



MIEMBRO DE LA RED
ILUMNO

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO
FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD
ESCUELA DE ESTUDIOS EN PSICOLOGÍA, TALENTO HUMANO Y SOCIEDAD
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA VIRTUAL
GRUPO DE INVESTIGACIÓN DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y CULTURA
LÍNEA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA, SALUD MENTAL Y CONTEXTO

TRABAJO DE GRADO

EL VIDEOJUEGO FREE FIRE Y CONDUCTAS VIOLENTAS: PERCEPCIÓN EN
ESTUDIANTES DEL GRADO 5, DEL COLEGIO LICEO BOGOTÁ

PRESENTA:

Grajales Martinez Jovanny Eduardo Cod. 1621982510

Niño Tovar Myriam Liliana Cod. 1711980928

Paez Riaño Hayda Nubia Cod. 1711980920

Sanchez Suarez Alba Raquel COD. 1611981887

DIRECTORA:

MGS. KARINA TORRES AVILA

BOGOTÁ, AGOSTO - DICIEMBRE DE 2019

Tabla de Contenidos

Resumen.....	1
Capítulo 1. Introducción.....	2
Descripción del contexto general del tema.....	2
Planteamiento del problema.....	3
Pregunta de investigación.....	3
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos.....	4
Justificación.....	4
Capítulo 2. Marco de referencia.....	5
Marco conceptual.....	5
Marco teórico.....	7
Marco Empírico.....	8
Capítulo 3. Metodología.....	11
Tipo y diseño de investigación.....	11
Participantes.....	11
Instrumentos de recolección de datos.....	11
Estrategia del análisis de datos.....	12
Consideraciones éticas.....	12
Discusión.....	16
Conclusiones.....	19
Limitaciones.....	20
Recomendaciones.....	20
Referencias bibliográficas.....	21
Anexos.....	¡Error! Marcador no definido.

Lista de tablas

iii

Tabla 1. Percepcion ante el video juego.	17
Tabla 2. Percepcion del videojuego con la realidad.	17
Tabla 3. Percepcion del uso del videjuego.....	17
Tabla 4. Percepcion de situaciones generadas por el videojuego	18
Tabla 5. Percepcion ante el uso del videojuego.....	18
Tabla 6. Percepcion ante la cotidianidad y el videojuego.....	18
Tabla 7. Percepcion ante el videojuego.	18

Resumen.

La violencia es una realidad que es parte de la cotidianidad de cualquier ser humano, es tan común que incluso se observa dentro de la programación habitual televisiva y aun dentro de los video juegos, pero en la actualidad son muchos los que contienen situaciones o contextos violentos, aunque el uso de videojuegos por parte de los niños, benefician el desarrollo de la imaginación, la independencia y la seguridad, por lo que se pretende conocer la percepción que tienen los estudiantes de 5 de primaria, del colegio liceo Bogotá, que usan el video juego Free Fire, con relación a conductas violentas, a fin lograr el desarrollo de planes o programas que contribuyan al manejo y detección de estas conductas. Desde un enfoque mixto, es decir cualitativo y cuantitativo, esto debido a que las herramientas de recolección de datos son la entrevista y la encuesta. Los resultados indican que el 90% de los estudiantes juegan el videojuego Free Fire y lo recrean en la realidad con todo lo que esto implica. Se concluye que la percepción que ellos tienen de las conductas violentas es que el videojuego si las puede enseñar, pero, estas son vistas como algo recreativo o normal.

Palabras clave: Conductas violentas, Videojuegos, Influencia social, percepción.

Capítulo 1.

Introducción.

En la actualidad la violencia es tan común que incluso se observa dentro de la programación habitual televisiva y aun dentro de los video juegos, que inicialmente se diseñaron como mecanismo de recreación, pero en la actualidad son muchos los que contienen situaciones o contextos violentos, aunque algunos postulados sostienen que el uso de videojuegos por parte de los niños, benefician el desarrollo de la imaginación, la independencia y la seguridad, (Tejeiro, Perlegrina, & Gómez, 2009, pág. 13), otros también aseguran que generan conductas violentas (Möller & Krahe, 2009, pág. 78), además llega a ser una enfermedad mental que próximamente será incluida en la nueva edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades, (ICD-11, que no se actualiza desde 1990), ya que esta tiene un patrón continuo y recurrente y está vinculada con tres aspectos negativos, tales como; la pérdida del control de la conducta, la prioridad que se le da a juego frente a las actividades cotidianas y el mantenimiento de las conductas negativas. (INGRASSIA, 2017, pág. 67).

Descripción del contexto general del tema.

