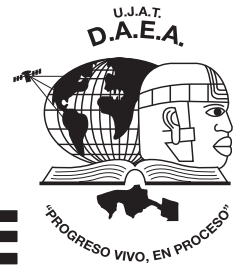




**UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTÓNOMA DE TABASCO**  
**DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES**



**“INFORMACIÓN EN VIDEOJUEGOS DE VIOLENCIA Y  
SU INFLUENCIA EN USUARIOS JÓVENES: CASO DE  
ESTUDIO JUGADORES DE PUGB MOBILE”**

**TRABAJO RECEPCIONAL BAJO LA MODALIDAD DE**

**TESIS**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN**

**PRESENTA:**

**DANIEL ENRIQUE TELLO HERNÁNDEZ**

**DIRECTORA:**

**DRA. MARTHA ELENA CUEVAS GÓMEZ**

**VILLAHERMOSA, TABASCO.**

**AGOSTO DEL 2023.**

# Daniel Enrique Tello Hernández.pdf

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

## Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:579978487

Fecha de entrega

17 abr 2026, 6:45 p.m. GMT-6

Fecha de descarga

17 abr 2026, 6:50 p.m. GMT-6

Nombre del archivo

Daniel Enrique Tello Hernández.pdf

Tamaño del archivo

6.1 MB

87 páginas

14.956 palabras

104.044 caracteres




# 7% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe


- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 20 palabras)
- ▶ Abstract
- ▶ Methods and Materials

## Fuentes principales

- 7%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad




### N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Caracteres reemplazados**  
83 caracteres sospechosos en N.º de páginas  
Las letras son intercambiadas por caracteres similares de otro alfabeto.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## Fuentes principales

- 7%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	
spijjat.mx		2%
2	Internet	
hdl.handle.net		<1%
3	Internet	
comercioyturismo.ucm.es		<1%
4	Internet	
repositorio.usmp.edu.pe		<1%
5	Internet	
eduardocaballeroardila.files.wordpress.com		<1%
6	Internet	
comunicacion-cientifica.com		<1%
7	Internet	
doaj.org		<1%
8	Internet	
videojuegos.enriqueortegaburgos.com		<1%
9	Internet	
www.scribd.com		<1%
10	Internet	
repositorio.ug.edu.ec		<1%
11	Internet	
revistas.usal.es		<1%

12	Internet	juegosadn.eleconomista.es	<1%
13	Internet	revistabarataria.es	<1%
14	Internet	www.scielo.org.mx	<1%
15	Internet	core.ac.uk	<1%
16	Internet	docero.tips	<1%
17	Internet	www.coursehero.com	<1%
18	Internet	www.eurogamer.es	<1%
19	Internet	www.tdx.cat	<1%

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.  
México.



UNIVERSIDAD JUÁREZ  
AUTÓNOMA DE TABASCO

"ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE"



División Académica  
de Educación y Artes



DIRECCIÓN

REF: DAEA/1637/23

Villahermosa, Tabasco; a 30 de agosto de 2023

Lic. Maribel Valencia Thompson  
Jefe del Depto. de Certificación  
y Titulación de la U.J.A.T.  
P R E S E N T E

En conformidad con lo establecido en el Artículo 87 del Reglamento de Titulación de la U.J.A.T., me permito comunicar a Usted que la Dra. Martha Elena Cuevas Gómez como Directora, dirigió y supervisó el Trabajo Recepcional de "TESIS" denominado "INFORMACIÓN EN VIDEOJUEGOS DE VIOLENCIA Y SU INFLUENCIA EN USUARIOS JÓVENES: CASO DE ESTUDIO JUGADORES DE PUGB MOBILE", elaborado por el C. Daniel Enrique Tello Hernández, pasante de la Licenciatura en Comunicación. El jurado para el examen profesional del mismo, Dra. Elia Margarita Cornelio Marí, Mtro. Carlos Pérez Pedrero, Dra. Martha Elena Cuevas Gómez, Mtro. Delfín Romero Tapía y Mtro. Adán Arturo Isidro Torres, revisaron y señalaron las modificaciones que había que hacerle a dicho trabajo y que el interesado ha llevado a efecto. Por lo tanto, puede imprimirse.

Atentamente

M.A.E.E. Thelma Leticia Ruiz Becerra  
Directora



DIRECCIÓN  
DIVISIÓN ACADÉMICA  
DE EDUCACIÓN Y ARTES

C.c.p. Archivo  
MAEETLRB/amv\*

Av. Universidad S/N, Zona de la Cultura, Col. Magisterial, C.P. 86040 Villahermosa, Tabasco  
Tel. 01(993) 358.15.00 Ext. 6250-6251 ó (993) 314.23.99, 312.22.00  
E-mail: direccion daea@ujat.mx

www.ujat.mx



UNIVERSIDAD JUÁREZ  
AUTÓNOMA DE TABASCO

ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE™



División  
Académica  
de Educación  
y Artes

## COORDINACIÓN DE ESTUDIOS TERMINALES

Villahermosa, Tabasco a 30 de Agosto de 2023.

El que suscribe **Daniel Enrique Tello Hernández** autoriza por medio del presente escrito a la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco para que utilice tanto física como digitalmente la **tesis de pregrado** denominada:

### **“INFORMACIÓN EN VIDEOJUEGOS DE VIOLENCIA Y SU INFLUENCIA EN USUARIOS JÓVENES: CASO DE ESTUDIO JUGADORES DE PUGB MOBILE”**

De la cual soy autor(a) y titular de los Derechos de Autor.

La finalidad del uso por parte de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco de la tesis antes mencionada, será única y exclusivamente para difusión, educación y sin fines de lucro; autorización que se hace de manera enunciativa más no limitativa para subirla a la Red Abierta de Bibliotecas Digitales (RABID) y a cualquier otra red académica con las que la Universidad tenga relación institucional.

Por lo antes manifestado, libero a la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco de cualquier reclamación legal que pudiera ejercer respecto al uso y manipulación de la tesis mencionada y para los fines estipulados en este documento.

Se firma la presente autorización en la ciudad de Villahermosa, Tabasco a los treinta días del mes de Agosto del año dos mil veintitrés.

Firma

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar le agradezco a mis padres de haberme dado la oportunidad de concluir mis estudios, guiándome con buenos hábitos y valores, ayudándome a crecer personalmente y profesionalmente. con su cariño me han impulsado siempre a perseguir mis metas y nunca abandonarlas frente a las adversidades, son y siempre serán mi motor para cumplir mis sueños.

A la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, que me ha exigido tanto, pero al mismo tiempo me ha permitido obtener mi tan ansiado título. Agradezco a cada profesor por su trabajo y por su dedicación, sin la cual no estarían las bases ni las condiciones para aprender conocimientos.

Finalmente le agradezco profundamente a la Dra. Martha Elena Cuevas Gómez por su dedicación y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiese podido lograr llegar a este momento tan anhelado. Gracias por su sabiduría y consejos los llevare grabados en mi vida profesional.

*Daniel Enrique Tello Hernández.*

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

**INFORMACIÓN EN VIDEOJUEGOS DE VIOLENCIA Y SU  
INFLUENCIA EN USUARIOS JÓVENES: CASO DE ESTUDIO  
JUGADORES DE PUGB MOBILE**

## Introducción

Los videojuegos se han desarrollado a lo largo de los años con modificaciones visuales, temáticas y de contenido que involucran desde los cambios en el entorno hasta las creaciones de fantasía que se fijan bajo argumentos desarrollado para las pantallas. Estos productos de entretenimiento han evolucionado desde su creación a pasos agigantados desarrollando desde movimientos y personajes básicos, hasta escenarios ficticios o explícitos en calidad gráfica y audio.

Estos productos han convertido de forma versátil su contenido para adaptarlos a consolas, pantallas de todo tipo y móviles interactivos para hacer del jugador un elemento de participación e identificación en la historia del juego.

Los videojuegos son preferidos por un público de jóvenes adolescentes, niños y adultos, que consumen contenidos temáticos en muchas ocasiones violentos, porque esa categoría es de las más demandadas y están disponibles para todas las plataformas y consolas.

En la actualidad se han visto muchos casos de jóvenes cometiendo homicidios en escuelas o en lugares públicos usando armas de fuego. La pregunta que muchas personas se hacen es la de ¿Cómo aprendieron a usar un arma? ¿Cómo obtuvieron tanta información sobre armas? Y la mayor parte de esos surge de la información que brinda los videojuegos violentos.

La mayoría del público que consume este tipo de videojuegos tiende a ser atrapado, por el contenido que tiene, por la calidad visual, auditiva, por la accesibilidad de obtener un videojuego de este tipo, por la dinámica que ofrece etc. Si a una persona les gusta los videojuegos, y más si se trata de este tipo de videojuegos, tiende convertirse en un vicio el jugarlo, se convierte en un hábito de manera solitaria o con amigos de manera online.

El entretenimiento en las pantallas desvincula al menos temporalmente de responsabilidades o se llegan a cerrar tanto en grupos sociales donde las temáticas creadas en el contenido de estos productos se convierten en un entorno virtual que se privilegia sobre el presencial.

Este trabajo de investigación se ocupa de los adolescentes de 15 a 18 años que juegan videojuegos de contenido violento, para ser más específicos el videojuego PUGB MOBILE. Por lo que se aborda el contenido que el producto ofrece a los jugadores jóvenes, al tiempo de obtener información sobre el tiempo de consumo que le dan a jugar, las maneras en la que se expresan jugando, el comportamiento que tienen al momento de jugar y después de hacerlo.

Dentro de esta investigación se analiza el videojuego etnográficamente con observaciones del producto y de la función que toman los usuarios, dándole así la respuesta de porque este videojuego es muy descargado entre las personas, tiene altos índices de participación y genera interés de usar un arma real.

## Índice

Introducción.....	3
Capítulo I. Objeto de estudio.....	10
1.1.Justificación.....	11
1.2.Planteamiento.....	12
1.3.Delimitación.....	14
1.4.Preguntas de investigación.....	14
1.5.Objetivos de investigación.....	15
1.5.1.Objetivo General.....	15
1.5.2.Objetivos secundarios.....	15
1.6.Hipótesis.....	15
1.7.Marco metodológico.....	16
1.7.1. Técnicas de la recolección de datos.....	17
Capítulo II: Basamentos teóricos.....	19
2.1. Teoría del Videojuego.....	20
2.1.1 Lenguaje y expresión de los videojuegos.....	22
2.1.2 Teoría de las representaciones sociales.....	24
2.1.3 Actitudes sociales de los usuarios.....	26
2.1.4 Visualización de imágenes violentas.....	28
2.2. Surgimiento de los videojuegos.....	30
2.2.1 Identidades de los usuarios.....	31
2.2.2 Los avatares.....	32
2.2.3 Identidad virtual.....	33
2.2.4 Videojuegos de rol.....	35
2.3. Videojuegos MMO.....	35

2.3.1 Videojuegos y adicción .....	37
2.3.2 Videojuegos y aislamiento .....	38
2.3.3 Empresas de videojuegos.....	39
2.3.4. PUGB MOBILE.....	40
Capítulo III. Metodología.....	43
3.1 Matriz de investigación.....	44
3.2 Encuesta .....	45
3.2.1. Muestra .....	47
3.2.2 Modelo de la encuesta.....	48
3.3. Etnografía .....	50
3.3.1 Espacio.....	52
3.3.2. Modelo etnográfico.....	54
Capítulo IV. Resultados y análisis .....	55
4.1 Resultados de encuesta.....	56
4.1.1 Análisis de resultados.....	62
4.2 Anotaciones del cuaderno de campo .....	64
4.2.1 Análisis del cuaderno de campo .....	66
Conclusión.....	70
ANEXO A. Encuesta aplicada a través de forms.....	81
ANEXO B. Libreta de campo de la etnografía realizada para el estudio. ....	85

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.  
México.

