interpersonal**, tercera dimensión solución de conflictos, de la segunda variable relaciones interpersonales: Los conflictos interpersonales se genera entre personas dentro de institución u organizaciones, provocando un entorno inapropiado para el desenvolvimiento de los jugadores.

Según Hellriegel (como se citó en Collatupa, 2015, p, 28) “El conflicto interpersonal ocurre cuando dos o más personas perciben que sus actitudes y conducta preferidas o sus metas son antagónicas. Al igual que los conflictos intrapersonales, muchos de carácter interpersonal se basan en algún conflicto de funciones o en la ambigüedad de éstas”.

Los tipos de conflictos interpersonales llegan a ser un problema grave para muchos individuos, ya que suele afectar mucho a las emociones individuales, normalmente las personas quieren llegar a proteger su autoestima y su autoimagen de un posible daño externo.

Desarrollo conceptual del tercer indicador **intergrupales**, tercera dimensión solución de conflictos, de la segunda variable relaciones interpersonales: Los conflictos intergrupales se generan mediante choques entre algunos o muchos individuos de un grupo, la cual suele afectar en el desempeño y efectividad en los videojuegos.

Según Hellriegel (como se citó en Collatupa, 2015, p, 28) “El conflicto intergrupales se refiere a la oposición, desacuerdos y disputas entre /grupos o equipos, Ocurre con frecuencia en las relaciones sindicato-empresa. Esos conflictos llegan a ser muy intensos, agotadores y costosos para los participantes. En condiciones extremas de competencia y conflicto, las partes establecen actitudes hacia los otros caracterizadas por la desconfianza, la rigidez, el centro de atención sólo en el interés propio, la falta de voluntad para escuchar, etcétera”.

Diríamos entonces que los conflictos intergrupales influyen mucho en los resultados de los videojuegos de los gamers, ya que al tener un conflicto no pueden tener una buena estrategia en el campo de batalla.

### III. METODOLOGÍA

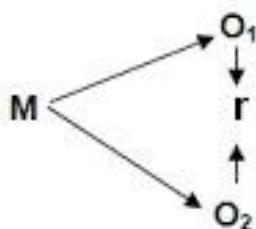
#### 3.1 Tipo y Diseño de la Investigación

**Enfoque de la investigación:** El vigente trabajo tiene un enfoque **cuantitativo** Hernández et al (2014, p.4). Mencionan que, en el enfoque cuantitativo, el investigador hace uso de instrumentos para analizar la veracidad o seguridad de su hipótesis en un entorno singular; o para proporcionar información al tema que se esta investigación. La misma posee varias clasificaciones dentro de ellas que nos permitirán desde aplicar encuestas, hasta aplicar experimentos para poder probar nuestras hipótesis.

**Tipo de investigación:** El presente trabajo es de tipo **básico**, pues no tiene como objetivo aplicar cambios en la forma en que se relacionan los gamers de las cabinas de internet de Plaza Vitarte Ate; el propósito general de la investigación es la de obtener la información necesaria para corroborar nuestras hipótesis planteadas. Según Barboza (2015, p.38), es este tipo de estudio que probará una teoría sin intención de aplicar los resultados que obtenga en la realidad, no está concebida para resolver los problemas y crear cambios, solo sirve para el desarrollo de conocimiento e información sobre el tema de estudio.

**Diseño de investigación:** En la investigación **no experimental** se realiza sin manipular las variables y solo se observa los fenómenos para analizarlos Hernández et al (2014, p. 152). Esto quiere decir que se trabaja mediante el resultado que ya están ejecutando las variables sobre el objeto de estudio.

Para lo cual:



M= muestra.

O<sub>1</sub>= Videojuego Dota 2.

O<sub>2</sub>= Relaciones Interpersonales.

R= Correlación de variables.

El actual trabajo responde a un corte **transversal** o transeccional. Es decir, estudian punto determinado del tiempo en donde el fenómeno ocurre y puede ser medio Hernández et al (2014). Lo mencionan como un tipo de investigación que solo recolecta datos dentro de un único tiempo, su objetivo es describir la variable y la relación que tenga con otra variable en un determinado tiempo.

Finalmente, el estudio ejecuto el nivel **correlacional**. En este tipo de estudio se va a dar a conocer la relación que hay entre más de dos variables Hernández et al (2014, p.93). Es decir, entonces que para medir las variables debemos recoger datos, cuantificar y analizar y en base a ello establecer si guardan relación.

### **3.2 Operacionalización de variables**

**Variable independiente:** Videojuego Dota 2

**Definición conceptual:** Gómez (2018) conocido por ser el hijo del videojuego Warcraft 3, un individuo conocido con el nombre de Eul, creo su propio mapa con el cual con el pasar de los años fue denominado como Dota 2 (Defense of the Ancients), y con el pasar de casi una década de su creación ya ha llegado a ganar mucha popularidad ya que lleva muchos torneos internacionales de grandes sumas de dinero (p. 46).

**Definición operacional:** Es donde el jugador de videojuego DOTA 2, interactúa con la nueva versión, aprende nuevas cualidades y, sobre todo, teniendo en cuenta un uso adecuado para jugarlo.

**Dimensiones e indicadores:** La primera dimensión es tipos de videojuegos, cuenta con 2 indicadores: M.O.B.A y deportivo.

La segunda dimensión es plataformas, cuenta con 2 indicadores: Ordenador y videoconsolas.

La tercera dimensión es efectos de los videojuegos, cuenta con 2 indicadores: Positivo y negativo.

**Variable dependiente:** Relaciones Interpersonales

**Definición conceptual:** Quispe (2016) consiste en las interacciones reciprocas entre más de dos sujetos, los cuales se involucran algunos aspectos como; la habilidad para poder comunicarse, el poder escuchar, la mejor forma de solucionar conflictos y por último la expresión autentica (p.21).

**Definición operacional:** Las relaciones interpersonales y sus componentes para tomar en cuenta para entablar relación con el videojuego Dota 2.

**Dimensiones e indicadores:** La primera dimensión es habilidades comunicativas, cuenta con 3 indicadores: Recepción, emisión y no verbal.

La segunda dimensión es estilos de comunicación, cuenta con 2 indicadores: Asertivo y agresivo.

La tercera dimensión es solución de conflictos, cuenta con 3 indicadores: Intrapersonales, interpersonales e intergrupales.

### 3.3 Población

#### **Población censal**

De acuerdo con lo expuesto por Hernández, Fernández y Baptista (2014) el poblamiento es en conjunto aquellos quienes coinciden con unas determinadas características (p. 206). La población que se tomó en cuenta fueron los gamers de las cabinas de internet de Plaza Vitarte Ate, que en su totalidad son 80 gamers pero a medida de la pandemia del covi-19, llegaron a ser 50 gamers.

**Criterios de inclusión** Gamers de las cabinas de internet de Plaza Vitarte Ate, los cuales son adictos a estos videojuegos pertenecientes a la generación Z con conocimientos de las nuevas tecnologías.

**Criterios de exclusión** Gamers no pertenecientes de las cabinas de internet de Plaza Vitarte Ate, los cuales no son adictos a estos videojuegos y no pertenecen a la generación Z y no tienen ningún conocimiento de las nuevas tecnologías.

**Unidad de análisis:** Para Hernández, Fernández y Baptista (2014) en esencia existe subconjuntos acerca de la comunidad sobre la que se está interesada, y a



quienes se van a investigar (p. 206). Se tomó como muestra a los gamers de las cabinas de internet de Plaza Vitarte Ate, que fueron un total de 80 gamers.

### 3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica empleada fue la **encuesta**, pues, para López y Fachelli (2015) es un método particularmente que nos ayudará a reunir datos de información mediante el cuestionario. La cual nos proporcionará los datos con respecto a nuestras variables (p. 8). La encuesta fue la técnica aplicada. De igual manera, se hizo uso del software SPSS con el fin de proceder con la recopilación de información y resultados.

**El cuestionario**, según López y Fachelli (2015) el cuestionario es un discurso, que detalladamente estará las preguntas para medir las respuestas a las personas que se encuestará. Tiene que estar enlazado con los hechos de la vida social. (p. 22). Este instrumento se utilizó para calcular las respuestas de los encuestados. Se realizó a través de un papel en el que se registraron las preguntas de uso en una encuesta de 14 preguntas.

Para la validación, se empleó el contenido de nuestro instrumento tras la validez del juicio de expertos, que, para Soriano (2014) están capacitados para la valoración de la estructura y el modo individual de cada párrafo integrado dentro de la técnica empleada (p. 25).