Mundialmente para el 2019 hay registrado un total de 2.500 millones de jugadores (WIJMAN, 2019). Para Colombia la mitad de la población participa de videojuegos ya sean en el computador de mesas, una consola de videojuegos, una Tablet o el celular, 54% de ellos en edades de los 18 a los 24 años (ZEFFERINO, 2019, pág. 72) Los adolescentes por medio de los videojuegos desarrollan nuevos códigos de comunicación, normas, valores socioculturales, además están frente a una situación de participación que no está determinada por la ubicación espacio tiempo (HUERTA-ROJAS, 2005, pág.

180). El video juego Free Fire, en el 2018 este obtuvo 182 millones de descargas solo en latino América. (NUÑEZ, 2018, pág. 2)

Planteamiento del problema

Son muchos los casos que se conocen, en los que se relaciona las conductas violentas con el uso del video juego Free Fire, por ejemplo el caso de un niño en Bolivia, de 11 años que huyo de casa con Bs 10.000 para jugar Free Fire, o el caso del otro niño en Estados Unidos que robo 1.500 dólares a su hermana y los habría gastado jugando Free Fire, los casos más perturbadores fueron los casos del joven que se quitó la vida tras perder en Free Fire en el Salvador y la masacre de Brasil protagonizada por dos ex alumnos, donde asesinaron a 8 estudiantes de la escuela en Suzano, vestidos de personajes del videojuego, después de la cual el Gobierno de Brasil prohibiera el juego de Free Fire. Sin contar además los casos de posesión satánica, a los que está ligado el videojuego (ARIAS, 2019, pág. 2).

Pregunta de investigación.

¿Cuál es la percepción que tiene los estudiantes del grado 5 del liceo Bogotá que usan el video juego Free Fire, con relación a conductas violentas?

Objetivo general.

Conocer la percepción que tienen los estudiantes de 5 de primaria, del colegio liceo Bogotá, que usan el video juego Free Fire, con relación a conductas violentas, a fin de generar una retroalimentación al colegio, para el desarrollo de planes o programas que contribuyan al manejo y detección de estas conductas.

Objetivos específicos.

Caracterizar el videojuego free fire, a fin de identificar aspectos que permitan entenderlo.

Diseñar y aplicar encuestas a los estudiantes, a fin de conocer la percepción de estos con relación a las conductas violentas y el uso del videojuego Free Fire.

Analizar y tabular los resultados obtenidos, de acuerdo con las variables propuestas, a fin de generar retroalimentación al colegio.

Justificación.

Desde lo académico, el estudio permite identificar algunas variables con relación a la percepción que tiene los estudiantes, desde la concepción que tiene de conductas violentas. Para instituciones como la escuela, permite entender la postura del estudiante, frente al videojuego y el desarrollo de conductas violentas, lo que permite el desarrollo de programas o planes de manejo y prevención en este campo. Para los padres de familia y la comunidad general en Colombia, permite entender el mundo del videojuego, que es tan atractivo en los niños y que se tiene gran desconocimiento, de su contexto, funcionamiento, temática e incluso influencia. Finalmente, desde la psicología permite entender la conducta y las emociones, la relación del videojuego con el desarrollo de hechos violentos por parte del estudiante, además de entender como el estudiante percibe esta violencia desde el uso mismo del videojuego.

Capítulo 2.

Marco de referencia.

Marco conceptual.

Las conductas violentas o agresivas, son comportamientos que hacen parte de cada ser, dentro del reino animal, los cuales están presentes dentro de diferentes aspectos que conforman al individuo, tales como, el físico, el emocional, el cognitivo y el social (Huntingford & Turner, 1987). Dollard la define como una conducta cuyo objetivo es dañar a una persona o a otro objeto (Dollard, Doob, Miller, Mowrer, & Sears, 1939), por su lado Buss plantea que es una respuesta que produce un estímulo doloroso en otro organismo (Buss, 1961), además Bandura la explica como una conducta adquirida controlada por reforzadores, la cual es perjudicial y destructiva (Bandura A. , 1973), Patterson la explica como un evento aversivo dispensado contingentemente a las conductas de otra persona (Patterson, 1986), Spielbergger la define como una conducta voluntaria, punitiva o destructiva, dirigida a una meta concreta, destruir objetos o dañar a otras personas (Spielberger & Moscoso, 1996), Anderson y Bushman apuntan a que es cualquier conducta dirigida hacia otro individuo, que es llevada a cabo con la intención inmediata de causar daño (Anderson & Bushman, 2001). En conclusión, se habla de ataque o acto violento que causa daño (RAE, Diccionario De la lengua española. Vigésima segunda edición., 2001)

En cuanto a los videojuegos, Frasca (2001), los describe como cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red (FRASCA, 2001). Zyda los describe como una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de

acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento (ZYDA, 2005). Juul se refiere a un juego usando una computadora y un visor de video, puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos (JUUL, 2005). Finalmente, Aarseth resalta que los videojuegos consisten en contenido artístico no efímero, que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las artes y las humanidades (AARSETH, 2007).