Capítulo I. Objeto de estudio

### 1.1. Justificación

La información que ofrece el videojuego PUBG MOBILE, lo ha convertido en el videojuego más influyente y adictivo entre jóvenes (TyC Sports.com, 2022), ya que es un juego móvil y actualmente muchos estudiantes poseen teléfonos inteligentes, sus requerimientos técnicos de instalación no son amplios, es de rápido acceso para los jóvenes, ya que no se necesita una edad específica para jugar, atrapa al jugador por sus distintas modalidades de juego: la ambición de ganar, el peso de perder, también la distinta información y realismo que brinda sobre las armas y sus municiones y las mecánicas de disparo. Este realismo ha desarrollado distintos comportamientos y pensamientos nocivos en los adolescentes, más específicamente en estudiantes de 15 a 18 años (Jiménez y Araya, 2015).

El videojuego estimula de gran manera la mente de los jóvenes, ya que se necesita concentración a la hora de jugar porque cualquier descuido o interrupción puede afectar la partida, así como también la adrenalina y los pensamientos del individuo ocasionando exaltación, mal humor y conductas agresivas, afectando a terceros y su entorno.

En esta investigación se pretende revisar la evidencia que presenta la hipótesis de la información perturbadora que proporciona, la cual lleva al desarrollo de comportamientos agresivos, violentos que implementan en su vida cotidiana, se trata de comprender más a fondo el efecto de este videojuego en los jóvenes así como sus repercusiones a nivel social.

Se establecerán cuales son las formas en las que se catalogan la información referente a la violencia, así como también identificar los límites legales y delimitar las imágenes explícitas de violencia y la información que el videojuego PUBG MOBILE da a conocer a los usuarios.

Para llegar a la finalidad de este trabajo se realizará, una encuesta a estudiantes de 15 a 18 años Colegio de Bachilleres de Tabasco turno vespertino. Mediante ella sabremos que tanto tiempo le dedican al videojuego PUBG MOBILE, y que piensan sobre las imágenes y explícitas que aparecen y si les afecta de manera negativa en su día a día.

## 1.2.Planteamiento

PUBG MOBILE a lo largo de los años se ha convertido en un popular videojuego para las distintas edades, por sus diferentes formas de juego, y porque tiene muchas modalidades y características que se acercan a la realidad, o toman cosas de la realidad para añadirlas al videojuego. Esto ha brindado satisfacción para algunas personas, pero también, ha generado cierta polémica, por el uso de armas, los accesorios y partes del arma que se usan, los tipos de municiones y también por la sangre ficticia que se muestra.

Esta polémica se presenta en los padres de algunos niños menores de edad que lo juegan, llegándoles a prohibir el videojuego. Pero también existe esta controversia en los adolescentes, ya que estos generan actitudes negativas cuando se encuentran jugando, ya sea por el entretenimiento, la emoción o por conectarse con sus compañeros en línea. Por estar tan inmensos, generan cierta rebeldía hacia sus progenitores, si estos les piden algún favor o hacer sus deberes. Igual llegan a los insultos, por la exaltación de la victoria y/o derrota, e incluso presentan comportamientos más agresivos contra terceros, ya sea amigos o desconocidos, en un ambiente exterior al de su casa, ya sea en la escuela o un lugar público.

En este apartado se estudiará el comportamiento negativo que los jóvenes tienen al jugar PUBG MOBILE más específicamente en los estudiantes de preparatoria con edades de 15 a 18 años. Se estudió del porqué se comportan así y como adquieren un comportamiento agresivo y poco ético, si es por no tener una buena educación en casa, por ira o éxtasis al estar sumergidos en el juego.

Se ha notado que entre más tiempo juegan la actitud de ellos cambia de manera agresiva y los chicos llegan a creer que todo lo que pasa en el juego virtual, se puede en la vida real (Cuenca, 2010, p. 82).

Se investigó cual es la información que tiene el videojuego, cómo se cataloga, si dicha información es explícita, controlada o superficial a lo que es el desarrollo del PUBG MOBILE. En este mismo juego ofrece un tutorial de cómo se usa un arma, brinda información de qué tipos de balas usa y sus accesorios, cosas que no son aptas para un niño o para jóvenes que no miden las consecuencias de este contenido. Teniendo una variedad de armas, te enseñan el uso de cada una, sus defectos, para que sirve cada armamento, dando a conocer su estabilidad, el alcance que tienen, el retroceso, su potencia, su precisión entre otro tipo de cosas.

PUBG MOBILE se ha hecho atractivo e influyente para las personas de distintas edades, por sus distintas modalidades de juego, que van desde jugar en modo solitario, hasta con amigos formando grupo de 4, o en pareja. También como se mencionó anteriormente, el tutorial es de gran ayuda ya que se pueden probar las distintas armas y artefactos. Está la modalidad de 4 vs. 4, que hasta hace poco fue un éxito, ya que innovó en su tiempo al juego, atrayendo a más jugadores, existen actualmente torneos internacionales para demostrar quienes son los mejores en dicho juego. Esto podría suponer algo bueno para la comunidad, pero también tiene efectos negativos, ya que los que los que no clasifican para dicho torneo, se vuelven agresivos, y los que clasifican, pueden dañar su salud por estar atrapados por tanto tiempo en el juego por supuestas "prácticas" y al igual generan comportamientos agresivos, por la tensión de salir victoriosos del torneo.

Los factores importantes que se emplean en el trabajo, son el comportamiento agresivo que tienen los estudiantes y entender si existe o no una relación con el videojuego, ya que hay un sinnúmero de variables por estudiar para relacionar demostrar ese comportamiento. El juego

“PUBG MOBILE” es de fácil acceso para los menores de edad ya que no cuenta con términos necesarios para que un adulto apruebe si es bueno o no para el niño que lo quiera adquirir. Los jugadores creen que la utilización de armas es fácil, así como la adquisición de algunas de ellas; de igual manera, piensan que no causarían daño si portan una, e incluso piensan que por portar algún arma van a ser superiores a las demás personas y que con eso se podrán defender o intimidar a alguien si sufren acoso. Como bien se sabe, existen casos de tiroteos en escuela por parte de jóvenes hacia sus agresores, esta ideología podría perjudicar el pensar o el cerebro de ese tipo de personas, convirtiéndolas en un peligro social, por dicho comportamiento negativo y no diferenciar la realidad, de lo virtual.

### 1.3. Delimitación

Esta investigación se realizará con la información del videojuego PUBG MOBILE destinado a los usuarios de 15 a 18 años del 5to y 6to semestre de la preparatoria Colegio de Bachilleres de Tabasco plantel 28 en el semestre 2021-01.

### 1.4. Preguntas de investigación

1. ¿Cómo interpretan los jóvenes de 15 a 18 años la información relativa a la violencia dentro del videojuego PUBG MOBILE?
2. ¿Qué tipo de información ofrece el juego PUBG MOBILE a los usuarios de 15 a 18 años?
3. ¿Existen límites legales sobre la información del videojuego PUBG MOBILE que debe ser otorgado a sus usuarios?

4. ¿Qué tipo de imágenes explícitas dirigidas a la violencia maneja el videojuego PUBG MOBILE?

## **1.5.Objetivos de investigación**

### **1.5.1.Objetivo General**

Establecer la forma en la que interpretan los jóvenes de 15 a 18 años la información relativa a la violencia dentro del videojuego PUBG MOBILE

### **1.5.2.Objetivos secundarios**

1.- Determinar el tipo de información ofrece el juego PUBG MOBILE a los usuarios de 15 a 18 años

2.-Identificar límites legales sobre la información del videojuego PUBG MOBILE que debe ser otorgado a sus usuarios

3.-Distinguir las imágenes explícitas dirigidas a la violencia que maneja el videojuego PUBG MOBILE

## **1.6.Hipótesis**

La interacción de jugadores jóvenes del COBATAB 28 en el juego PUBG MOBILE desarrolla la tendencia hacia algunos comportamientos agresivos al decodificar información violenta que puede ser aplicada en la vida cotidiana, provocando cambios actitudinales.

### 1.7. Marco metodológico

Esta investigación se realizará bajo el enfoque del interaccionismo simbólico ya que se basa en el entendimiento de cómo se construye la interpretación en los textos y como orientar la significación en un contexto de colectividad.

El interaccionismo simbólico como una corriente sociológica que nace en Estados Unidos con un significado controvertido, pero que, sin duda desde el enfoque cualitativo, ofrece la posibilidad de entender cómo se construye la interpretación en los textos y, por tanto, cómo se puede orientar la significación de los mismos (Tardivo y Fernández, 2014, p.12).

El tipo de investigación que se aborda en este trabajo es mixto ya que su aplicación es flexible y se aplica en el campo, captando así fenómenos que ocurren en dicho escenario.

La investigación mixta permite integrar, en un mismo estudio, metodologías cuantitativas y cualitativas, con el propósito de que exista mayor comprensión acerca del objeto de estudio. Aspecto que, en el caso de los diseños mixtos, puede ser una fuente de explicación a su surgimiento y al reiterado uso en ciencias que tienen relación directa con los comportamientos sociales. (Creswell, 2008, p. 20).

Unidad de análisis	Propósito de investigación	de	Temporalidad	Tiempo de experimento
Productos culturales	Descriptiva Explorativa	y	Transversal	No experimental

### 1.7.1. Técnicas de la recolección de datos

#### Encuesta

Se efectuará encuesta a nuestra población con el fin de saber sus opiniones y recabar una amplia información del tema en estudio.

El diseño de encuestas es una técnica de investigación que se efectúa mediante la elaboración de cuestionarios o entrevistas a una población (grupal o individual,) con el propósito de recabar información de diferentes variantes de la realidad o para sugerir una hipótesis. (Quispe Parí y Sánchez Mamani, p.1).

#### Etnografía

Se realizará una etnografía al grupo de individuos que están sometidos al videojuego PUGB MOBILE, esto con el fin de observar y analizar su comportamiento su vocabulario entre otras cosas.

La etnografía es un término que se deriva de la antropología, puede considerarse también como un método de trabajo de ésta; se traduce etimológicamente como estudio de las etnias y significa el análisis del modo de vida de una raza o grupo de individuos, mediante la observación y descripción de lo que la gente hace, cómo se comportan y cómo interactúan entre sí, para describir sus creencias, valores, motivaciones, perspectivas y cómo éstos pueden variar en diferentes momentos y

circunstancias; podríamos decir que describe las múltiples formas de vida de los seres humanos. (Nolla Cao, 1997, p. 107).

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.  
México.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.  
México.

Capítulo II: Basamentos teóricos

## 2.1. Teoría del Videojuego

La teoría del videojuego se basa en localizar alguno de los elementos que constituyen el videojuego; se han definido diferentes enfoques en cuanto los elementos que lo conforman. Varios elementos se encuentran en el centro del videojuego, los fundamentales son: algoritmo, actividad del jugador, interfaz y gráficos. Estos elementos son de gran importancia basándose en la eficiencia del videojuego para crear la experiencia del jugador.