Validez de los instrumentos, según expertos

*Tabla 1*

Experto	Videojuego Dota 2			Condición final
	Pertinencia	Relevancia	Claridad	
Mg. Jack Navarro Chang	SÍ	SÍ	SÍ	Aplicable
Mg. Gregorio Martín Falconi Vallejos	SÍ	SÍ	SÍ	Aplicable
Mg. Luis Ramos Chávez	SÍ	SÍ	SÍ	Aplicable
	Relaciones Interpersonales			Condición final
	Pertinencia	Relevancia	Relevancia	
Mg. Jack Navarro Chang	SÍ	SÍ	SÍ	Aplicable
Mg. Gregorio Martín Falconi Vallejos	SÍ	SÍ	SÍ	Aplicable
Mg. Luis Ramos Chávez	SÍ	SÍ	SÍ	Aplicable

Existen distintos mecanismos a fin de cuantificar el nivel de confiabilidad de un instrumento que sirve para medir (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 207). El presente informe de investigación empleó el alfa de cron Bach y de esta manera determinó la confiabilidad.

### **3.5 Procedimiento**

Luego de haber finalizado con la recolección y el proceso debido de los datos, se comenzó con una de las etapas más importantes de este informe que son los respectivos análisis de datos. Este estudio explica cómo se determinó y analizó las herramientas de estadística empleadas para ser empleadas en este informe.

Sin embargo, debido al estado de emergencia decretado por el presidente en el mes de marzo, la recolección de datos tuvo que ser vía online. La técnica y el instrumento no se modificaron mas sí el medio, dejando de ser presencial para optar por el medio digital.

### **3.6 Métodos de análisis de datos**

En el estudio de esta, se empleó el sistema estadístico, tablas, los gráficos del programa SPSS.

SPSS es un software de estadística informativa muy empleado que tiene como característica una gran capacidad para el proceso amplio de bases de datos y un fácil análisis de resultados.

### **Confiabilidad**

De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 200) la confiabilidad es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. Sintetizando lo expresado, la confiabilidad surge a partir de un objeto de estudio es medido en varias ocasiones con el mismo instrumento y por ende, se obtienen los mismos resultados.

**Variable 1:** Videojuego Dota 2

**Tabla 2**

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,804	8

**Fuente:** *Elaboración individual.*

La cifra establecida por el Alfa de Cronbach para la variable videojuego Dota 2 es 0,804. Esto demuestra la confiabilidad del instrumento realizado hacia esta variable ya que el valor es muy cercano a uno.

**Variable 2:** Relaciones Interpersonales

**Tabla 3**

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,900	6

**Fuente:** *Elaboración individual.*

La cifra establecida por el Alfa de Cronbach para la variable relaciones interpersonales es 0,900. Esto demuestra la confiabilidad del instrumento realizado hacia esta variable ya que el valor es muy cercano a uno.

**3.7 Aspectos Éticos**

Los aspectos referentes a la ética son principios de dedicación, responsabilidad, esfuerzo y empeño que se emplearon para lograr el objetivo planteado al iniciar esta investigación. De tal modo, este trabajo se desarrolló sobre fuentes y bases teóricas como respaldo y mayor grado de confiabilidad, y así impedir que la información presentada sea reproducida sin autorización.

Es de suma importancia resaltar el empleo de las citas de los autores y la información expuesta en este trabajo de investigación de acuerdo con el manual APA, la cual se podrá acceder para su respectiva visualización en la parte de las referencias bibliográficas.

## IV. RESULTADOS

### Análisis descriptivo

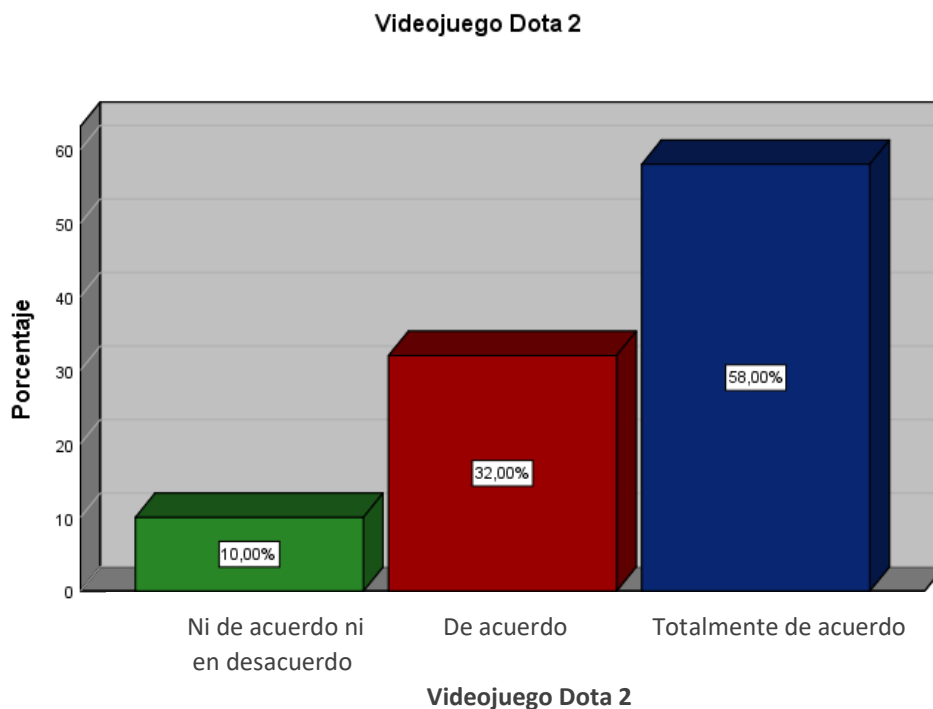
#### Variable 1: Videojuego Dota 2

Determinar la relación que existe entre el uso del videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

**Tabla 4.** Análisis descriptivo del Videojuego Dota 2

Videojuego Dota 2					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	10,0	10,0	10,0
	De acuerdo	16	32,0	32,0	42,0
	Totalmente de acuerdo	29	58,0	58,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Gráfico 1:** Representación gráfica de la variable Videojuego Dota 2



Fuente: *Elaboración propia*

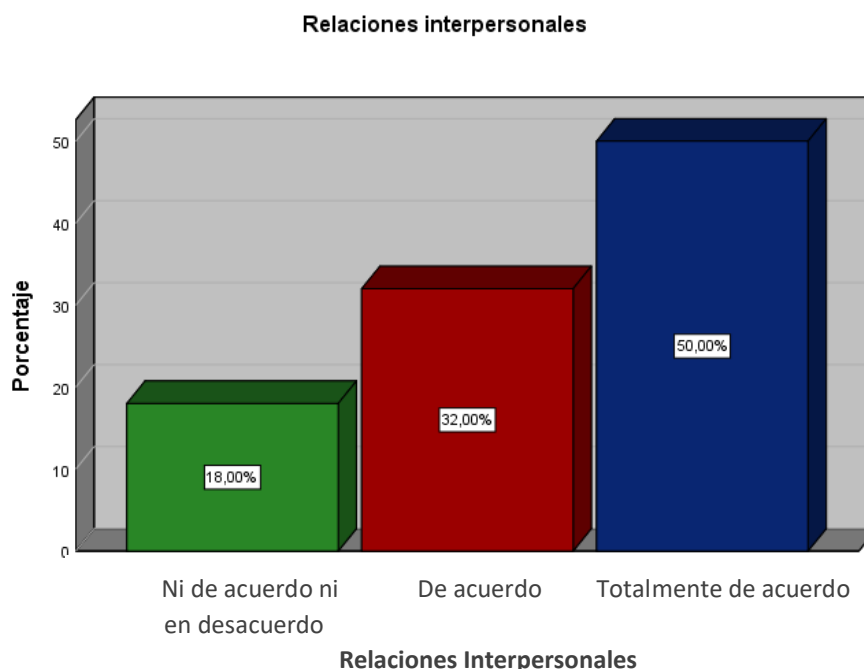
**Interpretación:** Según el grafico, el 100% de los encuestados que se registra para la variable Videojuego Dota 2, llegaría a indicar que el 10% de los encuestados llegó a seleccionar ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 32% llegaría a optar que está de acuerdo, mientras que, el 58% escogió la opción de totalmente de acuerdo.

**Variable 2: Relaciones interpersonales**

**Tabla 5.** Análisis descriptivo de Relaciones interpersonales

Relaciones interpersonales					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	18,0	18,0	18,0
	De acuerdo	16	32,0	32,0	50,0
	Totalmente de acuerdo	25	50,0	50,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Gráfico 2:** Representación gráfica de Relaciones interpersonales



**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** Según el grafico, el 100% de los encuestados que se registra para la variable Relaciones interpersonales, llegaría a indicar que el 18% de los

encuestados llegó a seleccionar ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 32% llegaría a optar que está de acuerdo, mientras que, el 50% escogió la opción de totalmente de acuerdo.