Desde la psicología, la influencia social, es estudiada como la teoría para explicar diferentes situaciones a lo largo de la historia. Dentro de los autores más nombrados en este tema, se encuentra Cialdini, quien descubrió 6 factores de influencia social, los cuales son: la reciprocidad, el compromiso y la coherencia, la aprobación social, la autoridad, la simpatía y la escasez. Estos factores, abarcan aspectos como la necesidad del ser humano en ser recíproco, al sentirse en deuda con otro, el sentido de ser coherentes con el compromiso que se adquiere, la necesidad de sentirse incluido dentro de algún grupo social, el respeto que se tiene a la figura de autoridad, la simpatía como sentimiento de afinidad y que imposibilita la negación, y por último la sensación de que si no se hace algo en el momento, ya no habrá otra oportunidad para hacerlo (Cialdini, 2001).

Finalmente, cuando hablamos de percepción nos referimos al primer procedimiento cognoscitivo, donde el sujeto con ella está en condiciones de capturar la información o los datos de un medio que le rodea, siendo para ello necesarios sistemas sensoriales. En otras palabras, la percepción es una información que se interpreta para establecer una idea de un objeto, situación o contexto. La psicología define la percepción

como una función con la que es posible para un organismo, recibir, interpretar y procesar la información que proviene desde el exterior, siendo los sentidos su herramienta principal (RAE, Definiciones, 2018).

Marco teórico.

En esta investigación se piensan tener en cuenta la Teoría Social Cognitiva de Bandura, comprendida entre los años 1973 y 1986, esta teoría constituye una explicación sobre la agresión humana, donde se defiende a la acción como causa de la sociedad y se destaca la influencia de la motivación, el afecto y la conducta humana, en el pensamiento y comportamiento, la conducta violenta está permeada por factores ambientales, personales y conductuales, donde desde lo cognitivo, se encuentran los procesos vicarios, la autorregulación y la autorreflexión (Bandura A. , Modificación de conducta. Análisis de la agresión y la delincuencia, 1975). Desde el aprendizaje social, la agresión, se presenta desde tres tipos de mecanismos diferentes, tales como: Mecanismos que originan la agresión, donde prima la observación y el aprendizaje por experiencia directa, en estos se involucran la influencia de actores como la familia y la sociedad, además están los medios de comunicación o los modelos simbólicos transmitidos gráfica o verbalmente, ya que las conductas agresivas se aprenden en gran parte por observación, y posteriormente, se perfeccionan a través de la práctica reforzada. Otro mecanismo son los instigadores de la agresión, donde intervienen otros procesos como la asociación del modelado, la justificación de la agresión por el modelo como socialmente legítima, la aparición de activación emocional y la aparición de instrumentos o procedimientos específicos para propiciar un daño. Finalmente están los mecanismos mantenedores de la agresión, relacionados con recompensas, el reforzamiento vicario y el auto reforzamiento.

Así pues, la teoría de Bandura explica las conductas violentas desde la exposición a la violencia desde la familia (hipótesis de la transmisión intergeneracional), desde los medios audiovisuales (aprendizaje vicario), y desde cualquier modelo de exposición a la violencia (Bandura A. , *Social Foundations of Thought and Action: a social cognitive theory*, 1986)

Marco Empírico.

Iniciamos con una investigación desarrollada por Dorantes, (2017), llamada, “el uso prolongado de videojuegos violentos influye, en la percepción de la violencia de adultos jóvenes”, el autor refiere que uso de videojuegos de naturaleza violenta está asociado a una mayor percepción de violencia en el entorno. Se pretendió determinar la influencia que tiene el jugar videojuegos de naturaleza violenta con la percepción de la violencia del entorno. Se diseñó un instrumento para medir la percepción y se aplicó a 549 adultos jóvenes, todos de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, en el área conurbada de la ciudad de Cuernavaca, Morelos (México). Los resultados sugieren que, a mayor exposición, mayor será la predilección de juegos de naturaleza violenta, sus resultados apuntan a que el uso de videojuegos violentos, genera el desarrollo de conductas violentas de parte de quienes los juegan.

Otra investigación es la desarrollada por López-Wade, Uc-Cohuo, & Taylor Ramos (2015), denominada “Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica”, se planteó determinar el uso, abuso y consecuencias que causan los videojuegos en los niños de 6 a 12 años de la escuela primaria Benito Juárez. Se utilizó un cuestionario que se aplicó a 384 alumnos de la escuela primaria antes mencionada, entre los principales resultados se encontró que el

90% de los alumnos refieren que si juegan videojuegos y solo el 10% de alumnos no juegan videojuegos. Se observó que de los alumnos encuestados que juegan videojuegos, la mayoría que son 64% juegan de 1-3 horas y la minoría solo el 9% de 7-9 horas, cabe resaltar que hay una diferencia entre los alumnos de primer y sexto año, ya que los de primer año de un total de 52 alumnos el 37% juega todo el día y los alumnos de sexto año de un total de 67 alumnos solo el 3% juega todo el día. Lo anterior es importante para la investigación, pues el tiempo que dedican los estudiantes a jugar el videojuego Free Fire, es determinante en la percepción que puedan tener los mismo, sobre conductas violentas.