La idea central de la teoría se apoya de la actividad del jugador, porque sin los usuarios no habría juego. Wolf (2003) citando a Taylor et al. señala que:

Los juegos representan un arte nuevo y vital, tan adecuado a la era digital como fueron los anteriores medios a la era de las máquinas, facilitan el acceso a nuevas experiencias estéticas y convierten la pantalla del ordenador en un reino de experimentación e innovación ampliamente accesible. (Wolf, 2003, p.20).

En la actualidad los juegos se han convertido en la atracción principal de los jóvenes, es una época en la que se tiene mayor acceso a lo digital. Los usuarios van más por el entretenimiento, la trama del juego e incluso puede ser por el videojuego que está en tendencia. Un factor importante para atraer la atención de los usuarios son los gráficos, el nombre del videojuego, la banda sonora y la interfaz.

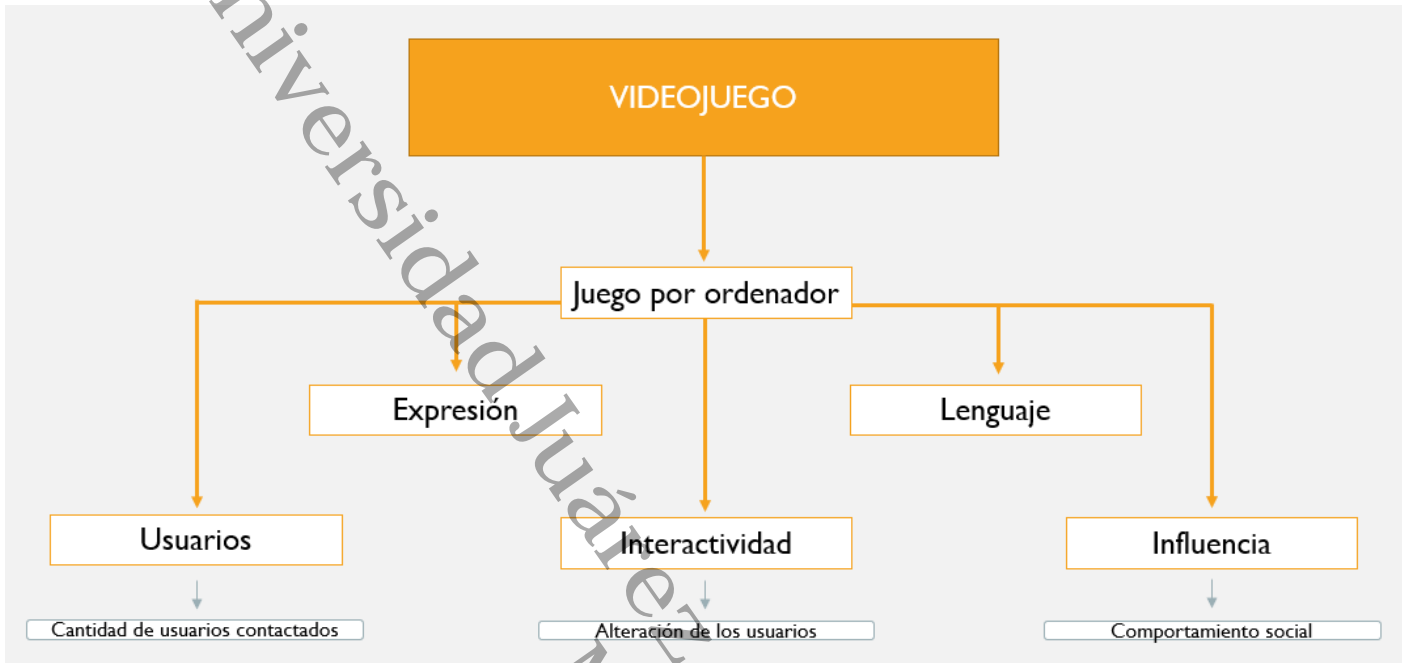
Otro punto importante que determina la teoría son los algoritmos. En el corazón de cualquier programa de videojuego hay un algoritmo, el programa que contiene el conjunto de procedimientos que controla los gráficos y el sonido del juego, el input y output, donde se implican los jugadores, y el comportamiento en el juego de los jugadores controlados por el ordenador.

La representación es la interpretación de los gráficos, los sonidos y los movimientos del juego y la unificación de estos elementos puede resultar en una experiencia de juego continua y coherente. (Wolf, 2003, p. 18).

Su función en el ámbito de los algoritmos permite a los desarrolladores tomar decisiones para que el juego resulte más entretenido y mantenga cautivos a los usuarios, lo que a su vez desarrolla un seguimiento de partidas con los que se realizan mejoras continuas establecidas por la vigilancia de las acciones de los jugadores a detalle. En la búsqueda de una mayor comprensión de las situaciones en las cuales dos o más individuos con intereses diferentes, tratan de lograr sus objetivos a través de un número finito de estrategias; la teoría de los juegos se ha convertido en una herramienta analítica indispensable para la resolución de este tipo de problemas, amén de tener un papel preponderante en el análisis económico, y específicamente en el campo de las estrategias empresariales. (Soto y Valente, 2005, p.1).

## Figura 1

*Vinculación de la teoría con el objeto de investigación*



Fuente: Elaboración propia

### 2.1.1 Lenguaje y expresión de los videojuegos

El lenguaje del videojuego puede basarse en imágenes, sonidos o características representativas del juego. Ryerson (2011) determina que “la verdadera manera en que los videojuegos funcionan para comunicarse con el jugador de momento a momento bien podrían ser un misterio para los usuarios” (Ryerson, 2011). La tecnología es un factor principal para construir el lenguaje en los videojuegos. Ryerson señala que “podemos construir una máquina, podemos traerla a la existencia, pero nos quedamos perplejos cuando vemos que la máquina comienza a construirnos a nosotros” (citado en Marchand, 2016, p.73 ).

El lenguaje se entiende como un acto de comunicación, Van Dijk señala que “Las personas utilizan el lenguaje para comunicar ideas o creencias (o para expresar emociones) y

lo hacen como parte de sucesos sociales más complejos” (Van Dijk, 2000, p. 56). En los videojuegos el usuario expresa emociones de acuerdo al entusiasmo o a lo centrado que esté en el juego. Estas emociones las comparte con los otros usuarios que estén jugando porque producen, emiten y reciben el mensaje.

El surgimiento de los nuevos medios, ha traído consigo la proliferación de nuevos géneros electrónicos en los que las imágenes, los sonidos, la música, los gráficos, las fotografías, los esquemas, los colores, las caricaturas, entre otros modos, ocupan un lugar protagónico tanto en su configuración como en las nuevas formas de alfabetizarse, llegando incluso a superar la importancia del texto escrito. (Kress et al. 2001, p. 57).

Todo medio tiene su lenguaje, la literatura, el cine, el arte y por supuesto también los videojuegos tienen su lenguaje. El lenguaje sirve para poder dar narrar una historia que haga que la persona se emocione aprenda a transmitir una sensación y así pueda expresarse, uno de los lenguajes que los videojuegos más usan para poder comunicarse son los gráficos porque con eso comunican más visualmente, lo que son sus escenarios y los personajes con muchos detalles.

Los videojuegos son el ejemplo claro de transparencia emocional porque en cuestión de minutos se puede observar como los jugadores demuestran diferentes emociones básicas como el enfado, la sorpresa, la alegría o incluso el miedo. Esas emociones son las que conectan a los jugadores con la historia de los videojuegos porque comunican un lenguaje específico.

Este lenguaje surge cuando una persona juega en solitario y cuando juega interactuando con otros jugadores, existe el lenguaje *in-game* que son los diálogos, nombres de personajes, objetos o lugares, tiene como objetivo comunicarse de manera directa, compartiendo palabras y conceptos durante el juego.

En el videojuego surgen situaciones como desarrollar una estrategia y ahí es donde los jugadores usan un lenguaje que ayuda a los demás a entender la situación, cuando todos los jugadores entienden los que está pasando se expresan muchas emociones dentro y fuera del juego.

Este lenguaje, como ya demostró el trabajo incluye en su mayoría palabras del campo semántico de los videojuegos en sí como es: jugador, juego, jugar, en línea y también diferentes transcripciones de la risa. Otra característica reseñable el uso de mezclas de palabras, nuevas creaciones, afijos, recortes de palabras. (Ensslin, 2012, p. 95).

### 2.1.2 Teoría de las representaciones sociales

La teoría de las representaciones sociales se basa en la función de la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos. La interacción social que tiene el individuo es el principal factor de la teoría. El comportamiento y las actitudes se van creando como una forma de defensa personal, involucrando las ideas que son compartidas en el grupo social al cual pertenecen.

Una representación social es una unidad organizada y jerárquica de juicios, de actitudes y de información que un grupo social dado elabora a propósito de un objeto. Las representaciones sociales resultan de un proceso de apropiación de la realidad, de reconstrucción de esta realidad dentro de un sistema simbólico. Ellas son interiorizadas por los miembros del grupo social, y luego engendradas y compartidas colectivamente. (Aguirre, 2004, p.6)

El comportamiento social que tienen los individuos va determinando la manera en cómo crean o adaptan la realidad grupalmente; todo se basa en el grupo social con el que forman

su comportamiento. Comparten características similares, lo que los hace entender un poco más de cómo ven la realidad.

La socio génesis de las representaciones sociales también es un punto importante que ayuda a sustentar la teoría. Aguirre (2004) propone:

Las representaciones sociales se forman a partir de las prácticas sociales que irrumpen en la vida diaria de algún grupo determinado, produciendo cambios importantes en su universo simbólico. De hecho, las representaciones surgen cuando la identidad de un grupo es amenazada y la comunicación se enfrenta a nuevas reglas de juego. (Aguirre, 2004, p.7)

En los videojuegos se crean grupos sociales denominándoles como equipo, ya que cada usuario conoce como juega su equipo o las personas con las que se relacionan. En algunos videojuegos se juega de manera grupal con otros equipos, lo cual se crea una amenaza o una competencia dentro de estos. Una amenaza en este caso puede considerarse como un ataque de los otros equipos: "Los fenómenos nuevos que irrumpen en la realidad social del grupo pueden manifestarse como amenazantes y los cuales pueden ser concebidos por los individuos como situaciones de 'no retorno' o reversibles." (Flament,1989, p.7).

Las situaciones no reversibles establecidas en esta teoría son una nueva forma de renovar las ideas o estrategias de los grupos sociales, llevando a una transformación del comportamiento que se comparte con otros usuarios. Las representaciones sociales suelen interpretarse en la forma de clasificar a los fenómenos y también a los individuos, las representaciones sociales aparecen en una zona donde se produce lo psicológico y lo social. "La teoría de las representaciones sociales trata de explicar la diferencia entre el ideal de un pensamiento conforme a la ciencia y la razón y la realidad del pensamiento del mundo social." (Moscovici,1986, p. 2).

Cuando las personas hacen referencia a los objetos sociales, los clasifican y los explican es por qué hay una representación social de ese objeto. Jodelet (1984) señala que:

Representar es hacer un equivalente, pero no en el sentido de una equivalencia fotográfica, sino que, un objeto se representa cuando está mediado por una figura. Y es solo en esta condición que emerge la representación y el contenido correspondiente. (Jodelet, 1984, p.11).