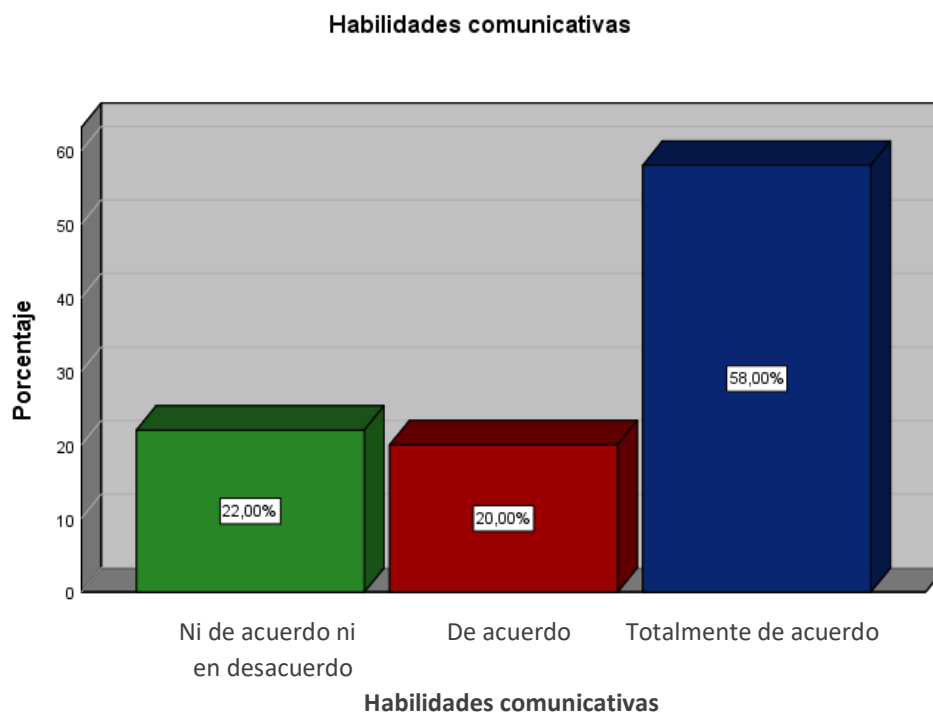
**Dimensión 1: Habilidades comunicativas**

Establecer la relación entre el uso del videojuego Dota 2 y las habilidades comunicativas en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

**Tabla 6. Análisis descriptivo de habilidades comunicativas**

Habilidades comunicativas		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	11	22,0	22,0	22,0
	De acuerdo	10	20,0	20,0	42,0
	Totalmente de acuerdo	29	58,0	58,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Gráfico 3: Representación gráfica de habilidades comunicativas**



**Fuente: Elaboración propia**

**Interpretación:** Según el gráfico, el 100% de los encuestados que se registra para la dimensión “habilidades comunicativas”, llegaría a indicar que el 22% de los encuestados llegó a seleccionar ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 20% llegaría a optar que está de acuerdo, mientras que, el 58% escogió la opción de totalmente de acuerdo.

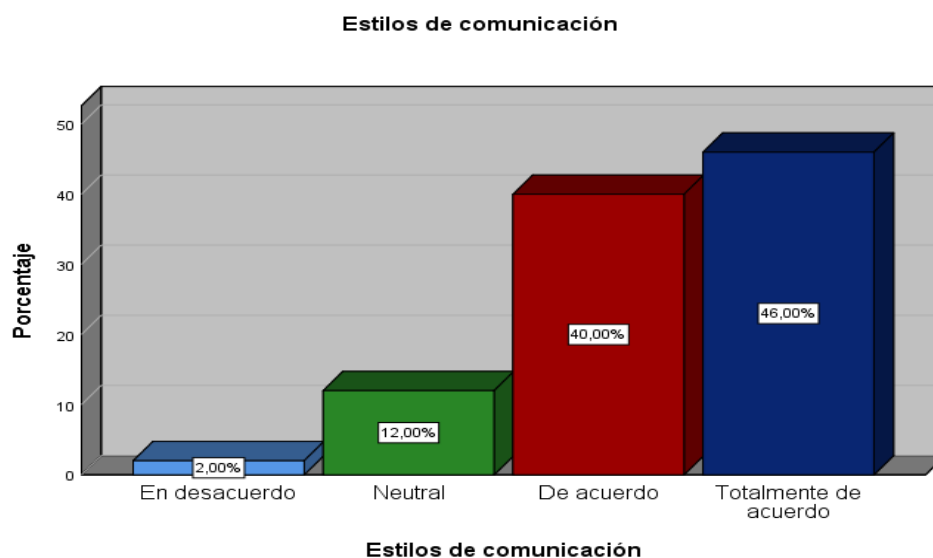
**Dimensión 2:** Estilos de comunicación

Analizar cómo se relaciona el uso del videojuego Dota 2 y los estilos de comunicación en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

**Tabla 7.** Análisis descriptivo de estilos de comunicación

Estilos de comunicación					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	1	2,0	2,0	2,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	12,0	12,0	14,0
	De acuerdo	20	40,0	40,0	54,0
	Totalmente de acuerdo	23	46,0	46,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Gráfico 4:** Representación gráfica de estilos de comunicación



Fuente: *Elaboración propia*



**Interpretación:** Según el gráfico, el 100% de los encuestados que se registra para la dimensión “estilos de comunicación”, el 2% opto por la opción en desacuerdo, un 12% decidió por ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 40% seleccionó de acuerdo, así mismo el 46% indico que estaba totalmente de acuerdo.

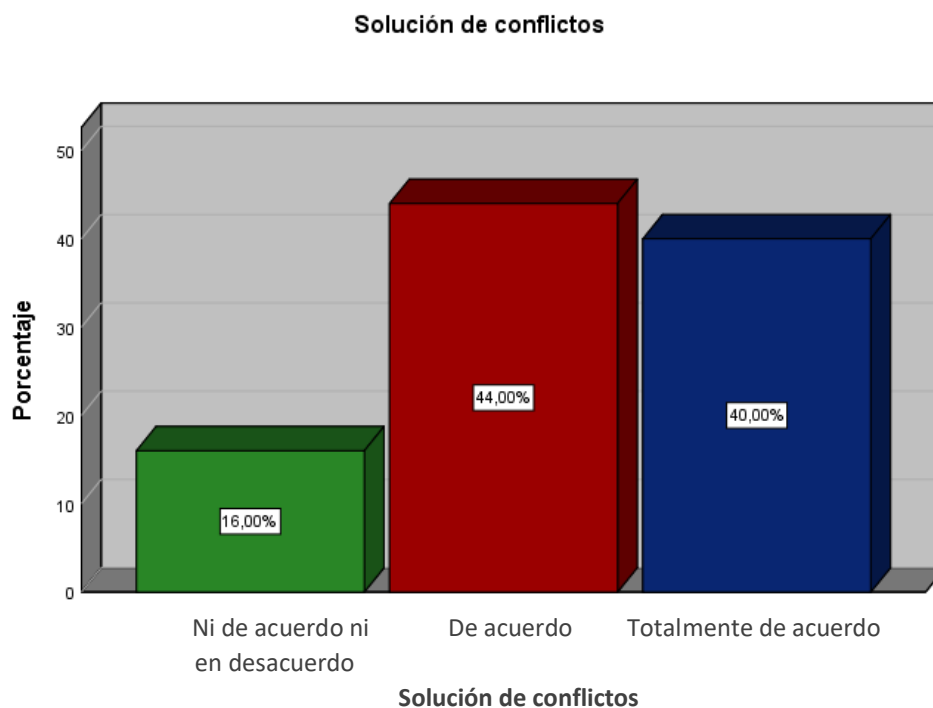
**Dimensión 3:** Solución de conflictos

Identificar como se relaciona el uso del videojuego Dota 2 y la solución de conflictos en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

**Tabla 8:** Análisis descriptivo de solución de conflictos.

Solución de conflictos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	16,0	16,0	16,0
	De acuerdo	22	44,0	44,0	60,0
	Totalmente de acuerdo	20	40,0	40,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

**Gráfico 5:** Representación gráfica de solución de conflictos



**Fuente:** Elaboración propia

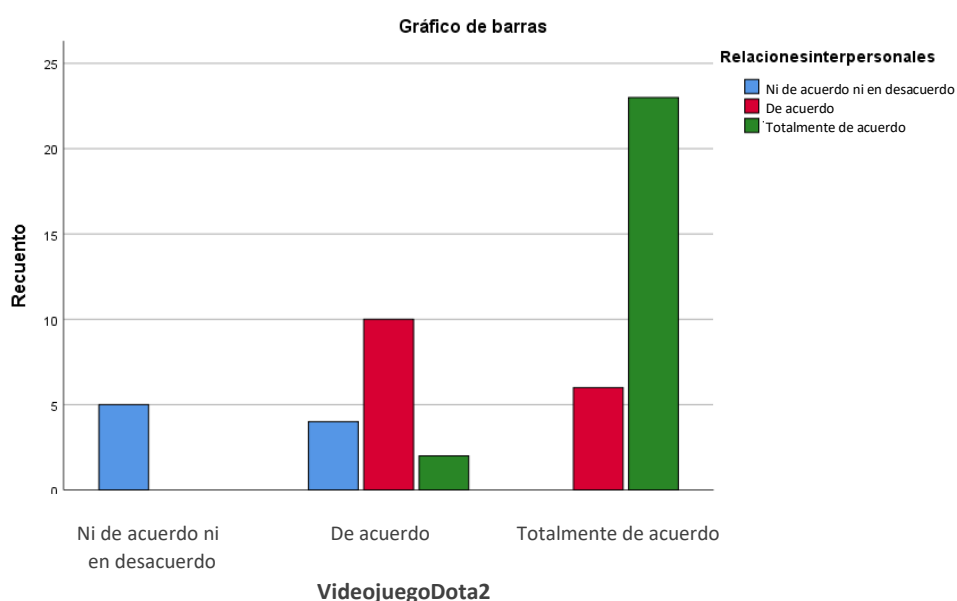
**Interpretación:** Según el gráfico, el 100% de los encuestados que se registra para la dimensión “solución de conflictos”, llegaría a indicar que el 16% de los encuestados llegó a seleccionar ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 44% llegaría a optar que está de acuerdo, mientras que, el 40% escogió la opción de totalmente de acuerdo.