Por otra parte, la investigación de Tejeiro, Pelegrina, & Gómez (2009), llamada “Efectos psicosociales de los videojuegos”, aborda la polémica en torno a los videojuegos y sus efectos psicosociales. Se expone que las conductas violentas, no solo pueden provenir del uso de videojuegos ya que plantea que el contenido violento de juegos infantiles, programas televisivos y películas en cine, no es tan bajo, lo que podría ser un foco de generación de estas conductas, planteamiento que es importante en el desarrollo de la investigación, pues se pretende entender si las conductas violentas, desde la percepción del estudiante, proviene de uso del video juego Free Fire. En cuanto a la violencia de los videojuegos, el artículo “Videojuegos y su relación con la violencia” de Suasnabas, Guevara, & Schuldt (2017), explica que los videojuegos son uno de los mayores entretenimientos, pero sus temáticas se centran en actos o tramas cargadas de un alto contenido violento como conflictos bélicos en los cuales el mantra principal de la historia es vive o muere, dando a entender de que para poder avanzar en el juego se deberá acabar con todos los obstáculos, además de escenas en donde se resaltan

connotaciones sexuales, violencia, pandillas en incluso, tráfico de todo tipo. Dentro de los resultados se plantea que cualquier jugador puede sentir intensas emociones de ira, por una de las principales causas que sería la competitividad. Se encontró que jugar muchas horas juegos competitivos (violentos y pacíficos) sí provoca agresividad en el tiempo, situación que nos permite preguntar, si las conductas violentas que perciben los estudiantes en el video juego Free Fire, se pueda deber al nivel de competición o al contenido violento en sí. Además, tenemos la investigación “Videojuegos violentos y agresividad” desarrollada por Etxeberria (2011), donde se habla sobre los peligros reales de la utilización de los videojuegos, en razón a varios hechos que evidencian la necesidad de controlar los juegos que juegan los menores en nuestra sociedad. El resultado de estos informes y estudios confirma la evidencia de que la exposición a los videojuegos violentos se relaciona directamente con conductas, pensamientos y actitudes agresivas, al tiempo que disminuyen los comportamientos prosociales y de empatía hacia las víctimas.

Finalmente nos parece pertinente resaltar el estudio desarrollado por Anderson, Gentile y Buckley (2006), donde se puede identificar los videojuegos que pueden ser nocivos para los niños y adolescentes, por medio de las siguientes preguntas: ¿El juego involucra a algunos personajes que intentan dañar a otros? ¿Esto sucede con frecuencia, más de una o dos veces en 30 minutos? ¿Se recompensa el daño de alguna manera? ¿Se presenta el daño como humorístico? ¿Están ausentes las soluciones no violentas o son menos "divertidas" que las violentas? ¿Están ausentes del juego las consecuencias realistas de la violencia? Si dos o más respuestas son "sí", no se debe seguir permitiendo que el niño acceda al juego (Anderson, Gentile, & Buckley, 2006) .

Capítulo 3.

Metodología.

Tipo y diseño de investigación.

La investigación se desarrolla desde el enfoque mixto, esto debido a que las herramientas de recolección de datos son la entrevista y la encuesta, las cuales serán aplicadas a los estudiantes participantes de la investigación, estas herramientas permiten hacer una tabulación con relación al número de estudiantes y los ítems de cada pregunta, a partir de las diferentes variables propuestas, ya sea de la encuesta o entrevista. Además de esto, la investigación tiene un diseño descriptivo dado a que se pretende conocer la postura de los estudiantes con relación a las conductas violentas y el uso del video juego Free Fire.

Participantes.

La población y la muestra de la investigación, son los estudiantes de 5 de primaria, del Colegio Liceo Bogotá. 21 estudiantes donde 5 son de género femenino y 16 de género masculino, sus edades oscilan entre los 10 y los 12 años, están ubicados en la zona 16 en la localidad de puente Aranda, con una estratificación socioeconómica perteneciente al nivel 3, se considera que la mayor parte de los padres son profesionales en ejercicio o trabajadores independientes. El muestreo es por cuotas o accidental.

Instrumentos de recolección de datos.

La entrevista y la encuesta, diseñados con base al estudio desarrollado por (Ubaque, 2010). donde se logró autorización del uso parcial del instrumento por parte del departamento de Especialización de Gerencia de Mercadeo, de la Universidad José Tadeo

Lozano, en cabeza de Carolina Ochoa, permitiendo implementar algunas variaciones para responder a las necesidades de la investigación. Ver anexo 3.

Estrategia del análisis de datos.