Las personas conocen la realidad que circula mediante las explicaciones que extraen de los medios de comunicación y del pensamiento social. En definitiva, las representaciones sociales constituyen sistemas cognitivos en lo que se puede reconocer lo que son los estereotipos, creencias, valores, opiniones y normas que suelen tener una orientación positiva o negativa.

El conocimiento del sentido común es conocimiento social porque está socialmente elaborado. Incluye contenidos cognitivos, afectivos y simbólicos que tienen una función no solo en ciertas orientaciones de las conductas de las personas en su vida cotidiana, sino también en las formas de organización y comunicación que poseen tanto en sus relaciones interindividuales como entre los grupos sociales en que se desarrollan. (Reid, 1998, p.11).

### **2.1.3 Actitudes sociales de los usuarios**

Las actitudes sociales de los usuarios se presentan de varias maneras y de diferentes formas depende el tipo de videojuego, pueden ser negativas: la actitud más común es el aislamiento social, la negación al momento de separarse de la consola y el videojuego y la dependencia del videojuego. "El comportamiento de jugadores ha sido también comparado sin que nunca haya sido posible hallar una mayor incidencia de trastornos psiquiátricos o comportamentales" (Funk, 1992, párr. 7).

Pueden ser positivas: el desestresamiento, amabilidad mejora la forma en relacionarse. Va dependiendo mucho igual de la comunidad en la que el gamer (jugador) se integre. Ya sea que los jugadores quieran matar el tiempo entre una reunión y otra o relajarse después de un día ajetreado, eligen los juegos de *puzzle* para dispositivos móviles porque son relajantes y entretenidos. (Ranally, 2020, p.90).

La capacidad de procesamiento que una persona tiene después de jugar muchos videojuegos en ocasiones mejora mucho para solucionar problemas con situaciones complejas. El hecho de controlar varios comandos le ayuda al jugador a generar destreza, coordinación de movimientos y mayor agilidad. Cuando varios gamers se juntan ya sea en lo social para convivir entre ellos o jugando virtualmente online saben coordinarse en equipos, ya sea para trabajar o para la cooperación mutua al generar estrategias.

“Existe un poder de transferencia de los comportamientos virtuales hacia los presenciales, lo que indica que el usuario va a proyectar ciertas conductas en su vida real de acuerdo a lo vivenciado en los videojuegos”. (Stawicz y McCarthy, 2008, párr. 9).

El uso de videojuegos puede provocar al individuo tanto efectos positivos o negativos y también la compra de más videojuegos. El contenido de los videojuegos afecta al comportamiento social del individuo, en este caso al usuario, de manera en que el contenido más violento hace más atractivo al videojuego. Casi todos los videojuegos violentos son los más populares. “Provocan una mayor agresividad y menores comportamientos prosociales, mientras que los videojuegos prosociales, los videojuegos que estimulan la cooperación dentro del grupo de jugadores tienen el efecto contrario en los consumidores”. (Lemmens, 2011, p. 7)

La influencia social también es un factor importante en el comportamiento del usuario. La influencia social explica que las opiniones o actitudes que toman puede afectar a la toma de decisiones del individuo. Tal como afirma Chen (2016),

Cuanto más usuarios de videojuegos existen más popular se vuelve esta aplicación y uso de la tecnología y mayor capacidad de atracción genera. Por tanto, los factores

sociales afectan profundamente al comportamiento del usuario y la intención de comportarse de una manera determinada”. (Chen, 2016, p.9).

No se puede ignorar que los factores socio culturales igual influyen de manera importante en los jugadores. En este caso los jugadores valoran más los videojuegos que sean prácticos, colaborativos, innovadores y únicos. Chen (2016) dice que

La usabilidad y la funcionalidad son las dos principales características que hacen que la popularidad de este tipo de juegos sea tan elevada, aunque también es importante su diseño, pues se ajusta a las preferencias psicológicas y sociales de los jugadores: facilidad y comodidad, amigabilidad e interacción social”. (Chen, 2016, citando a Shen

#### **2.1.4 Visualización de imágenes violentas**

La visualización de imágenes violentas en los videojuegos ha evolucionado con las nuevas tecnologías y está en constante evolución. Cada vez más las plataformas han ido adoptando mejoras en cuanto a sus gráficos y eso hace que las imágenes cada vez sean más explícitas. Esto significa mayor resolución en las imágenes y mayor alcance de percepción y ver imágenes explícitas sin censura. Los videojuegos son un medio de entrenamiento; muchas veces el consumo excesivo del videojuego provoca comportamientos incorrectos en los usuarios o terceros.

Por el avance de la tecnología, se obtiene mucho realismo que refleja mayor entretenimiento, pero eso trae un problema. El mostrar imágenes tan reales hace que influya en la manera de ver las cosas de la persona, ya que está viendo una imagen con mucha crudeza en alta calidad. Al pasarlo a un videojuego se espera que no sea tan violento por el simple hecho de ser digital y no es así. Los videojuegos se irán desarrollando y mostrando más imágenes fuertes conforme la sociedad, ciencia y tecnología avancen. “Toda imagen

posee un referente en la realidad independientemente de cuál sea su grado de iconicidad, su naturaleza o el medio que la produce” (Villafañe, 2006, p.30).

Los contenidos violentos que se muestran en los videojuegos en su mayoría son explícitos. Eso se da en la actualidad en la que vivimos. Poseen una proyección de realidad a gran magnitud. Es de vital importancia entender que las imágenes que los videojuegos nos enseñan, entre más gráfico más realista sea para el público que son los jóvenes provocara que consuman el producto. “El contenido mismo necesita una organización mayor, a fin de que se comprenda, se entienda, se represente, se memorice, y finalmente se crea e integre” (Van Dijk, 1990, p.126).

La última forma de comunicación es la visual. Se destaca por un simple aspecto que es el sentido usado para captar información a simple vista. La importancia de la comunicación visual es muy importante porque capta inmediatamente la atención del usuario y, si trata de imágenes con contenido violento, funcionará como una manera de llamar su atención y será una forma de comunicación.

A mayor grado de exposición de actos violentos se causará una intención de preparación al consumidor en este caso el usuario desarrollando una conducta agresiva, la exposición de manera continua a contenidos de carácter violento causa un efecto de desensibilización. Las personas que estén expuestas en mayor tiempo hacia escenas violentas, menor será la intensidad de reacciones afectivas que muestre. (Igartúa, 2002, p.28).

El usuario dejará de sentir emociones afectivas si pasa mucho tiempo con este tipo de imágenes violentas y desarrollará desensibilización, se preocupará menos, no tendrá empatía o sentimientos de compasión con nadie. Debido a que la persona entrará en un estado residual en el que seguirá con el comportamiento empático.

Si una persona se encuentra afectada por algo que recientemente le ha sucedido, ya sea el haber estado expuesto a un contenido particular que afecte sus emociones, al

enfrentar una siguiente situación de manera emocional, este responderá a la segunda situación de manera más intensa. (Igartúa, 2002, p.28).

## 2.2. Surgimiento de los videojuegos

El surgimiento de los videojuegos significó una revolución no solo en interactuar con la pantalla, sino que también en las transformaciones en el ámbito social, cultural y psicológico. Gracias a los videojuegos surgió el ciberespacio, ya que permitió la interacción con el ciberespacio en la vida cotidiana. En los años 80 se marcó un periodo importante para los videojuegos puesto que los avances tecnológicos lograron un acercamiento de lo virtual a lo cotidiano de los individuos, eso fue lo que marco la gran época dorada de los videojuegos.

“La idea de impacto de los medios de comunicación y de las TIC, es una metáfora básica del imaginario social contemporáneo, que usamos frecuentemente para pensar nuestra vida social”. (Gil y Vida, 2007, p.160). Los videojuegos se pueden considerar como una nueva forma de expresión artística, pero la sociedad no es capaz aun de asimilarlas como las expresiones artísticas contemporáneas.

Para la sociedad los videojuegos son un fenómeno que no tiene ningún significado, esto es debido que aún no se le encuentra un uso adecuado para poder categorizar y comprender este nuevo medio o arte. Esto se debe a que el videojuego es un producto moderno algo que es subjetivo y objetivo al mismo tiempo, individual y colectivo a la vez. “El juego es simbólico, permite la aparición de nuevos significados y resignifica los ya existentes. En los videojuegos nacen nuevos monstruos y nuevos héroes e incluso sus relaciones pueden ser novedosas”. (Gil y Vida, 2007, p.161).

Dependiendo las gráficas del videojuego es como se van clasificando de género y es como va a tener interacción con el jugador y la máquina. El sistema de juego también tiene

importancia por el hecho de que es el último criterio que se toma en cuenta, siendo el más importante.

Los videojuegos se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual a tener en cuenta. (Belli y López Raventós, 2008, p.167).

### 2.2.1 Identidades de los usuarios

Muchas identidades van cambiando porque cada usuario se identifica con el tipo de videojuego que tiene o el tipo de consola que quiere jugar. Todo está en el tipo de videojuego o consola por los diferentes títulos que contiene cada uno. Igual la identidad va cambiando en la misma persona por lo que esté jugando; la identidad igual cambia por el tipo de personas obviamente porque hay personas que solo juegan por diversión y para salir de su rutina un rato pero hay personas que viven para jugar los videojuegos.

“La primera identidad a la que se enfrenta el individuo al entrar a jugar en un videojuego, es su identidad real. Significa que soy una persona que está jugando un videojuego.” (Gee, 2004, p. 32).

La identidad *gamer* se puede decir que es el *gamer* puro porque es el que se identifica con la idea a secas de esa palabra que se integra a la subcultura de los videojuegos. Conocemos la identidad de estas personas hoy en día porque son las personas que tiene actitudes positivas, por ejemplo: orgullo por su identidad, por su cultura y por sus habilidades.

Pero también estas actitudes negativas que son: inmadurez y aislamiento social, este comportamiento es el más común de ver en las personas que juegan videojuegos. “Pasa el

mayor tiempo posible jugando, juega tantos videojuegos difíciles como sea posible, y juega a videojuegos a expensas de cualquier otra cosa” (Juul, 2010).

Los videojuegos van creando una identidad social en los usuarios. Mientras juegan van aprendiendo nuevas modalidades e identificaciones cuando son varios usuarios se crea una micro cultura, con sus significados ajenos a la cultura escolar o social.

“Se sostiene que los videojuegos intervienen en la construcción de la identidad social homogeneizando identificaciones y configurando modalidades de aprendizaje que generan una micro cultura de prácticas y significados ajenos a la cultura escolar”. (Horacek, 2004, párr. 12)

## 2.2.2 Los avatares

Los avatares son la representación de los jugadores; están dotados de su identidad y se asemejan a modelos que determinan la interacción del jugador en el mundo virtual. Se cree que la creación que proyecta a los usuarios, no es solo una, sino que también puede cambiar por los diferentes tipos de videojuego a los que ingresa el usuario. Igual su mismo avatar lo puede estar trasladando a diferentes mundos virtuales las veces que él quiera, si el mismo videojuego y en raros casos si es otro videojuego compatible con el que tiene el usuario.