**Tabla cruzada V1\*V2 Videojuego Dota 2\*Relaciones interpersonales**

**Tabla 9** Tabla cruzada (Videojuego Dota 2\*relaciones interpersonales)

Tabla cruzada VideojuegoDota2*Relaciones interpersonales						
			Relaciones interpersonales			Total
			Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
Videojuego Dota 2	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Recuento	5	0	0	5
		% del total	10,0%	0,0%	0,0%	10,0%
	De acuerdo	Recuento	4	10	2	16
		% del total	8,0%	20,0%	4,0%	32,0%
	Totalmente de acuerdo	Recuento	0	6	23	29
		% del total	0,0%	12,0%	46,0%	58,0%
Total		Recuento	9	16	25	50
		% del total	18,0%	32,0%	50,0%	100,0%

**Gráfico 6:** Representación gráfica de tabla cruzada de Videojuego Dota 2 y relaciones interpersonales.



Fuente: *Elaboración propia*

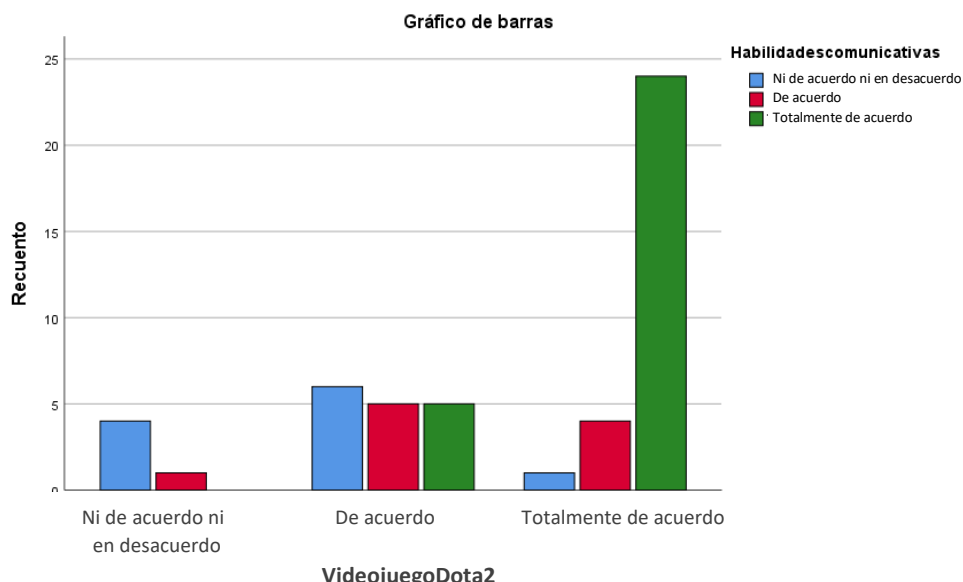
**Interpretación:** De acuerdo a la tabla cruzada, el 46% (23) de los gamers de la cabina de internet de plaza Vitarte consideraron al Videojuego Dota 2 en la opción totalmente de acuerdo, coincidiendo con las relaciones interpersonales bajo la misma opción. Mientras que el 20% (10) coincidieron que el videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales pertenecen a la opción de acuerdo. Por otro lado, el 12% (6) opinaron que el videojuego Dota 2 por la alternativa totalmente de acuerdo, sin embargo, en las relaciones interpersonales eligieron la alternativa de acuerdo. No obstante, el 10 % (5) manifestó que el videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales prefirieron la opción ni de acuerdo ni en desacuerdo. Asimismo, el 8% (4) optan del videojuego Dota 2 por la alternativa de acuerdo, por otro lado, en las relaciones interpersonales eligieron la alternativa ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por último, el 4% (2) marcaron por el videojuego Dota 2 la alternativa de acuerdo, sin embargo, en las relaciones interpersonales eligieron la alternativa totalmente de acuerdo.

**Tabla cruzada V1\*Dimensión 1**

**Tabla 10** Tabla cruzada (Videojuego Dota2\* habilidades comunicativas)

Tabla cruzada VideojuegoDota2*Habilidades comunicativas						
			Habilidades comunicativas			Total
			Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
Videojuego Dota2	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Recuento	4	1	0	5
		% del total	8,0%	2,0%	0,0%	10,0%
	De acuerdo	Recuento	6	5	5	16
		% del total	12,0%	10,0%	10,0%	32,0%
	Totalmente de acuerdo	Recuento	1	4	24	29
		% del total	2,0%	8,0%	48,0%	58,0%
Total		Recuento	11	10	29	50
		% del total	22,0%	20,0%	58,0%	100,0%

**Gráfico 7:** Representación gráfica de tabla cruzada de videojuego Dota 2 y habilidades comunicativas.



**Fuente:** Elaboración propia

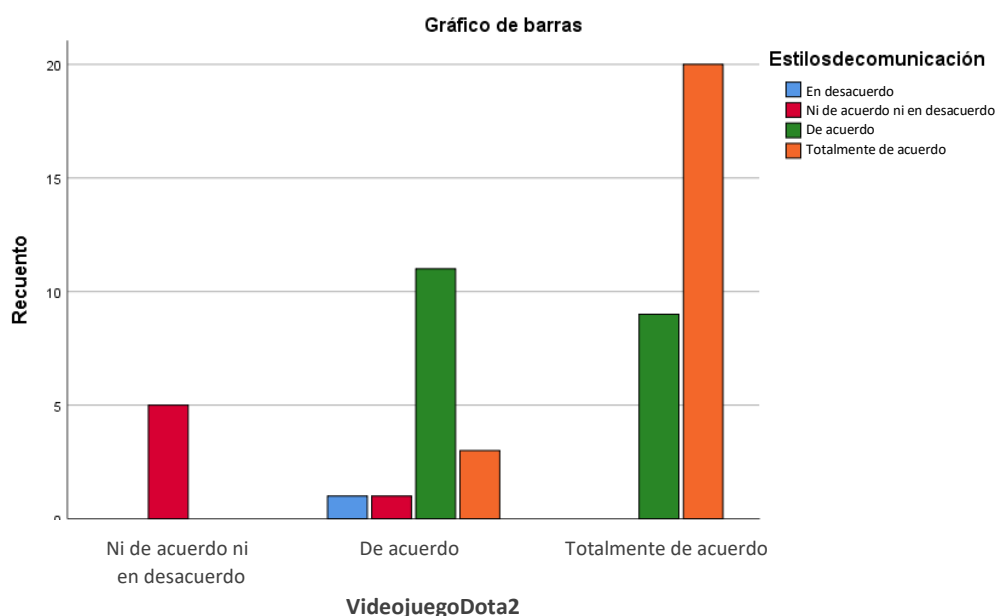
**Interpretación:** De acuerdo a la tabla cruzada, el 48% (24) de los gamers de la cabina de internet de plaza Vitarte consideraron al Videojuego Dota 2 en la opción totalmente de acuerdo, coincidiendo con las relaciones interpersonales bajo la misma opción. Mientras que el 12% (6) decidieron que el videojuego Dota 2 por la alternativa de acuerdo, sin embargo, en las relaciones interpersonales eligieron la alternativa de ni de acuerdo ni en desacuerdo. Mientras que, el 10% (5) coincidieron que el videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales pertenecen a la opción de acuerdo. Por otro lado, el 10% (5) optaron que el videojuego Dota 2 por la alternativa de acuerdo, sin embargo, en las relaciones interpersonales pertenecen a la opción de totalmente de acuerdo. Por otra parte, el 8% (4) menciono que el videojuego Dota 2 por la alternativa totalmente de acuerdo, sin embargo, en las relaciones interpersonales eligieron la alternativa de acuerdo. Por otro lado, el 8% (4) coincidieron que el videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales pertenecen a la opción de ni de acuerdo ni en desacuerdo. No obstante, el 2% (1) se decidieron por el videojuego Dota 2 por la alternativa totalmente de acuerdo, sin embargo, en las relaciones interpersonales eligieron la alternativa neutral. Por último, el 2% (1) seleccionaron por el videojuego Dota 2 por la alternativa neutral, sin embargo, por las relaciones interpersonales escogieron la alternativa de acuerdo.