El análisis se desarrolló usando el SPSS, es el acrónimo de Producto de Estadística y Solución de Servicio, es un software utilizado para realizar la captura y análisis de datos para crear tablas y gráficas con data compleja, tiene gran capacidad de gestionar grandes volúmenes de datos y es capaz de llevar a cabo análisis de texto entre otros formatos más, así poder extraer conclusiones a partir de análisis estadísticos.

Consideraciones éticas.

Para el desarrollo de esta investigación, se tuvo en cuenta lo establecido en la resolución No. 08430 de 1993, por medio de la cual, se dictan las normas científicas, técnicas y administrativas para las investigaciones en el sector de la salud. Se garantiza que se cumplió con lo establecido en el artículo 6 del capítulo II, respecto al consentimiento informado, dado que se informó a todos los participantes sobre el propósito del estudio y se pidió su participación voluntaria en el desarrollo del mismo. Igualmente, de acuerdo con el artículo 8 del capítulo II, se protegió la privacidad de todos y cada uno de los participantes. Se consideró igualmente lo establecido en el artículo 11 del capítulo II, en el sentido en que la presente investigación no representó un riesgo biológico y fisiológico para sus participantes. De la Ley 1090 de 2006, se tomó el Artículo 50, donde se tiene en cuenta los principios éticos de respeto y dignidad, además de tener presente el bienestar de los participantes. También el Artículo 55, por el cual se limita la aceptación de presiones o condiciones que limiten la objetividad. *Ver anexo 1* formato de consentimiento informado.

Capítulo 4.

Resultados.

Caracterización del videojuego free fire:

Es un juego que se basa en una pelea a muerte entre 50 jugadores, de diferentes partes del mundo, quienes son lanzados en paracaídas a una isla remota y al final de juego solo hay un ganador. Es un juego de disparos en tercera persona, se centra en la supervivencia y el combate es parecido a la realidad. Al inicio del juego el usuario, se encuentra sin ningún tipo de armas o de protección, estas se adquieren conforme el jugador va avanzando por lo largo del mapa. El juego tiene la posibilidad de ser jugado por parejas o escuadrones, de tres o cuatro personas, los cuales se pueden comunicar por medio de los micrófonos de los smartphones. En el juego se asegura la confrontación con cada uno de los participantes, dado a que el espacio de batalla se reduce con el paso del tiempo, obligando así a que todos en algún momento deban confrontarse. Los participantes que queden por fuera de la zona de juego, mientras esta se va reduciendo, mueren. A medida que el jugador se enfrenta a adversarios, se irá quedando sin municiones e irá perdiendo vida. Por lo tanto, tendrá que ir explorando la zona en búsqueda de más equipamiento. El jugador tiene la posibilidad de buscar medicina para recuperar vidas. La organización que está a cargo del envío de las personas a la isla, se denomina “FF”, quienes tienen el objetivo de lograr que la batalla por la sobrevivencia final, sea a toda costa. El juego se puede instalar en casi cualquier celular, por lo que el acceso a este es prácticamente fácil, solo se requiere un mínimo de 2 gigas de almacenamiento. El juego exige concentración, dado a que este se mueve de manera independiente no con el jugador. Ver anexo 6.

Los resultados que arrojan las encuestas aplicados a los estudiantes, se relacionan de acuerdo con cada variable.

Variables y resultados de la entrevista.

Tabla 1.
Percepción ante el videojuego.

PREGUNTAS	NIVEL DE RESPUESTA
1	15, si 5, no
2	10, diversión 8, armas 2, amigos
3	15, alegría 5, emoción
4	10, tristeza, 6, rabia 4, ira
20	10, ganar 7, pelear 3, diversión
21	13, matar 5, violencia, 2, nada

Esta categoría permite conocer como el estudiante percibe el videojuego.

Tabla 2.
Percepción del videojuego con la realidad.

PREGUNTAS	NIVEL DE RESPUESTA
5	12, personajes que matan, 5, que son veloz, 3, que son fuerte.
6	18, si 2, no
7	12, en el recreo 7, en el parque 1 en el barrio
8	11, simular videojuegos 5, futbol, 2, baloncesto, 2, patinaje
9	12, si 8, no
10	12, si 8, no
11	13, jugar con armas, 5, diversión 2, luchar

Esta categoría permite conocer como el estudiante percibe el videojuego, con relación a la realidad.

Tabla 3.
Percepción del uso del videojuego.

PREGUNTAS	NIVEL DE RESPUESTA
13	12, si 8, no
14	13, 1 hora, 5, hora y media, 2, 3 horas
15	7, 2 horas, 3, 1 hora, 4, 6 horas, 4, 5 horas, 2, 3 horas
16	4, hago otra cosa, 9, enloquezco, 1, me enoja, 6, no sé qué haría

Esta categoría permite al investigador, conocer el tiempo destinado en el uso del videojuego por parte del estudiante y la percepción que tiene este con el uso.