Mediante imágenes, llamémosle símbolos constituidos tecnológicamente, representan el mundo sin el mundo y a las personas sin personas, es decir, están constituidos por imaginarios des corporales donde la imagen es el cuerpo del imaginario, entendido lo imaginario no únicamente como icono, sino como información subjetiva. (Martínez, 2011. p. 38).

El avatar tiene un papel muy importante en la relación de sujeto en el mundo virtual, ya que puede ser creado a tu imaginación, a las opciones que el videojuego te da para poder

personalizar tu avatar. El avatar sirve para poder interactuar en el mundo virtual y poder dar una representación de tu identidad y poder interactuar con los demás avatares que hay en el videojuego. El crear un avatar es lo atractivo en los videojuegos, el tener la opción de diseñar y personalizar un sujeto.

El avatar nos capacita para manipular y multiplicar nuestro “yo”, permitiendo que el jugador reconozca y delimite su identidad haciendo tangible la identificación de esa representación. (Caballero, 2012, p. 29).

En algunas consolas puedes crear tu avatar pero no para el videojuego si no mas bien para la consola. Podemos tomar de ejemplo a la empresa Microsoft que representa a Xbox. Al momento que te estás registrando en la consola creas un perfil de usuario que sirve como un perfil de Facebook o una red social cualquiera. El perfil te servirá para poder guardar tu información, tus logros de los videojuegos, los videojuegos que compres en línea, agregar y buscar amigos, iniciar sesión, guardar tu progreso en los videojuegos que tengas, comprar videojuegos y hablar por llamada con tus amigos. Pero ya una vez creado tu perfil la misma consola Xbox te deja crear un avatar para que cada vez que entres a tu perfil puedas ver el avatar. Esto lo puedes modificar a tu gusto, vestirlo como quieras y guarda el historial de los videojuegos que vayas jugando.

Representación gráfica que se asocia al jugador para su identificación en una plataforma online, red social, foro, etc. A menudo son simples fotografías o dibujos, pero ciertas plataformas, como Xbox Live de Microsoft cuentan con su propia representación tridimensional del jugador. (*Avatar Definición en GamerDic*, 2013, párr.4).

### 2.2.3 Identidad virtual

La identidad virtual es la que entra con la existencia del personaje virtual o también llamado avatar en su mundo virtual, cada videojuego hace que el avatar o personaje tenga su propia identidad virtual. Dependiendo del videojuego es que va variando sus habilidades, sus necesidades y sus acciones. Cuando un personaje ya tiene una identidad automáticamente en algunos casos, dependiendo el videojuego ya el personaje sabrá que hacer o como superar el obstáculo en al que se enfrenta.

El videojuego *The Sims* tiene la opción de crear un personaje. En el momento que tú decides crear un personaje en ese juego ya estás empezando a darle su propia identidad. Inicias con lo más importante que es el nombre, la edad, la altura y el peso, después empiezas a formarlo por la parte de su ética, sus gustos, sus disgustos, lo que le apasiona. Cada vez que vas escogiendo esos pequeños detalles, al personaje se le forma una identidad.

Es de vital importancia que tu personaje esté conforme con las cosas que seleccionaste para su identidad porque si algo no le gusta automáticamente puede fracasar en donde esté, pero si está en un lugar que tiene en común con sus aspectos puede triunfar. “Esta identidad se refiere a la existencia del personaje virtual en el mundo virtual, es el personaje quien interactúa en el mundo virtual, quién realiza las acciones y tiene necesidades dentro del juego, no la persona del mundo real.” (Gee, 2004, p. 36).

La identidad virtual se va formando con un medio de estrategia para alcanzar un fin y ocupar un espacio en un grupo social, en este caso en un mundo virtual pero con una clase de anonimato por parte del creador, que sería el usuario. Aquí es donde esa identidad virtual forma parte del mundo en el que ellos entran y creen que es real porque pertenecen a dicho mundo.

La identidad virtual podría entenderse como un medio estratégico para alcanzar un fin y ocupar un espacio sobre todo cuando existe cierta clase de anonimato por parte del creador y cuando probablemente éste no tenga el espacio que cree merecer en el mundo real al que pertenece. (Valdivia, 2011, p.7).

## 2.2.4 Videojuegos de rol

El videojuego de rol está basado en la interacción de una o varias personas dentro de un videojuego ya sea en un ordenador, una consola o un celular. Estos videojuegos recrean situaciones y entornos virtuales en los que el jugador puede interactuar y controlar a uno o más personajes. Es mejor conocido como videojuego de *RPG* que quiere decir Role Playing Game; en español sería Juego de Rol. “En el juego de rol, el tipo de lectura exhibida no está centrada en un solo tipo de texto, sino que genera un diálogo dinámico que repercute en la interacción y comprensión de diferente (narrativo, instructivo, descriptivo, etc.)” (Torres, et al., 2016, p. 33)

Un videojuego de rol es un género de videojuegos que tiene elementos de rol, llevando al usuario a un mundo virtual donde, mediante un personaje que es el protagonista, interpreta un papel en donde él puede mejorar sus habilidades, ganar *ítems* (objetos), ganar experiencia entre otras cosas. Conforme tome decisiones ira cambiando la trama de la historia.

Los videojuegos donde los gamers participan y desempeñan un rol dentro de una comunidad en línea, los MMO se distinguen por el limitado manejo de sus personajes, historia, las estrategias y campos de acción en el juego, el RPG es el que permite al usuario tomar un determinado rol (guerrero, ladrón, asesino o hechicero) establecido por la historia del juego. (Montes-Bravo,2017, p.8).

## 2.3. Videojuegos MMO

Aunque mucho de los videojuegos que ya conocen pueden ser jugados por más jugadores en la misma consola a la vez, algunos pocos pueden jugarse a través de internet.

Este tipo de videojuegos que se juegan por internet son más bien conocido como juegos *Online* donde se presenta un mundo diferente, pero el protagonista sigue siendo el jugador principal y su ordenador (consola). Este tipo de videojuegos se les conoce como MMO (*Massive Multiplayer Online*).

Con la evolución de la representación gráfica mediante computadoras, la apertura de Internet al gran público y el advenimiento de la informática de consumo, lo que empezó como algo experimental en las universidades, se ha convertido en uno de los géneros más jugados a nivel mundial con más de 22 millones de usuarios (Van Geel, 2013, p. 14).

Los videojuegos *MMO* tienen un diseño muy particular que no tienen otros videojuegos. Los *MMO* son juegos multijugador masivos, esto quiere dar a entender que existe un mundo virtual que está habitado por miles de jugadores de manera simultánea. Por otro lado, los *MMO* incluyen lo que es la interacción narrativa que hace que se conecten con otros jugadores en el mundo virtual logrando formar lo que son los vínculos con demás jugadores.

Si bien en la mayoría de videojuegos estas representaciones del usuario suelen ser impuestas o poco personalizables, los *MMO* acostumbran a tener un sistema complejo de personalización para que el usuario pueda mostrar de forma satisfactoria la identidad que desee (Wen et al., 2009, p. 16).

El genero *MMO* pertenece a varias categorías en los videojuegos como los géneros de acción, fantasía, conducción, terror, animados, deportivos, etc. La principal característica de este genero es, como bien lo dice su nombre Multijugador Masivo en Línea, o sea, que oferta la modalidad de jugar en línea con otros jugadores de cualquier parte, no existe límites a la hora de jugar en línea ya que al momento de jugar un juego *MMO* es una población masiva que se conecta.

El concepto *MMO* hace mención a las siglas *Massive Multiplayer Online*, es decir, juegos multijugador masivos en línea. En esta categoría podemos encontrar juegos

cuya principal característica es la oferta online destinada a decenas, a veces centenares, de jugadores al mismo tiempo. Los MMO pueden pertenecer a categorías tan variadas como la acción, la conducción o incluso los simuladores sociales. (Pineda, 2021).

### 2.3.1 Videojuegos y adicción

Los videojuegos son tan populares que ya son en un fenómeno y cada vez se están más en la vida cotidiana de los jóvenes. La adicción que tienen los jóvenes a los videojuegos es tan grande que se vuelve una adicción competitiva, dejando a un lado otro tipo de actividades. La razón por la cual se vuelven adictos a los videojuegos es porque la mayoría de los jóvenes lo usan para refugiarse de los problemas del mundo real, esto lo toman como un escape de sus problemas, de su vida cotidiana.

Existía un crecimiento del hábito de juego en las primeras semanas del uso de videojuegos, y luego un decrecimiento de la frecuencia de este hábito y la coexistencia con otras actividades lúdicas. Observaron además que el tiempo empleado para ver la televisión disminuyó en esos primeros días. (Creasey y Myers, 1986, p. 149).

Hoy en la actualidad la mayoría de los videojuegos, por no decir todos, tienen un mundo virtual el cual atrae a todo tipo de personas ya sea niños, jóvenes e incluso adultos. El estar en una computadora, consola o dispositivo móvil, como el celular, por horas jugando videojuegos, le hace descuidar su vida social por estar en un mundo virtual. Hay demasiados juegos que son adictivos por el género que contiene y es muy difícil controlar las horas que uno le dedica solo por ser un medio de entretenimiento .

En la actualidad el mundo virtual de los videojuegos atrae a todo tipo de personas desde niños, jóvenes y adultos, estar frente a la consola o al dispositivo móvil durante horas y

descuidando el estudio preocupa a padres y docentes que este mundo de realidad virtual ya que hoy en día existen gran cantidad de videojuegos que parecen ser adictivos y en algunas ocasiones es imposible controlar el tiempo que los hijos dedican a este entretenimiento. (Martínez, 2020, p. 40).

### 2.3.2 Videojuegos y aislamiento

Los videojuegos se relacionan con una creencia famosa que genera aislamiento hacia el jugador, pero no es del todo cierto porque el jugador al momento que está dentro del videojuego está socializando con otros. Así lo afirma Etxeberría (1999). Los videojuegos favorecen la extroversión, mayor frecuencia de trato con los amigos, y una mayor socialización, tal y como puede constatar la mayoría de padres que se molestan en observar a sus hijos cuando realizan esta actividad.

Y aunque no se pueda concluir que existe una relación de causalidad entre la utilización de los videojuegos y el fomento de la sociabilidad, lo cierto es que la afirmación inversa es falsa a todas luces, sobre todo en la actualidad, en donde la práctica del videojuego se ha convertido en un fenómeno social. (Etxeberría, 1999, p. 150).

Los usuarios al tener una constante interacción con el videojuego pueden interactuar con alguien dentro del videojuego, pero en el mundo real están completamente desconectado. Podemos tomar de ejemplo cuando una familia va a comer a un restaurante los niños están en el celular o en una consola portátil jugando. Ahí están completamente desconectados del mundo que les rodea

La creencia de que el video jugador se aísla es debida al supuesto de que el juego es solitario y, por tanto, el usuario pone en riesgo sus habilidades sociales al dejar de lado

sus amistades y reducir sus interacciones con el resto de las personas de su entorno. (Tejeiro, 2002, p. 22).

### 2.3.3 Empresas de videojuegos

La industria del entretenimiento está viviendo su mejor momento. Año tras año las empresas de videojuegos buscan lanzar nuevos títulos de videojuegos que logren atrapar a las antiguas y nuevas audiencias, pero también intentan dejar una marca dentro del videojuego y de los usuarios. Las empresas buscan lanzar un título con algo que haga la diferencia y sea atractivo debido a que la audiencia cada vez es más exigente conforme pasan el tiempo. Algunas de las empresas destacadas en el sector, son las que se discuten a continuación.