## Tabla cruzada V1\* Dimensión 2

**Tabla 11.** Tabla cruzada (Videojuego Dota 2\*estilos de comunicación)

Tabla cruzada VideojuegoDota2*Estilos de comunicación							
			Estilos de comunicación				Total
			En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
VideojuegoDota2	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Recuento	0	5	0	0	5
		% del total	0,0%	10,0%	0,0%	0,0%	10,0%
	De acuerdo	Recuento	1	1	11	3	16
		% del total	2,0%	2,0%	22,0%	6,0%	32,0%
	Totalmente de acuerdo	Recuento	0	0	9	20	29
		% del total	0,0%	0,0%	18,0%	40,0%	58,0%
Total		Recuento	1	6	20	23	50
		% del total	2,0%	12,0%	40,0%	46,0%	100,0%

**Gráfico 8:** Representación gráfica de tabla cruzada de videojuego Dota2 y estilos de comunicación



**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** De acuerdo a la tabla cruzada, el 40% (20) de los gamers de la cabina de internet de plaza Vitarte consideraron al Videojuego Dota 2 en la opción totalmente de acuerdo, coincidiendo con las relaciones interpersonales bajo la misma opción. Mientras que el 22% (11) coincidieron que el videojuego Dota 2 y

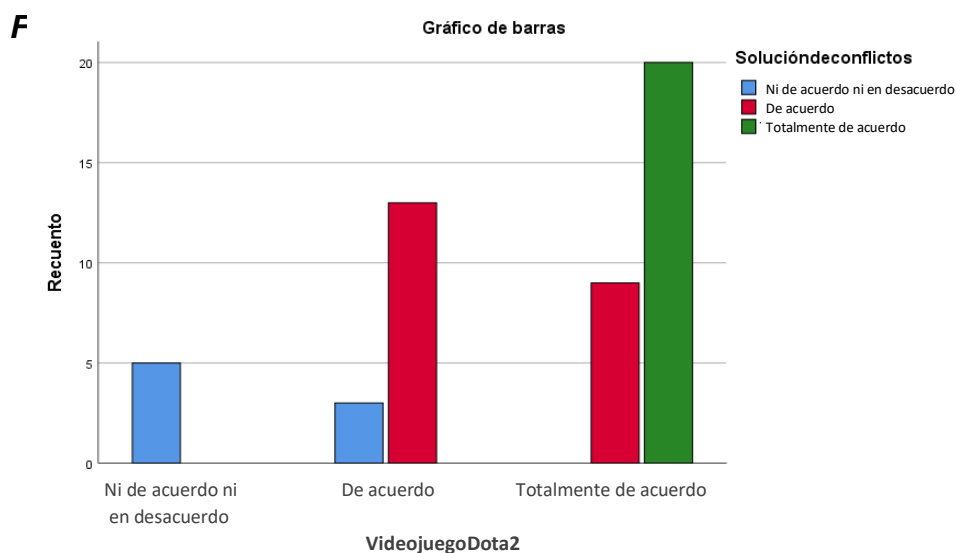
las relaciones interpersonales pertenecen a la opción de acuerdo. Por otro lado, el 18% (9) seleccionaron por el videojuego Dota 2 por la alternativa totalmente de acuerdo, sin embargo, en las relaciones interpersonales escogieron la opción de totalmente de acuerdo. Por otra parte, el 10% (5) coincidieron que el videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales pertenecen a la opción de ni de acuerdo ni en desacuerdo. No obstante, el 6% (3) prefirieron que el videojuego Dota 2 por la opción de acuerdo, sin embargo, en las relaciones interpersonales escogieron la opción totalmente de acuerdo. También el 2% (1) decidieron por el videojuego Dota 2 por la alternativa de acuerdo, sin embargo, en las relaciones interpersonales optaron por la opción de en desacuerdo. Por último, el 2% (1) prefieren el videojuego Dota 2 por la alternativa de acuerdo, sin embargo, en las relaciones interpersonales escogieron la alternativa ni de acuerdo ni en desacuerdo.

### Tabla cruzada V1\* Dimensión 3

**Tabla 12.** Tabla cruzada (Videojuego Dota 2\*Solución de conflictos)

			Solución de conflictos			Total
			Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
Videojuego Dota 2	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Recuento	5	0	0	5
		% del total	10,0%	0,0%	0,0%	10,0%
	De acuerdo	Recuento	3	13	0	16
		% del total	6,0%	26,0%	0,0%	32,0%
	Totalmente de acuerdo	Recuento	0	9	20	29
		% del total	0,0%	18,0%	40,0%	58,0%
Total		Recuento	8	22	20	50
		% del total	16,0%	44,0%	40,0%	100,0%

**Gráfico 9:** Representación gráfica de tabla cruzada de videojuego dota 2 y solución de conflictos.



**Interpretación:** De acuerdo a la tabla cruzada, el 40% (20) de los gamers de la cabina de internet de plaza Vitarte consideraron al Videojuego Dota 2 en la opción totalmente de acuerdo, coincidiendo con las relaciones interpersonales. Mientras que el 26% (13) coincidieron que el videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales pertenecen a la opción de acuerdo. Por otro lado, el 18% (9) escogieron al videojuego Dota 2 por la alternativa totalmente de acuerdo, mientras que en las relaciones interpersonales optaron por la opción de acuerdo. Por otra parte, el 10% (5) coincidieron que el videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales pertenecen a la opción ni de acuerdo ni en desacuerdo. Por último el 6% (3) prefirieron al videojuego Dota 2 por la alternativa de acuerdo, sin embargo en las relaciones interpersonales escogieron la opción de ni de acuerdo ni en desacuerdo.

### Prueba de hipótesis

**Hipótesis general:** La relación entre el uso del videojuego Dota 2 con las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet de Plaza Vitarte, Ate 2019.

**H0:** La relación entre el uso del videojuego Dota 2 no se relacionan significativamente con las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet de Plaza Vitarte, Ate 2019.

**H1:** La relación entre el uso del videojuego Dota 2 si se relacionan significativamente con las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet de Plaza Vitarte, Ate 2019.

Valor de significancia  $\alpha = 0,05$

Si, Sig. e < Sig. i, entonces se rechaza la H0 y se acepta la H1

Si, Sig. e > Sig. i, entonces se rechaza la H1 y se acepta la H0

**Tabla 13.** Contrastación de hipótesis general

Correlaciones				
			Videojuego Dota2	Relaciones interpersonales
Rho de Spearman	VideojuegoDota2	Coeficiente de correlación	1,000	,773**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Relaciones interpersonales	Coeficiente de correlación	,773**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

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

**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** A partir de la tabla se puede deducir que, los resultados obtenidos de las correlaciones del coeficiente del Rho de Spearman para las variables Videojuego Dota 2 y relaciones interpersonales, fue de resultado 0,773, existiendo una correlación positiva alta entre las variables presentadas. De igual forma, se muestra una significancia de 0,000, siendo menor a 0,05, invitándonos así en aceptar la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, en la cual determina que el uso del videojuego Dota 2 si se relacionan significativamente con las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet de Plaza Vitarte, Ate 2019.

**Prueba de hipótesis específica 1:** La relación entre el uso del videojuego Dota 2 y las habilidades comunicativas en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.



**H0:** La relación entre el uso del videojuego Dota 2 no se relaciona significativamente con las habilidades comunicativas en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

**H1:** La relación entre el uso del videojuego Dota 2 sí se relaciona significativamente con las habilidades comunicativas en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

Valor de significancia  $\alpha = 0,05$

Si, Sig. e < Sig. i, entonces se rechaza la H0 y se acepta la H1

Si, Sig. e > Sig. i, entonces se rechaza la H1 y se acepta la H0

**Tabla 14.** Contrastación de hipótesis específica 1

Correlaciones				
			Videojuego Dota2	Habilidades comunicativas
Rho de Spearman	VideojuegoDota2	Coeficiente de correlación	1,000	,658**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Habilidades comunicativas	Coeficiente de correlación	,658**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).				