Tabla 4.
Percepción de las situaciones generadas por el videojuego.

PREGUNTAS	NIVEL DE RESPUESTA
12	10, pelear, 5, ser fuerte, 3, hacer estrategia, 2, supervivencia
17	13, si 7, no
18	15, no hacer tareas, 2, desobedecer, 3, no estudiar

Esta categoría permite conocer, si el estudiante ha enfrentado situaciones relacionadas con el video juego y que percepción tiene al respecto.

Variables y resultados de la encuesta

Tabla 5.
Percepción ante tiempo de uso del videojuego.

PREGUNTAS	NIVEL DE RESPUESTA
4	13, fin de semana, 5, de lunes a viernes, 2, toda la semana
5	13, fin de semana, 7, toda la semana
6	12, 1-2 horas, 3, 3-4 horas. 5, más de 4 horas
7	10, 1-2 horas, 5, 3-4 horas, 3, más de 4 horas, 2, más de 6 horas

Esta categoría permite al investigador, conocer el tiempo destinado en el uso del videojuego por parte del estudiante y la percepción que tiene este con el uso.

Tabla 6.
Percepción ante la cotidianidad y el videojuego.

PREGUNTAS	NIVEL DE RESPUESTA
1	3 deporte, 2 lucha libre, 5 carros, 8 aventura, 2 guerra
2	13, amigos, 5 padres, 2 primos
3	12 internet, 4 tv, 2 libros, 2, deporte, 2 jugar con padres.

Esta categoría, permite al investigador entender que tan importante es el uso del videojuego dentro de la cotidianidad del estudiante.

Tabla 7.
Percepción ante el video juego.

PREGUNTAS	NIVEL DE RESPUESTA
8.1	3 nunca, 8 a veces, 4 casi siempre, 5 siempre
8.2	7 nunca, 7 a veces, 4 casi siempre, 2 siempre
8.3	5 nunca, 8 a veces, 3 casi siempre, 4 siempre
8.4	5 nunca, 11 a veces, 4 casi siempre, 0 siempre
8.5	2 nunca, 3 a veces, 6 casi siempre, 9 siempre
8.6	17 nunca, 3 a veces, 0 casi siempre, 0 siempre
8.7	3 nunca, 7 a veces, 5 casi siempre, 5 siempre

8.9	10 nunca, 8 a veces, 2 casi siempre, 0 siempre
8.10	3 nunca, 5 a veces, 4 casi siempre, 8 siempre
8.11	2 nunca, 8 a veces, 2 casi siempre, 8 siempre
8.12	4 nunca, 7 a veces, 8 casi siempre, 1 siempre
8.13	6 nunca, 9 a veces, 5 casi siempre, 0 siempre
8.14	3 nunca, 9 a veces, 4 casi siempre, 4 siempre
8.15	8 nunca, 8 a veces, 4 casi siempre, 0 siempre
8.16	4 nunca, 6 a veces, 6 casi siempre, 4 siempre
8.17	1 nunca, 10 a veces, 6 casi siempre, 3 siempre

Esta categoría, permite conocer el nivel de frecuencia de los aspectos relacionados con la percepción que tiene el estudiante con relación al uso del videojuego.

Discusión.

Desde las concordancias o contradicciones con las investigaciones consultadas, se pueden indicar las siguientes:

En la investigación “el uso prolongado de videojuegos violentos influye, en la percepción de la violencia de adultos jóvenes” desarrollada por Dorantes, (2017), se presenta concordancia ya que los resultados de esta, reflejan que mientras más se jueguen videojuegos violentos, mayor será la predilección de juegos de naturaleza violenta, situación que coincide con esta investigación, pues de las alternativas de juego diferente al video juego Free Fire, los estudiantes manifestaron, otros juegos como la simulación del juego en la vida real, juegos de lucha libre en otros videojuegos y en una minoría muy pequeña, manifiestan jugar fútbol o baloncesto.

En la investigación “Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica” desarrollada por López-Wade, Uc-Cohuo, & Taylor Ramos (2015), se evidencio que de todos los estudiantes el 90% de los alumnos refieren que si juegan videojuegos y solo el 10% de alumnos no juegan videojuegos, situación similar en esta investigación, además se observó similitud Enel

tiempo de juego en los estudiantes de ambas investigaciones, donde la mayoría que son 64% juegan de 1-3 horas y la minoría solo el 9% de 7-9 horas, aunque en la investigación no se especifica el uso de videojuego en temporada de estudio y de vacaciones, situación que si se hace dentro de esta investigación.

Por otra parte, la investigación “Efectos psicosociales de los videojuegos” se encuentran contradicciones ya que esta refiere que, las conductas violentas, no solo pueden provenir del uso de videojuegos, situación que dentro de los diferentes resultados no es concordante con esta investigación, puesto que, de los demás factores de exposición, los estudiantes manifiestan que el uso de tv, internet y medios de comunicación es muy bajo, dejando el videojuego como principal exponente de violencia.