Tencent Games es una de las empresas líderes en el mercado. Tencent es una hiper compañía china que fue fundada en 1998. Actualmente es una de las empresas de videojuegos con más ingresos en el mundo y una de las más grandes del momento. Tencent lleva años preparándose ya que sus videojuegos en celulares son los más populares en el mercado.

“Para invertir en sus propios títulos como Honor of Kings (2015) el cual generó 1.600 millones de dólares en 2019. También ha adquirido el 84% de Supercell, desarrolladora de los populares Clash Royal y Clash of Clans”. (Santos, 2020,p 77).

Aunque estas compañías reportan grandes beneficios a Tencent, su verdadera mina de oro es el juego móvil, el cual según Superdata generó a nivel mundial 64.400 millones de dólares frente a los 29.600 que produjo el videojuego en PC y los 15.400 millones del entretenimiento consola.

Microsoft, todos hemos escuchado esta marca; no hay persona que no la conozca, Microsoft es dueño de Microsoft Windows, Microsoft Office, Microsoft Surface y la consola de

videojuegos Xbox, una de las consolas más compradas en la actualidad que ha dejado huella en la industria de los videojuegos y actualmente es una de las compañías con mayor impacto en el mercado. Microsoft ha sabido como posicionarse en el mercado con sus estrategias para llamar al público como, por ejemplo: el *Game Pass*.

Uno de los títulos más famosos de Microsoft que está junto a la consola de Xbox es *Halo*, el videojuego más aclamado por los usuarios que consumen esta marca.

Halo 5: Guardians rompió récords en ventas en su primera semana de lanzamiento para Xbox con un saldo de 400 millones de dólares en su primera semana. Además, Halo 5: Guardians se convirtió en el mejor juego digital vendido de la Xbox Store en la semana de apertura. (Ramírez, 2015, párr. 16).

La empresa Sony Interactive Entertainment es una de las compañías más grandes igual de videojuegos y es una de las más experimentadas en el mercado. Esta empresa es dueña de la marca *PlayStation*, lleva más de 25 años de trayectoria y se caracteriza por la creación de sus videojuegos y la historia que te cuentan. La marca Sony es dueña de muchas empresas de videojuegos como por ejemplo *Naughty Dog* conocida por crear el videojuego mítico *Crash Bandicoot*.

Su último lanzamiento fue el *The Last Of Us Part II* que les tomó aproximadamente 6 años en desarrollarse y ha logrado más de 200 premios en diferentes categorías.

The Last of Us parte 2 fue el lanzamiento más potente del año 2020, tanto en formato físico como en digital. Tanto es así que PlayStation ya había anunciado el éxito de ventas pocos días después de la salida, con más de 4 millones de copias vendidas en los dos primeros días. (García, 2020, párr.7).

#### 2.3.4. PUGB MOBILE

En la actualidad los videojuegos fueron creciendo de manera rápida dentro de la sociedad mayormente en los jóvenes. La tecnología ha sido un sector muy importante en todos los sentidos, tanto en la forma de comunicación, las nuevas plataformas digitales, las redes sociales, videojuegos, y los diferentes contenidos que se crean para poder compartir por todo el internet y tener un sector establecido, en este caso las personas que consumen el contenido.

El videojuego Pubg Mobile ha tenido mayor crecimiento dentro del mundo de los diferentes juegos multijugador, teniendo un auge importante en marzo del 2017. Brendan Greene es el creador de dicho videojuego que revolucionó la manera de jugar, incorporando el modo "battle royale" el cual se puede jugar con diferentes jugadores de todo el mundo al mismo tiempo, algo innovador para su momento.

A sus inicios el videojuego empezó teniendo poco interés de los usuarios, ya que solo contaba con un solo mapa, es decir solo un modo de jugar. A lo largo de los años esto fue cambiando y se fueron añadiendo nuevos mapas, nuevas formas de jugar y varios usuarios se iban uniendo para darle un mayor crecimiento.

El método de juego consiste en un tipo de jugabilidad que se denomina Battle Royale, quiere decir que en un mapa entran 100 jugadores y se tienen que ir eliminando hasta que solo quede uno en pie, esta modalidad se puede jugar ya sea individual o por equipos; Duos, Trios o Escuadrón, el objetivo es ser el último equipo en pie, en el transcurso iras encontrando armas de fuego, vehículos, munición para las armas, chalecos antibalas etc.

"Todo parece indicar que los videojuegos son y seguirán siendo en el futuro uno de los juguetes favoritos por nuestros hijos e hijas y uno de los retos de los padres y educadores del futuro es aprender a convivir con los juegos electrónicos" (Balerdi, 2011. pp. 31-32).

Conforme el videojuego iba creciendo se apoderaba de las diferentes plataformas para jugarlo desde la pc, PlayStation, dispositivos móviles, convirtiéndolo en uno de los mayores

juegos con éxito. Así mismo personas conocedores de los distintos juegos conocidos como “streamer” le otorgaban mas relevancia al juego, haciendo reseñas positivas, videos cortos de su forma de jugar, en vivos, todo esto siendo un aporte positivos para el videojuego.

El videojuego ha tenido una respuesta positiva convirtiéndose en unos de los juegos mas descargados, el analista de Daniel Ahmad señala que: “las descargas de PUBG mobile son una prueba de que los juegos exitosos de PC tambien pueden triunfar en el sector móvil.” (Ahmad. 2021,p.9) A base del gran éxito se fueron creando nuevos videojuegos con las mismas características para poder destacar, sin embargo no todos crecieron de la misma manera.

Los videojuegos han crecido tanto que logaron dejar aún lado los mercados tradicionales como lo que es el cine o la televisión. Lo que tienen los videojuegos son la variedad de opciones como la realidad aumentada, los dispositivos de realidad virtual. Además la evolución que tienen día con día los gráficos y la narrativa de los videojuegos han logrado que estén posicionados a la cabeza en la industria del entretenimiento audiovisual.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.  
México.

### Capítulo III. Metodología

### 3.1 Matriz de investigación

Fundamentos de la teoría del videojuego	Objetivos de Investigación	Técnicas de recolección de información	Variables observables
<ul style="list-style-type: none"> <li>Basándose en los elementos que traen los videojuegos hace que los jugadores tengan diferentes gustos por las experiencias que les brinda</li> <li>Los videojuegos se han convertido en una atracción principal para los jóvenes por el hecho de que cada uno tiene una trama diferente y van evolucionando cada vez mas.</li> <li>La interpretación de los gráficos, sonido y movimientos de los videojuegos hace que los jugadores tengan una mejor experiencia.</li> </ul>	<p><b>General</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar el tipo de información ofrece el juego PUBG MOBILE a los usuarios de 15 a 18 años</li> </ul> <p><b>Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Establecer la forma en la que se catalogan la información relativa a la violencia dentro del videojuego PUBG MOBILE</li> <li>Identificar límites legales sobre la información del videojuego PUBG MOBILE que debe ser otorgado a sus usuarios</li> <li>Distinguir las imágenes explícitas dirigidas a la violencia que maneja el videojuego PUBG MOBILE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Etnografía Cuaderno de campo</li> <li>Encuesta Cuestionario</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La violencia dentro del videojuego</li> <li>Información que proporciona el juego a los usuarios</li> <li>Reglas del videojuego</li> <li>Experiencias de los usuarios</li> <li>Los limites legales en la que incide el videojuego</li> </ul>

Tabla 1 Comparación de la aplicación de técnicas para el logro de objetivos en función de la teoría

### 3.2 Encuesta

La encuesta es una técnica de recolección de datos que el investigador usa para aplicarla con los sujetos de investigación y así obtener los datos que desea encontrar en la problemática que está investigando. Una vez reunido todos los datos se realiza una evaluación de estos mismos.

De acuerdo con Díaz (2005), una encuesta es una herramienta de búsqueda sistemática de información, la que el investigador aplica sobre los investigados para obtener datos que quiere utilizar y sirve para hacer una evaluación a la investigación que está en proceso. “La encuesta es una búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que se desea obtener, y posteriormente, reúne estos datos individuales para obtener durante la evaluación datos agregados” (p.18).

La definición de una encuesta como técnica es obtener información de un grupo de sujetos que tienen relación con el tema en particular que se está tomando en cuenta. En este caso, el objeto de estudio de investigación que se abordó. “Una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de si mismo, o en relación con un tema en particular” (Arias, 2006, p. 72).

La encuesta puede ser oral o escrita, la oral debe realizarse de manera directa, tiene que ser cara a cara, frente a la persona o igual se puede hacer por vía telefónica y esto consiste en que el encuestador realice las preguntas y el encuestado las responda. Como dice Arias (2006). La encuesta escrita por otra parte, se realiza mediante un cuestionario en que el investigador o el encuestador realizará para un cierto grupo social o de individuos a los que se les conoce como el encuestado. Ellos se encargarán de responder las preguntas que se hicieron. El cuestionario se puede realizar de manera directa con este instrumento, como ya lo mencionamos, pero igual se puede realizar de manera indirecta, en la cual el encuestador

no tendrá intervención alguna con los encuestados y será mediante el uso de las tecnologías, como puede ser por correo electrónico o por plataformas individuales.

Es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contentivo de una serie de preguntas. Se le denomina cuestionario autoadministrado porque debe ser llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador (Arias, 2006, p. 74).

Es esta investigación se realizará una encuesta en el modo de cuestionario de preguntas cerradas, que consiste en establecer preguntas, pero con opciones de respuestas que puede elegir el encuestado, pueden ser de una sola elección o selección múltiple todo depende de la pregunta, en como esté realizada y que es lo que se quiere obtener.

Las encuestas son aquellas que establecen previamente las opciones de respuesta que puede elegir el encuestado. Éstas se clasifican en: dicotómicas: cuando se ofrecen sólo dos opciones de respuesta; y de selección simple, cuando se ofrecen varias opciones, pero se escoge sólo una (Arias, 2006, p.74).

Un cuestionario es un documento formado por preguntas que deben estar bien redactadas, organizadas y estructuradas que nos permitirá realizar preguntas a los sujetos de investigación, en este caso los encuestados, de acuerdo con una determinada planeación se llevará a cabo y se obtendrán respuestas que nos puedan ofrecer toda la información que estamos buscando. El cuestionario nos permitirá recolectar información y datos para poder tabularlos, analizarlos y poderlo traspasar a una gráfica o tabla en diferente formato. Dicho esto podemos simplificarlo en un estudio ya más conciso, los cuestionarios son instrumentos de recolección de datos.

### 3.2.1. Muestra

La muestra para este trabajo de investigación es una muestra no probabilística por categorías seleccionando a estudiantes del Colegio de Bachilleres de Tabasco, por el motivo de la pandemia del COVID 19 que generó a nivel global, por lo cual los estudiantes de educación media superior fueron encuestados a través de una encuesta aplicada no en línea sino a través de la plataforma de Google Forms.

Para aplicar la encuesta se siguió el modelo de Arias (2006), en una muestra no probabilística con opciones de respuesta en la cual el encuestado puede elegir.

Son aquellas que establecen previamente las opciones de respuesta que puede elegir el encuestado. Éstas se clasifican en: dicotómicas: cuando se ofrecen sólo dos opciones de respuesta; y de selección simple, cuando se ofrecen varias opciones, pero se escoge sólo una (p. 83).