**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** La siguiente tabla nos indica que a partir de los resultados en relación a la correlación de la variable Videojuego Dota 2 y la dimensión habilidades comunicativas, según lo tratado en el Rho de Spearman cuyo resultado es de 0,658, se indicaría que existe una correlación positiva moderada entre la variable con la dimensión presentada. De igual manera se muestra que la significancia es de 0,000, siendo menor a 0,05 y llegando a aceptar la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, en la cual determinaríamos que el uso del videojuego Dota 2 sí se relaciona significativamente con las habilidades comunicativas en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

**Prueba de hipótesis específica 2:** La relación entre el uso del videojuego Dota 2 y los estilos de comunicación en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

**H0:** La relación entre el uso del videojuego Dota 2 no se relaciona significativamente con los estilos de comunicación en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

**H1:** La relación entre el uso del videojuego Dota 2 sí se relaciona significativamente con los estilos de comunicación en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

Valor de significancia  $\alpha = 0,05$

Si, Sig.  $\leq$  Sig. i, entonces se rechaza la H0 y se acepta la H1

Si, Sig.  $>$  Sig. i, entonces se rechaza la H1 y se acepta la H0

**Tabla 15. Contrastación de hipótesis específica 2**

Correlaciones				
			Videojuego Dota2	Estilos de comunicación
Rho de Spearman	Videojuego Dota2	Coefficiente de correlación	1,000	,664**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Estilos de comunicación	Coefficiente de correlación	,664**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

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

**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** La tabla evidencia que a partir de los resultados en relación a la correlación de la variable videojuego Dota 2 y la dimensión estilos de comunicación, según lo tratado en el Rho de Spearman cuyo resultado es de 0,664, se llegaría a indicar que existe una correlación positiva moderada entre la variable y la dimensión presentada. De igual forma se muestra que la significancia es de 0,000, siendo menor a 0,05, Invitándonos así en aceptar la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, en la cual se determina que el uso del videojuego Dota 2 sí se

relaciona significativamente con los estilos de comunicación en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

**Prueba de hipótesis específica 3:** La relación entre el uso del videojuego Dota 2 y la solución de conflictos en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

**H0:** La relación entre el uso del videojuego Dota 2 no se relaciona significativamente con la solución de conflictos en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

**H1:** La relación entre el uso del videojuego Dota 2 sí se relaciona significativamente con la solución de conflictos en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

Valor de significancia  $\alpha = 0,05$

Si, Sig. e < Sig. i, entonces se rechaza la H0 y se acepta la H1

Si, Sig. e > Sig. i, entonces se rechaza la H1 y se acepta la H0

**Tabla N.º 16. Contrastación de hipótesis específica 3**

Correlaciones				
			VideojuegoD ota2	Solución de conflictos
Rho de Spearm an	Videojuego Dota2	Coeficiente de correlación	1,000	,789**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Solución de conflictos	Coeficiente de correlación	,789**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).				

**Fuente:** *Elaboración propia*

**Interpretación:** La tabla evidencia que a partir de los resultados en relación a la correlación de la variable videojuego Dota 2 y la dimensión solución de conflictos, según lo tratado en el Rho de Spearman cuyo resultado fue 0,789, se indicaría que existe una correlación positiva alta entre la variable y la dimensión presentada.

De igual forma se muestra que la significancia es de 0,000, siendo menor a 0,05, invitándonos a aceptar la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, en la cual se determina que el uso del videojuego Dota 2 sí se relaciona significativamente con la solución de conflictos en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.

## V. DISCUSIÓN

A través de los resultados obtenidos al haber aplicado la técnica estadística predictiva con SPSS V25, obteniendo así los resultados estadísticos descriptivos de las variables de estudio y la contratación de hipótesis de acuerdo al problema y los objetivos de investigación, se encontraron:

El objetivo general planteado fue determinar la relación que existe entre el uso del videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019, para el cumplimiento de los objetivos de la investigación se aplicó los instrumentos de las variables Videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales, estos instrumentos fueron elaborados de acuerdo a las dimensiones e indicadores de las variables de estudio.

El resultado de la explicación estadística de la variable Videojuego Dota 2, en la tabla 3 de datos, el 5 (10%) de los gamers de la cabina de internet de plaza Vitarte comprenden la opción ni de acuerdo ni en desacuerdo en la variable Videojuego Dota 2, 16 (32%) para el grado de acuerdo, mientras que, 29 (58%) al grado de totalmente de acuerdo, siendo esta la más influyente. Este análisis lo respalda Gómez (2018, p.46) quien menciona que, a raíz del mejoramiento que tiene los sistemas de corrección de mapas en el juego Warcraft, al pasar un tiempo uno de los usuarios llegó a crear su propio mapa, con el cual luego llegó a ser llamado Dota 2 (Defense of the Ancients).

El resultado de la explicación estadística de la variable relaciones interpersonales, en la tabla 4 de resultados, el 9 (18%) de los gamers de la cabina de internet de plaza Vitarte comprenden la opción ni de acuerdo ni en desacuerdo de la variable relaciones interpersonales, 16 (32%) al grado de acuerdo, mientras que, 25 (50%) al grado de totalmente de acuerdo, siendo este el mayor influyente. Este análisis lo respalda Quispe (2016, p.21) ya que él nos dice que viene a ser acción entre más de dos personas en la cual involucra el poder saber escuchar, en poder tener una adecuada solución de conflictos y la expresión auténtica.

Para el contraste de la hipótesis general, en la tabla 14, el coeficiente de correlación de Rho de Spearman evidencia una relación estadísticamente significativa, positiva alta ( $r=0,773$ ) y directamente proporcional, entre el videojuego

Dota 2 y relaciones interpersonales; asimismo 0.05 se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis general; este resultado se asemeja a lo empleado por Espinoza (2018) quien halló una relación significativa (0,895,  $p < 0,005$ ).

A fin de diferenciar la hipótesis específica 1, en la tabla 15, el coeficiente de correlación de Rho de Spearman evidencia una relación estadísticamente significativa, positiva moderada ( $r=0,658$ ) y directamente proporcional entre el videojuego Dota 2 y las habilidades comunicativas; asimismo 0.05 se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis general; este resultado se asemeja a lo empleado por Reátegui (2019) quien halló una relación significativa (0,738,  $p < 0,005$ ).

A fin de diferenciar la hipótesis específica 2, en la tabla 16, el coeficiente de correlación de Rho de Spearman evidencia una relación estadísticamente significativa, positiva moderada ( $r=0,664$ ) y directamente proporcional entre el videojuego Dota 2 y los estilos de comunicación; asimismo 0.05 se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis general; este resultado se asemeja a lo empleado por Sanchez (2017) quien halló una relación significativa (0.691,  $p < 0,05$ ).

A fin de diferenciar la hipótesis específica 3, en la tabla 17, el coeficiente de correlación de Rho de Spearman evidencia una relación estadísticamente significativa, positiva moderada ( $r=0,789$ ) y directamente proporcional entre el videojuego Dota 2 y solución de conflictos; asimismo 0.05 se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis general; este resultado se asemeja a lo empleado por Magallanes (2018) quien halló una relación significativa (0.784,  $p < 0,05$ ).

## VI. CONCLUSIONES

Ya habiendo terminado la parte descriptiva – inferencial y basándonos en los objetivos planteados, la presente investigación llega a las siguientes conclusiones:

1. Se determinó que existe relación real y significativa entre el videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019. El resultado probó que el nivel de correlación es moderada y directa por ser positiva. Esto se logró debido a que el videojuego Dota 2 da interés a las personas que lo quieren jugar, y de esta forma genera interacción en los jóvenes dentro de las cabinas de internet y es ahí donde empieza el tema de las relaciones interpersonales.
2. Se analizó que existe relación real y significativa entre el videojuego Dota 2 y las habilidades comunicativas entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019. El resultado arrojó que el nivel de correlación es moderada y directa por ser positiva. Esto fue posible porque ya cuando está establecida una comunidad gamer, existe una comunicación de por medio, en este caso, en las cabinas de internet de Plaza Vitarte, en estos momentos existe una buena relación entre los gamers, y esto a raíz de las habilidades comunicativas que existe entre los gamers y que incluso se comunican mediante señales.
3. Se identificó que existe relación real y significativa entre el videojuego Dota 2 y los estilos de comunicación entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019. El resultado arrojó que el nivel de correlación es moderada y directa por ser positiva. Esto se logró gracias a que el videojuego Dota 2 genera diversos sentimientos mediante el juego, y esto a raíz de que en estos tipos de videojuegos los gamers siempre quieren ganar mediante estrategias grupales y si en todo caso uno fallara la reacción de los demás compañeros en muchos aspectos es asertiva y en otros casos agresivas.
4. Se estableció que existe relación real y significativa entre el videojuego Dota 2 y la solución de conflictos entre los gamers de las cabinas de internet Plaza

Vitarte, Ate 2019. El resultado probó que la correlación es significativa y directa por ser positiva. Esto fue conseguido gracias que en las cabinas de internet los gamers siempre están con la adrenalina al cien ya que siempre quieren ganar y si no lo hicieran genera conflictos con sus compañeros y es por eso que usan distintas estrategias.