En cuanto al artículo “Videojuegos y su relación con la violencia” de Tejeiro, Pelegrina, & Gómez (2009), se evidencia concordancia, puesto que al hacer la descripción del videojuego Free Fire, se identificó un contenido alto de violencia, lo que ratifica lo que expone el artículo, al afirmar que, las temáticas en la gran mayoría de los videojuegos, se centran en actos o tramas cargadas de un alto contenido violento como conflictos bélicos en los cuales el mantra principal de la historia es vive o muere, tal cual como se evidencia en el video juego Free Fire, donde para poder avanzar en el juego se deberá acabar con todos los demás jugadores, además, el artículo refiere que el jugador después de una partida, puede sentir intensas emociones de ira, lo que fue también manifestado por los estudiantes participantes de esta investigación.

Por otra parte, en la investigación “Videojuegos violentos y agresividad” de Suasnabas, Guevara, & Schuldt (2017), donde se confirma que la exposición a los videojuegos violentos se relaciona directamente con conductas, pensamientos y actitudes agresivas, se puede decir que hay concordancia con esta investigación, pues de las actividades de juego diferentes al videojuego desarrolladas por los estudiantes, están dentro de los niveles de violencia, al recrear peleas, luchas, o juegos con armas o en los que la temática central es matar al otro, tal como se evidencia en los resultados.

Finalmente, dentro de los aspectos propuestos por Anderson, Gentile y Buckley (2006) con relación a las preguntas para identificar el nivel de peligro de los videojuegos, con relación al video juego Free Fire, se identificó que: El juego involucra a algunos personajes que intentan dañar a otros, que esto sucede con frecuencia, más de una o dos veces en 30 minutos, que se recompensa el daño a otros, que están ausentes las soluciones no violentas, que están ausentes del juego las consecuencias realistas de la violencia, es decir que el juego representa un alto grado de peligrosidad para los estudiantes. Lo que recomienda el autor es no seguir permitiendo que el niño acceda al juego.

Ahora bien, desde la concepción de la Teoría Social Cognitiva de Bandura, donde se define la agresión o las conductas violentas, como causa de la sociedad y la influencia de la motivación, el afecto y la conducta humana, en el pensamiento y comportamientos, se encuentra concordancia con la investigación, debido a que mucho de los estudiantes manifestaron haber iniciado en el juego por los amigos, es decir que la conducta del juego fue aprendida por ellos desde la relación de amistad, además y de acuerdo con el autor, se

evidencian los diferentes mecanismos que generan la conducta violenta, como lo son la observación y el aprendizaje por experiencia directa, es decir que de acuerdo con el autor, las conductas agresivas se aprenden en gran parte por observación, y posteriormente, se perfeccionan a través de la práctica reforzada, como se evidencio en los diferentes resultados de la investigación. Por otro lado, los instigadores de la agresión como lo presenta el autor, se evidencian dentro del funcionamiento del videojuego Free Fire, donde además se identifican los mecanismos mantenedores de la agresión, debido a las recompensas, el reforzamiento vicario y el auto reforzamiento, que también está presente dentro del juego y se evidencia en los resultados de la investigación, debido a la imitación del contenido del videojuego en la vida real por parte de los estudiantes y la necesidad de triunfo que presenta el juego.

Conclusiones.

La percepción que tienen los estudiantes ante las conductas violentas, está relacionada con que mientras más se jueguen videojuegos violentos, mayor será la predilección de juegos de naturaleza violenta. La exposición a los videojuegos violentos, hace que de acuerdo a lo que los estudiantes perciben, se haga la simulación del juego en la vida real, juegos de lucha libre etc. El 90% de los alumnos refieren que si juegan videojuegos y solo el 10% de alumnos no juegan videojuegos, donde la mayoría juegan de 1-3 horas y la minoría solo el de 7-9 horas. La percepción de las conductas violentas por parte de los estudiantes, se debe, según ellos a la alta exposición a videojuegos como Free Fire. Aunque los estudiantes perciben el juego como violento, lo toman como algo de recreación y no como algo grave. La percepción de las conductas violentas por parte de los estudiantes, no es considerada grave para ellos, pues creen que si fura dañino, sus

padres lo prohibirían. Aunque la mayoría de los estudiantes perciben el videojuego como violento, desarrollan actividades de juego lúdico con características muy similares a las del videojuego. Los estudiantes manifiestan estar conscientes del nivel de violencia del videojuego, pero continúan interesados y decididos en seguir jugándolo. La percepción de conductas violentas de los estudiantes, coincide con los sentimientos de violencia que despierta en ellos situaciones como, el no poder jugar, la idea hipotética que ya no exista el juego, la idea hipotética de que no se les permita continuar jugando y sobre todo el sentimiento de ira, enojo y rabia que despierta el juego cada vez que pierden.