Esta encuesta se realizó mediante la plataforma Google forms por el motivo de la pandemia. Se mantuvieron las indicaciones y las medidas necesarias para realizar el cuestionario. Se distribuyó la encuesta usando las redes social Facebook en grupos de la institución donde estudian los encuestados. También se usó el medio de comunicación WhatsApp apoyándonos en los maestros que tienen grupos con los encuestados, llevando a cabo todo de manera virtual.

La encuesta se aplicó en el mes de septiembre al mes de octubre del año 2021 y los resultados que se obtuvieron fueron traspasados al formato de Excel donde se puede realizar un análisis de los datos y ejemplificarlos en una serie de tablas o gráficas para hacer más fácil la lectura de las variables.

### 3.2.2 Modelo de la encuesta



**Instrucciones:** Por favor lee y responde las siguientes preguntas de manera sincera.

**Puede responder las preguntas subrayando o marcando una (x) en los incisos.**

**Género:**

\_\_\_\_\_

**Edad:**

\_\_\_\_\_

**1. ¿Juegas el videojuego PUGB MOBILE?**

a) Si

b) No

**2. ¿En caso de que tu pregunta anterior sea positiva que tanto tiempo le dedicas a este videojuego?**

a) Media hora

b) 1 hora

c) 2 horas

d) Mas de 3 horas

**3. ¿Le has dado más importancia al videojuego que a tus otras responsabilidades?**

a) Si

b) No

**4. ¿Te has desvelado jugando este videojuego?**

a) Si

b) No

**5. ¿Qué es lo más tarde que te has jugado este videojuego?**

a) 1 de la mañana

b) 2 de la mañana

c) 3 de la mañana

d) 4 de la mañana o más tarde

**6. ¿Cómo te sientes al jugar este videojuego?**

a) Alegre

b) Aliviado

c) Tranquilo

d) Emocionado

e) Otros

**7. ¿Cuándo estás jugando este videojuego te has llegado a enojar?**

a) Si

b) No

**8. ¿De qué manera demuestras tu enojo? (puedes elegir varios incisos)**

a) Con insultos a tus compañeros

b) Con insultos al videojuego

- c) Con estrés a tu alrededor
- d) Todas las anteriores

9. ¿Te has aprendido el nombre o modelo de las armas que salen en el videojuego?

- a) Si
- b) No

10. ¿Con que tipo de arma te gusta pelear más y por qué?

---

---

---

11. ¿Te llama la atención usar un arma de fuego?

- a) Si
- b) No

**Liga de la encuesta:**

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd7VQJOah88J4LABjuHDpBx1hIWf9a38uYFU98Undmj1Vjag/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd7VQJOah88J4LABjuHDpBx1hIWf9a38uYFU98Undmj1Vjag/viewform?usp=sf_link)

### 3.3. Etnografía

La etnografía es una técnica de recolección de datos, es un análisis que se aplica para conocer el modo de vida en un grupo de individuos o grupos sociales. Se realiza mediante lo que es la observación y descripción de qué se hace en el grupo, la interacción que los miembros tienen entre ellos, el comportamiento, todo lo que se pueda registrar que sea de relevancia.

La etnografía se traduce etimológicamente como el estudio de las etnias y significa el análisis del modo de vida de una raza o grupo de individuos, mediante la observación y descripción de lo que la gente hace, como se comportan y como interactúan entre sí, para describir sus creencias, valores, motivaciones, perspectivas y como estos pueden variar en diferentes momentos y circunstancias, es decir, que describe las múltiples formas de vida de los seres humanos (Martínez, 2005, p.10).

El fin que tiene la etnografía es hacer una descripción del estilo de vida que tiene un grupo social o de personas ya sea en cualquier grupo que tengan algún tipo de relación, comunicación o costumbres.

Etimológicamente, el término etnografía significa la descripción (grafé) del estilo de vida de un grupo de personas habituadas a vivir juntas (ethnos). Por tanto, el ethnos, que sería la unidad de análisis para el investigador, no sólo podría ser una nación, un grupo lingüístico, una región o una comunidad, sino también cualquier grupo humano que constituya una entidad cuyas relaciones estén reguladas por la costumbre o por ciertos derechos y obligaciones recíprocos (Martínez, 2011, p.72).

El término etnografía se considera como método de trabajo. Significa analizar todo tipo de vida social ya sea grupal o individual; se lleva a cabo mediante la observación y la descripción de lo que el grupo social o del individuo, en análisis va especificado en cómo son sus comportamientos, en como interactúan entre ellos, etc.

El enfoque etnográfico se apoya en la convicción de que las tradiciones, roles, valores y normas del ambiente en que se vive se van internalizando poco a poco y generan regularidades que pueden explicar la conducta individual y de grupo en forma adecuada. (Martínez, 2011, p. 46).

La etnografía es un objeto de estudio que se enfocan en los grupos sociales o de una persona, permite describir el estilo de vida, nos sirve para analizar y todo va anotado en un cuaderno de campo donde irá reflejado el comportamiento, como interactúan.

También son objeto de estudio etnográfico aquellos grupos sociales que, aunque no estén asociados o integrados, comparten o se guían por formas de vida o situaciones que los hacen semejantes (Martínez, 2011, p. 33).

El método etnográfico se ocupa de realizar el comportamiento, el lenguaje que usan, como interactúan en el entorno en el que están; nos permite lograr describir cómo se desarrollan o como son mediante su círculo social y como se van adaptando a él.

El enfoque etnográfico se apoya en la convicción que las tradiciones, roles, valores y normas del ambiente en que viven las personas se van internalizando y generan regularidades que permiten explicar la conducta individual y de grupo de esas personas. El objetivo inmediato de un estudio etnográfico es crear una imagen realista y fiel del grupo estudiado, pero su verdadera intención es contribuir a la comprensión de grupos más amplios que presentan características similares (Martínez, 2011, p.33).

La investigación etnográfica busca analizar y describir al sujeto que se seleccionó, en este caso a un grupo de personas, del que vamos a describir y registrar en una libreta de campo sus conductas. “En la investigación etnográfica, la información que se busca es aquella que más relación tenga y ayude a descubrir mejor las estructuras significativas que dan razón de la conducta de los sujetos en estudio” (Martínez, 2011, p.196).

### 3.3.1 Espacio

En los estudios etnográficos las condiciones de observación están regidas por constantes procesos de subjetividad que se marcan como parte de los procedimientos de observación en sus conductas con el videojuego, el modo de relacionarse con los demás jugadores, la manera en la que se desarrolla conforme juega y descripción de su uso de lenguaje dentro del videojuego y sus actitudes en el video juego PUGB MOBILE.

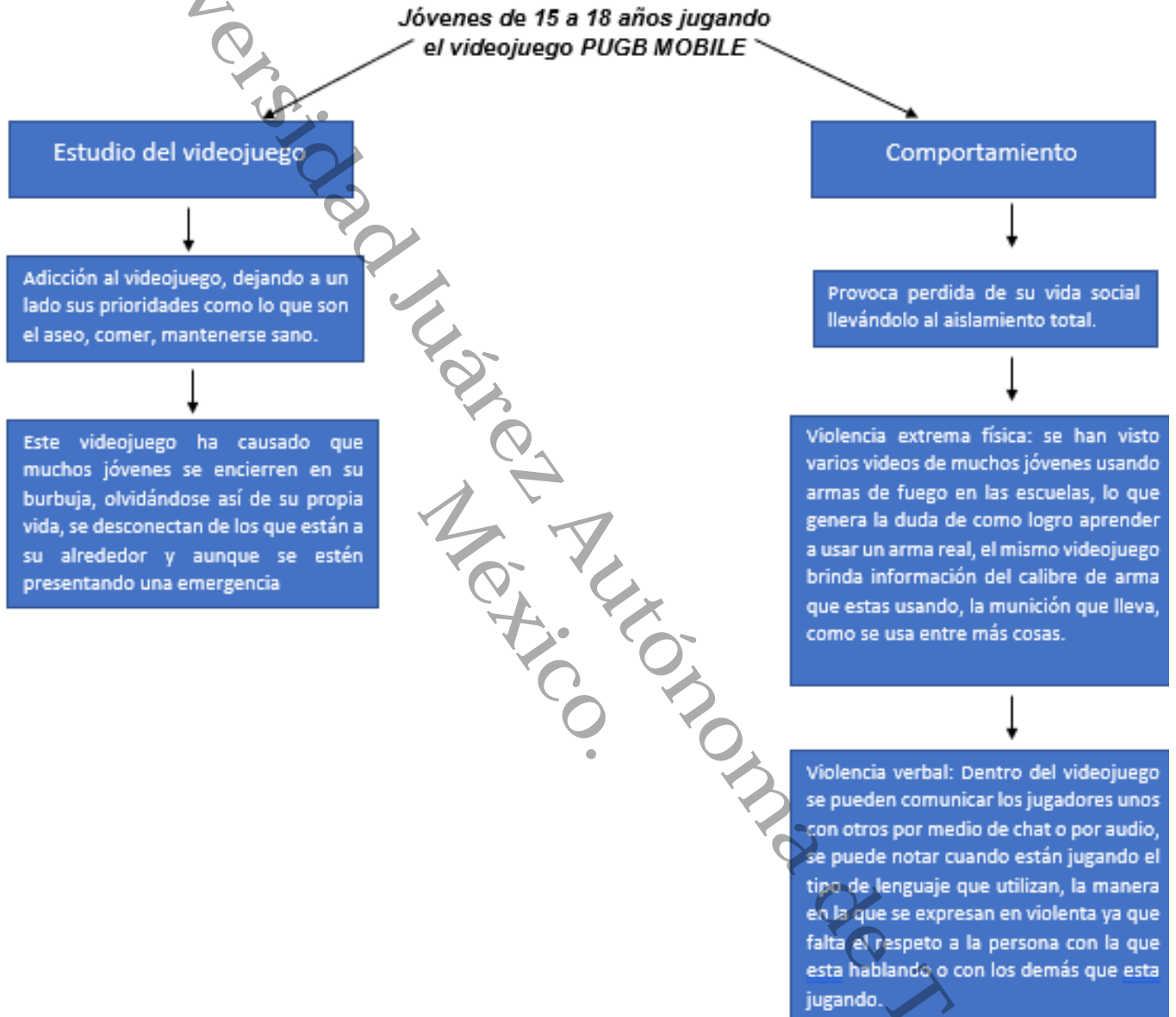
La identidad es el pilar básico de la interacción social sobre todo si partimos de que todas nuestras interacciones, incluso las que realizamos con desconocidos, están marcadas de la percepción que tenemos de con quién estamos actuando (Smich, 2003, p.27).

Para esta investigación se ha elegido observar a los jóvenes de 15 a 18 años del plantel 28 que juegan el videojuego PUGB MOBILE los días de viernes, sábados y domingos de 10:00 pm a 3:00 am, por el motivo que los jóvenes juegan este videojuego con más frecuencia los fines de semana y son los días que más le dedican tiempo a este videojuego. La observación dichos días que ya se mencionaron duró de septiembre a noviembre del 2021.

Los datos fueron vaciados en una libreta de campo que posteriormente se categorizó en un cuaderno de campo para su análisis.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

### 3.3.2. Modelo etnográfico



Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.  
México.