## **VII. RECOMENDACIONES**

1. En relación a los resultados de la investigación, se recomienda a los gamers, no solo de las cabinas de internet de Plaza Vitarte Ate, si no a otras cabinas de internet del videojuego en el mundo, que acepten a jugadores que quieran pertenecer a estos grupos y que contribuyan con el éxito de esta, generando siempre una relación interpersonal afectuosa, sobre todo con los que se sienten rechazados por muchos grupos, no solo en la vida virtual si no en la real.
2. Respecto al resultado del primer objetivo específico se recomienda hacer más uso de la comunicación con la gente más que recién se están integrada al grupo y todavía no saben muchas estrategias del videojuego Dota 2, si quieren que exista una comunicación efectiva, ya sea por señas o verbal, debe existir una buena relación entre todos.
3. Conforme al segundo objetivo específico se recomienda a que los gamers tengan un poco más de calma al momento de obtener un mal resultado en el juego, si ya el videojuego Dota 2 ya es muy popular y conocida internacionalmente a raíz de estas actitudes en estos ambientes los jóvenes ya no van a querer jugar este videojuego.
4. Finalmente, de acuerdo al tercer objetivo específico se recomienda hacer uso del videojuego Dota 2 de forma adecuada, ya que en muchas ocasiones los jóvenes tienden a tener problemas en sus hogares o en otros ambientes, y esto genera que al momento de jugar estos juegos genere que tenga una mala actitud con sus compañeros o que incluso lleguen a perder la partida del videojuego y genere conflictos en las cabinas de internet.

## REFERENCIAS

- Alvarado, S. (2013). *Incidencia de la aplicación de las nuevas tecnologías “juegos en red” en las relaciones interpersonales y prácticas sociales en los estudiantes del décimo año del colegio “Manuel Cabrera Lozano” de la ciudad de Loja*. (tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Loja. Ecuador.
- Adán, L. (2017). *El nuevo paradigma de la comunicación digital*. (Tesis de licenciatura). Universidad de Sevilla. Sevilla.
- Almeida, L. (2015). *La personalidad y su influencia en los estilos de comunicación en estudiantes y docentes de psicología: caso pucesa*. (tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato. Ecuador.
- Chauvie, L. (2015). Empatía: efecto de los vínculos primarios.  
Recuperado de: [https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg\\_5.pdf](https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_5.pdf)
- Collatupa, L. (2018). *Efectos de los conflictos interpersonales en el desempeño laboral de la dirección regional de Educación Puno 2017 – I*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Altiplano. Perú.
- Benaiges, D. (2014). *Como manipular a cualquier persona*.  
Recuperado de: [file:///C:/Users/ivanr/Downloads/Como\\_manipular\\_a\\_cualquier\\_persona\\_-\\_Dom.pdf](file:///C:/Users/ivanr/Downloads/Como_manipular_a_cualquier_persona_-_Dom.pdf)
- Bustamante, B. y Mauricio, M. (2014). *Agresividad, Hostilidad e Ira en Adolescentes que Juegan Videojuegos*, Quito. UDLA, Sede Ecuador. Facultad de Ciencias Sociales, Psicología Clínica. 113p.  
Recuperado de: <http://200.24.220.94/handle/33000/3441>
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de investigación educativa*, 21,(1), 7-43.

- 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 licenciatura). Universidad Nacional de San Agustín. Cajamarca.
- Contreras, C., Armenta, B. & Díaz, E. (2012). *Multiculturalidad: su análisis y perspectivas a la luz de sus actores, clima y cultura organizacional prevalecientes en un mundo globalizado*.  
Recuperado en: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2012a/1159/indice.htm>
- Do Campo, D. (marzo, 2015). Revista iberoamericana reflexión científica.  
Recuperado de: [http://www.reflexioncientifica.com.ar/15\\_GIRC\\_040.pdf](http://www.reflexioncientifica.com.ar/15_GIRC_040.pdf)
- Espinoza, V. y Alvarez, G. (2018). *Desarrollo de un videojuego integrado con Kinect que favorezca el desarrollo de relaciones interpersonales en niños con autismo: caso práctico Fundación Autismo Ecuador*. (Tesis de licenciatura). Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Ecuador.
- Garza, M. (2012) *Aportaciones de las ciencias sociales al estudio de la comunicación interpersonal*. Universidad Autónoma de Nuevo León: Chile.
- González, C. (2013). *Persuasión y credibilidad de marca*. (tesis de licenciatura). Universidad Abierta Interamericana. Buenos Aires. Argentina.
- Gómez, L. (2018). *Del hábito cotidiano a la profesionalización entre video – jugadores en línea: La interpretación de los video-juegos como contenido audiovisual para jugadores de Lima Metropolitana en la década del 2010*. (Tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú.
- Guerrero, Y. (2017). *Estrategias activas interdisciplinarias para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del vii ciclo, especialidad primaria, de formación magisterial del IESPP Rafael Hoyos Rubio de la provincia de San Ignacio, 2014*. (tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Cajamarca. Perú.
- Hernández, J. (2015). *La influencia de los videojuegos en el proceso de adopción tecnológica: un estudio empírico en la región de Murcia*. (Tesis de grado). Universidad Católica de Murcia. España.

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*, México: McGraw- Hill.
- Islas, O. (Diciembre, 2015). *La ecología de los medios: metadisciplina compleja y sistémica*. 18(4), 1057-1083
- López, I. (2014). *¿Qué es un videojuego?, Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Ediciones Árcade.
- López, P, Fachelli, S. (2015). *Método de la investigación social cuantitativa*. Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, España.
- Magallanes, M. (2018). Inteligencia emocional y solución de conflictos de una dirección del Viceministro de Turismo, Lima 2018. (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo. Perú.
- Martínez, A. (2018). *El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: El caso de la COMUNIDAD VIRTUAL PERUANA de TEAM FORTRESS 2*. (Tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú.
- Meza, J, Páez, R. (2016). *Familia, escuela y desarrollo humano*. Bogotá, Colombia: Clacso.
- Morales, M. (2014). Diferencia estadística en los niveles de chantaje emocional entre un grupo de trabajadores femeninos y masculinos. (Tesis de licenciatura). Universidad Rafael Landívar. Guatemala.
- Moreno, M. (2010). El uso de la sugestión en la modificación de conductas automáticas. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. España.
- Moya, M. (2016). *Habilidades comunicativas y comunicación política*. (tesis doctoral). Universidad Miguel Hernández. España.
- Moya, J. (2016). *La influencia del sistema verbal 'advertencia' y 'orden' en la 'jugabilidad' de un videojuego del género Disparos en Primera Persona*. (Tesis de Magister). Universidad Católica de Valparaíso. Chile.

- Obregón, P. (2015). *"Phubbing y las relaciones interpersonales en adolescentes (Estudio realizado en el colegio Rodolfo Robles, Quetzaltenango)"*. (Tesis de grado). Universidad Rafael Landívar de Quetzaltenango. Guatemala.
- Oroval, R. (2015). *Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*. (Tesis de grado). Universidad Jaume I. España.
- Quispe, M. (2016). *"El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la I.E.S. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Roman 2016"*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Altiplano. Puno.
- Quispe, I. (2017). *Influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la institución educativa secundaria glorioso San Carlos Puno, 2016*. (tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Altiplano. Puno.
- Reátegui, G. (2019). *Efecto de los juegos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo*. (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo. Perú.
- Reyes, L. (2017). *Los superhéroes y el comportamiento de los niños de cuatro años de la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana – 2016*. (Tesis de licenciatura en Educación, Nivel Inicial). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. (Tesis de magister). Universidad de Cantabria, España.
- Ruiz, D. (2017). *Análisis de los videojuegos como procesos comunicativos y su incidencia en las relaciones interpersonales de los jóvenes de 18 a 22 años en la facultad de comunicación social de la universidad de guayaquil en el 2016*. (Tesis de licenciatura). Universidad de Guayaquil. Ecuador.

- Rossi, B. (2016). La psicopedagogía en el ámbito escolar: ¿qué y cómo representan los docentes la intervención psicopedagógica? Valparaíso, Chile: Perspectiva educacional.
- Sánchez, Á, De la Cavada, L. (2018). *Industrias culturales y composición de los personajes en las series de animación infantil emitidas en España. Revista Latina de Comunicación Social.*
- Sánchez, L. (2017). *Influencia de los juegos de red en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del colegio de la gran unidad escolar San Carlos, Puno – 2016.* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Altiplano. Puno.
- Sánchez, Y. (2017). *El phubbing y las relaciones interpersonales en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “San Alberto Magno” de Monquirá, Boyacá, Colombia – 2017.* (Tesis de grado). Universidad Privada Norbert Wiener. Perú.
- Thursday. (2018). DOTA 2 REVIEW Revisiting the three lane highway. Estados Unidos: Thursday.  
Recuperado de: <https://www.pcgamer.com/dota-2-review/>
- Vasquez, J. (2018). *Relaciones interpersonales y motivación laboral en los docentes de la institución educativa N° 80382 Carlos Alberto Olivares, Chepén – 2017.* (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo. Perú.