Limitaciones.

Una limitante, fue el tiempo de aplicación de las entrevistas y encuestas a los estudiantes, ya que estaba próximo a terminar el periodo académico e iniciaran las vacaciones, situación que limito el tiempo de aplicación, otra se relacionada con la generalidad de los resultados dado a que estos responden a las subjetividades de los estudiantes encuetados y entrevistados.

Recomendaciones.

Dado los resultados de la investigación, se recomienda al colegio Liceo Bogotá, el desarrollo de planes y programas que permitan identificar, controlar y menguar la presencia de conductas violentas en los estudiantes, dado que el estudio reflejo, que dentro de la jornada de recreo, se desarrollan juegos donde se pretende simular el videojuego Free fire, con cada uno de los aspectos de violencia que este maneja, razón por la cual se pueden presentar de manera mas fácil, el desarrollo de conductas violentas por parte de los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- AARSETH, E. (2007). "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes* Vol. 7, 4 - 14.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2006). *Violent Video Game Effects en niños y Adolescentes: Teoría, Investigación y políticas públicas*. Nueva York: Oxford University Press.
- Anderson, C., & Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behaviour: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 353-359.
- ARIAS, D. (20 de MARZO de 2019). TIERRAGAMER. Recuperado el 24 de SEPTIEMBRE de 2019, de TIERRAGAMER: <https://www.tierragamer.com/free-fire-acusado-de-provocar-violencia/>
- Bandura, A. (1973). *Aggression: a social learning analysis*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1975). *Modificación de conducta. Análisis de la agresión y la delincuencia*. México: Trillas.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: a social cognitive theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. Oxford: Wiley.
- Cialdini, R. B. (2001). *Influence: Science and practice*. Boston: Allyn & Bacon. Boston: Allyn & Bacon.
- Dollard, J., Doob, L., Miller, N., Mowrer, O., & Sears, R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven: Yale Univ. Press.
- Dorantes, A. G. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 17.
- Etxeberria, B. F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 31 - 39.

- FRASCA, G. (2001). Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. Georgia: Institute of Technology.
- HUERTA-ROJAS, F. (2005). La violencia virtual: la experiencia de los jóvenes en los videos salas. ESTUDIOS SOCIALES, 172-206.
- Huntingford, F., & Turner, A. (1987). Animal conflict . Londres: Chapman-Hall.
- INGRASSIA, V. (2017). La OMS reconoce al trastorno por videojuegos como un problema mental. Infobae, 65-90.
- JUUL, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. . Cambridge: MIT Press.
- López-Wade, A., Uc-Cohuo, G. A., & Taylor Ramos, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela. Secretaría de Salud del Estado de Tabasco, 12 - 16.
- MICHELL, S. A., & BLACK, M. J. (1995). Mas allá de Freud. Herder S.L, 29 - 59.
- Michell, S. A., & Blank, M. J. (1995). Mas allá de Freud. Herder S.L, 115 - 149.
- Möller, I., & Krahe, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in german adolescents: a longitudinal analysis. . Aggressive Behavior, 75-89.
- NUÑEZ, C. (2018). Free Fire es el ‘Battle Royale’ para móviles que repunta en Colombia. GamersFocus, 2-6.
- Patterson, G. (1986). Performance models for aggressive boys. American Psychologist, 432-444.
- RAE. (2001). Diccionario De la lengua española. Vigésima segunda edición. Madrid: Espasa Calpe.
- RAE. (2018). Definiciones. Barcelona.: RAE.
- Spielberger, C., & Moscoso, M. (1996). Reacciones Emocionales del Estrés: Ansiedad y Cólera. Avances en Psicología Clínica Latinoamericana, 59 - 81.
- Suasnabas, P. L., Guevara, A. G., & Schuldt, G. O. (2017). Videojuegos y su relación con la violencia. Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento, 18.
- Tejeiro, S. R., Pelegrina, d. R., & Gómez, V. J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. Comunicación, 235 - 250.

- Tejeiro, S. R., Perlegrina, D. R., & Gómez, V. J. (2009). Efectos Psicosociales de los Videojuegos. *Comunicación*, 235-250.
- Ubaque, B. D. (2010). *Consecuencias y Efectos De Los Videojuegos En Niños Con Edades De 7 a 12 Años*. Bogotá: UNIVERSIDAD DE BOGOTÀ JORGE TADEO LOZANO.
- WIJMAN, T. (2019). El mercado mundial de juegos generará \$ 152.1 mil millones en 2019 a medida que EE. UU. Supere a China como el mercado más grande. Amsterdam: Newzoo.
- ZEFFERINO, M. (2019). El primer estudio sobre los ‘gamers’ Colombianos. *Uniandes*, 30-45.
- ZYDA, M. (2005). “From visual simulation to virtual reality to games”. . *Computer*, vol 38, n9., 25 - 32.