## ANEXOS

### Operacionalización de variables

Variable 1	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y Valores	Niveles y Rango
EL VIDEOJUEGO DOTA 2	En el año 2003 que se daría un hecho importante. Uno de los usuarios, presentado con nombre de "Eul", usó el programa para crear su propio mapa personalizado, el cual sería denominado como: Defense of the Ancients (Dota2 Nació del juego de estrategia Warcraft 3 (W3) e inauguró un nuevo género en los videojuegos online y, a casi una década de su creación, DOTA 2 se independizó, lleva dos torneos internacionales en el cuerpo y causa furor entre los gamers a nivel mundial. (Gomez, 2018, p. 46).	Es donde el jugador de videojuego DOTA 2, interactúa con la nueva versión, aprende nuevas cualidades y sobre todo, teniendo en cuenta un uso adecuado para jugarlo.	Tipos de videojuegos	M.O.B.A	1 - 2	Likert: 1. Totalmente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Neutral 4. De acuerdo 5. Totalmente de acuerdo	Bajo Intermedio Alto
				Deportivo			
			Plataformas	Ordenador	3 - 4		
				Videoconsola			
			Efectos de los videojuegos	Positivo	5 - 6		
				Negativo			

Variable 2	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y Valores	Niveles y Rango
RELACIONES INTERPERSONALES	Las relaciones interpersonales consisten en la interacción recíproca entre dos o más personas, involucrando los siguientes aspectos: la habilidad para comunicarse efectivamente, el escuchar, la solución de conflictos y la expresión auténtica. Se considera que la comunicación interpersonal es no solamente una de las dimensiones de la vida humana, sino la dimensión a través de la cual nos realizamos como seres humanos (p. 21). (Quispe, 2016, p. 21).	Las relaciones interpersonales y sus componentes para tomar en cuenta para entablar relación con el videojuego Dota 2.	Habilidades comunicativas	Recepción	7-9	Likert: 1. Totalmente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Neutral 4. De acuerdo 5. Totalmente de acuerdo	Bajo Intermedio o Alto
				Emisión			
				No verbal			
			Estilos de comunicación	Asertivo	10-11		
				Agresivo			
			Solución de conflictos	Intrapersonales	12-14		
				Interpersonales			
				Intergrupales			



## **ANEXO 2:** Instrumento de recolección de datos

### **CUESTIONARIO**

Es muy grato presentarme ante usted, el suscrito alumno **Mariño Belén, Brayan Joel** con código de matrícula 6500088254, de la Universidad César Vallejo campus Ate con mención en Ciencias de la Comunicación. La presente encuesta forma parte de la tesis titulada **Videojuego Dota 2 y Relaciones Interpersonales entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte Ate, 2019**, el cual tiene fines exclusivamente académicos y se mantendrá absoluta reserva.

Agradecemos su colaboración por las respuestas brindadas de la siguiente encuesta:

**INSTRUCCIONES:** Lea detenidamente las preguntas formuladas y responda con seriedad, marcando con un aspa en la alternativa correspondiente

### **ESCALA AUTOVALORATIVA**

Totalmente de acuerdo (TDA)	= 5
De acuerdo (DA)	= 4
Ni de acuerdo ni en desacuerdo (N)	= 3
En desacuerdo (ED)	= 2
Totalmente en desacuerdo (TED)	= 1

## Variable Independiente: Videojuego Dota 2

Ítems / preguntas						
Variable 1: Videojuego Dota 2						
I	D1: Tipos de Videojuegos	Escala de Valoración				
		5	4	3	2	1
		TDA	DA	N	ED	TED
1	¿Consideras que los videojuegos M.O.B.A son los mejores tipos de videojuegos actualmente?					
2	¿Consideras que los videojuegos deportivos son los más populares en la actualidad?					
II	D2: Plataformas					
3	¿Crees que jugar videojuegos en ordenadores ya no es tan popular como antes?					
4	¿Consideras que jugar videojuegos en videoconsolas genera más interacción en los jóvenes?					
III	D3: Efectos de los videojuegos					
5	¿Consideras que has aprendido nuevos conocimientos con el videojuego Dota 2?					
6	¿Consideras que es adecuado jugar entre 10 a 15 horas durante la semana Dota2?					

## Variable Dependiente: Relaciones Interpersonales

Ítems / preguntas						
Variable 2: Relaciones Interpersonales						
I	D1: Habilidades comunicativas	Escala de Valoración				
		5	4	3	2	1
		TDA	DA	N	ED	TED
1	¿Consideras importante prestar atención a otro jugador, cuando están en medio del juego?					
2	¿Consideras que es bueno hablarle a otro jugador cuando está metido en los videojuegos?					
3	¿Consideras que es mejor comunicarse mediante señas con otro jugador?					
II	D2: Estilos de comunicación					
4	¿Crees que se debe respetar a los demás participantes cuando comenten algún error al momento de jugar?					
5	¿Consideras que a veces te enojas con un amigo o persona jugando videojuegos?					
III	D3: Solución de conflictos					
6	¿Consideras que al tener un conflicto interno perjudica el tomar una buena decisión en el videojuego?					
7	¿Consideras que es mejor no tener ningún tipo de conflicto con otro jugador?					
8	¿Consideras que suele haber diversos tipos de conflictos con otros grupos de jugadores en medio del juego?					















**ANEXO 6: Matriz de consistencia**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><u>General</u> ¿Cuál es la relación que existe entre el uso del videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019?</p> <p><u>Específico 1</u> ¿Cuál es la relación que existe entre el uso del videojuego Dota 2 y las habilidades comunicativas en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019?</p> <p><u>Específico 2</u> ¿Cuál es la relación que existe entre el uso del videojuego Dota 2 y los estilos de comunicación en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019?</p> <p><u>Específico 3</u></p>	<p><u>General</u> Determinar la relación que existe entre el uso del videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.</p> <p><u>Específico 1</u> Establecer la relación entre el uso del videojuego Dota 2 y las habilidades comunicativas en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.</p> <p><u>Específico 2</u> Analizar cómo se relaciona el uso del videojuego Dota 2 y los estilos de comunicación en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.</p> <p><u>Específico 3</u></p>	<p><u>General</u> La relación entre el uso del videojuego Dota 2 con las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet de Plaza Vitarte, Ate 2019.</p> <p><u>Específico 1</u> La relación entre el uso del videojuego Dota 2 y las habilidades comunicativas en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.</p> <p><u>Específico 2</u> La relación entre el uso del videojuego Dota 2 y los estilos de comunicación en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.</p> <p><u>Específico 3</u></p>	Variable 1: Videojuego Dota 2				
			DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	NIVELES O RANGOS
			Tipos de videojuegos	M.O.B.A	1-2	Likert: 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni de acuerdo ni en desacuerdo 4: De acuerdo 5: Totalmente de acuerdo	Bajo Intermedio Alto
				Deportivo			
			Plataformas	Ordenador	3-4		
				Videoconsolas			
			Efectos de los videojuegos	Positivo	5-6		
				Negativo			
			Variable 2: Relaciones Interpersonales				
			DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	NIVELES O RANGOS
Habilidades comunicativas	Recepción	7-9	Likert: 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo 3: Ni de acuerdo ni en desacuerdo 4: De acuerdo	Bajo Intermedio Alto			
	Emisión						
	No verbal						
Estilos de comunicación	Asertivo	10-11					
	Agresivo						
Solución de conflictos	Intrapersonales	12-14					

<p>¿Cuál es la relación que existe entre el uso del videojuego Dota 2 y la solución de conflictos en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019??</p>	<p>Identificar como se relaciona el uso del videojuego Dota 2 y la solución de conflictos en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.</p>	<p>La relación entre el uso del videojuego Dota 2 y la solución de conflictos en los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019.</p>		<p>Interpersonales</p>		<p>5: Totalmente de acuerdo</p>	
				<p>Intergrupales</p>			

## ANEXO 7: Tabla de SPSS

\*Sin titulo1 [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14
61	5	5	5	5	3	4	2	5	5	4	5	5	2	5
62	5	5	5	5	3	5	5	2	2	1	3	2	2	5
63	4	5	3	5	2	4	5	4	4	4	4	3	4	5
64	4	5	5	2	2	3	1	3	3	2	5	4	3	5
65	4	4	4	3	5	4	3	2	2	5	4	4	3	5
66	5	5	3	3	3	5	1	3	1	1	5	4	1	5
67	5	5	4	4	5	4	5	4	3	3	5	4	4	5
68	5	5	5	5	2	5	3	3	4	2	4	4	3	5
69	4	4	5	5	4	5	5	2	4	2	5	5	4	4
70	5	5	5	5	2	5	3	3	4	2	4	4	3	5
71	4	4	3	4	2	4	5	3	1	2	5	5	1	4
72	4	3	4	3	2	4	4	3	3	2	5	5	3	5
73	4	5	4	3	1	4	1	2	1	3	4	3	3	4
74	3	3	4	5	4	5	3	4	3	3	5	4	5	5
75	5	5	4	4	2	3	3	3	3	4	5	4	3	4
76	5	4	5	4	3	4	2	4	3	3	4	3	4	4
77	4	4	4	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	4
78	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	5	4	3	3
79	4	5	3	5	2	3	2	3	2	1	5	4	2	4
80	5	4	4	4	2	4	5	5	4	4	5	4	4	4
81	4	4	4	1	2	1	1	3	3	3	5	4	3	3
82	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	5	4	4	5
83														

Vista de datos Vista de variables