## Capítulo IV. Resultados y análisis

#### 4.1 Resultados de encuesta

En la gráfica de género se obtuvo que el 68.6% (n=24) son hombres y el 31.4% (n=11) son mujeres.

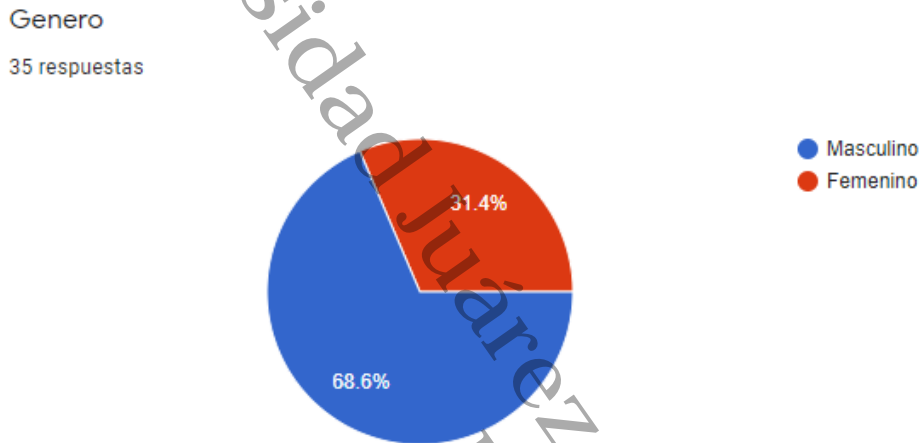


Figura 2. Género de los participantes de la encuesta

Dentro de la encuesta se obtuvo que la mayor cantidad de edad de alumnos es el 34.2% (n=12) que son alumnos de 18 años, posteriormente el 31.4% (n=11) tienen la edad de 17 años, el 14.3% (n=5) son alumnos de 15 años, el 8.6% (n=3) pertenece a los alumnos que tienen 16 años.

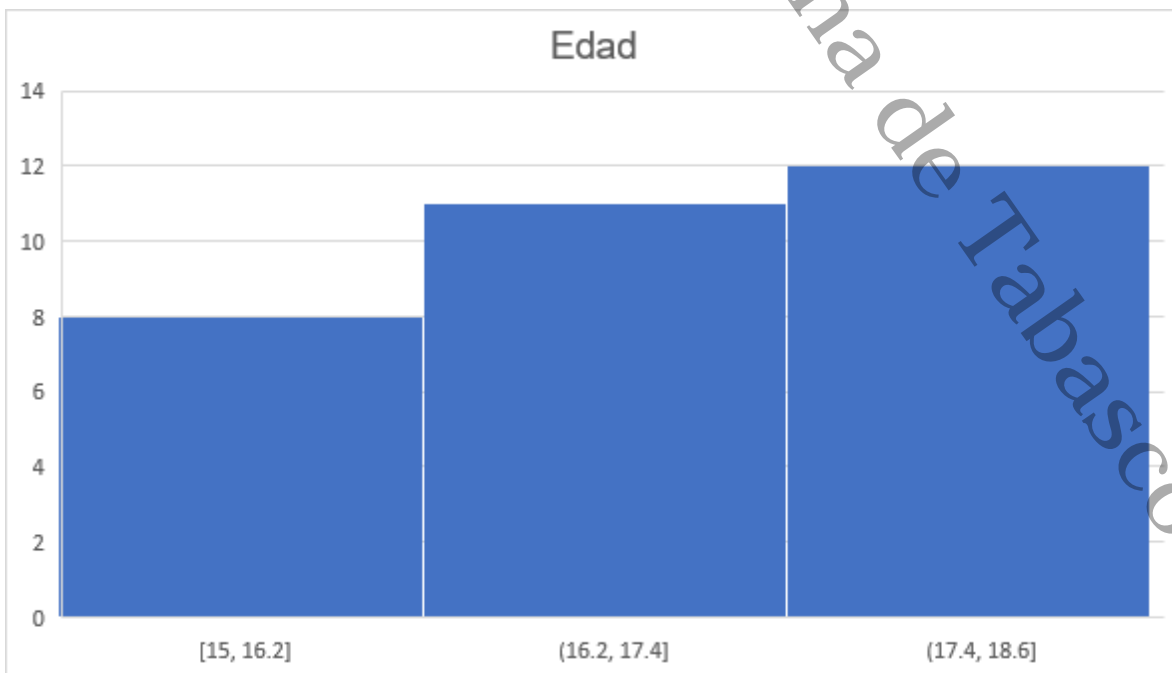


Figura 3 Grupo de edades de los participantes de la encuesta

y el 5.7% (n=1) que no juega este videojuego es un alumno masculino de 15 años.

¿Juegas el videojuego PUGB MOBILE?

35 respuestas



Figura 4 Resultados de la pregunta 1

En esta gráfica se obtuvo que el 49.9% (n=15) son los alumnos que le dedican más de 3 horas al videojuego PUGB MOBILE, el 25% (n=8) son los que le dedican 1 hora a este videojuego, el 18.8% (n=6) dedican 2 horas de su tiempo y el 9.4% (n=3) solo juegan este videojuego por media hora.

¿En caso de que tu pregunta anterior sea positiva qué tanto tiempo le dedicas a este videojuego?

32 respuestas

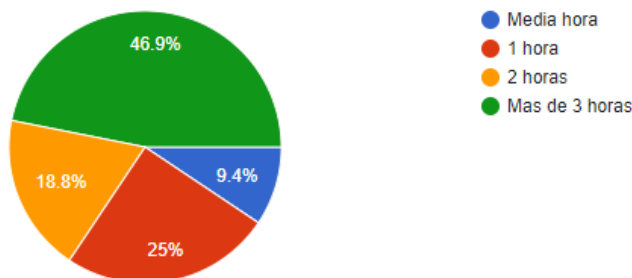


Figura 5 Resultados de la pregunta 2

En esta gráfica se muestra que el 54.3% (n=19) son los que si le dan más importancia al videojuego PUGB MOBILE que a sus demás responsabilidades y el 45.7% (n=16) no le dan importancia a este videojuego.

¿Le has dado mas importancia al videojuego que a tus otras responsabilidades?

35 respuestas

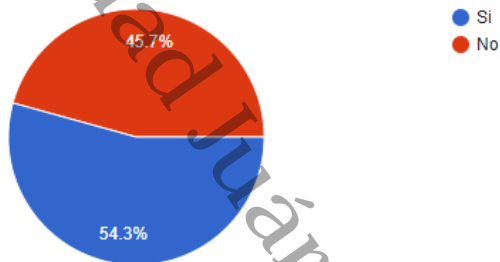


Figura 6 Resultados de la pregunta 3

En la gráfica que se muestra el 80% (n=28) son jugadores que se desvelan jugando el videojuego PUGB MOBILE y el 20% (n=7) son los alumnos que no lo hacen.

¿Te has desvelado jugando este videojuego?

35 respuestas

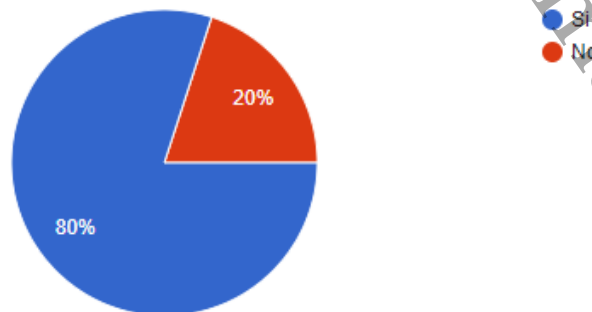


Ilustración 7 Resultados de la pregunta 4

En esta gráfica el 37.1% (n=13) se han desvelado a la 1 de la mañana jugando este videojuego, el 22.9% (n=8) se desvela hasta las 4 de la mañana jugando el videojuego, el 25.7% (n= 9) juegan el videojuego a las 3 de la mañana y el 14.3% (n=5) juega hasta las 2 de la mañana.

¿Qué es lo mas tarde que te has jugado este videojuego?

35 respuestas

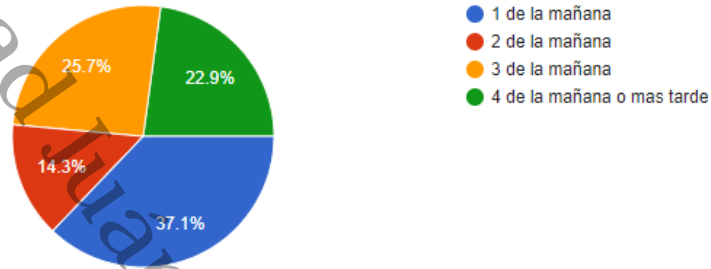


Figura 8 Resultados de la pregunta 5

En la gráfica que se muestra se obtuvo que el 54.3% (n=19) se sienten emocionados cuando están jugando este videojuego, el 14.3% (n=5) están más tranquilos y tienen otras emociones al jugar este videojuego, el 11.4% (n=4) se sienten aliviados al jugar y el 5.7% (n=2) están alegres al momento de jugar.

¿Cómo te sientes al jugar este videojuego?

35 respuestas

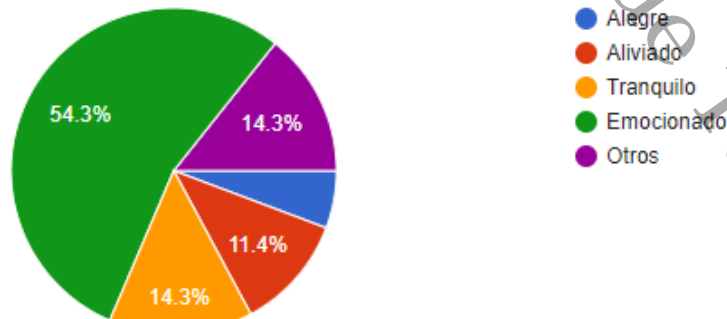


Figura 10 Resultados de la pregunta 6

En esta gráfica muestra que el 80% (n=28) son alumnos que si se llegan a enojar jugando el videojuego PUGB MOBILE y el 20% (n=7) son alumnos que no han llegado a enojarse jugando este videojuego.

¿Cuándo estas jugando este videojuego te has llegado a enojar?

35 respuestas

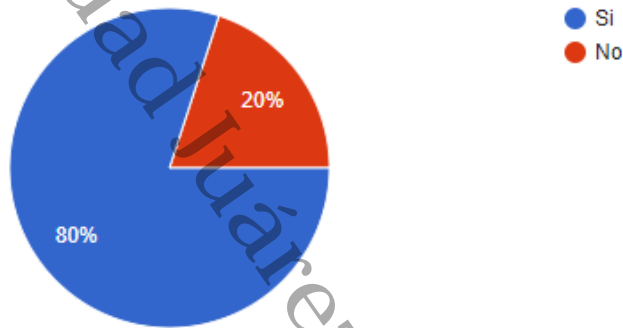


Figura 11 Resultados de la pregunta 7

Esta otra grafica se obtuvo que el 40% (n=14) demuestra su enojo con insultos al videojuego, el 37.1% (n=13) lo demuestra con estrés a su alrededor, el 25.7% (n=9) marco todas las opciones que se muestran y el 14.3% (n=5) libera su enojo con insultos a sus compañeros.

¿De que manera demuestras tu enojo? (puedes elegir varios incisos)

35 respuestas

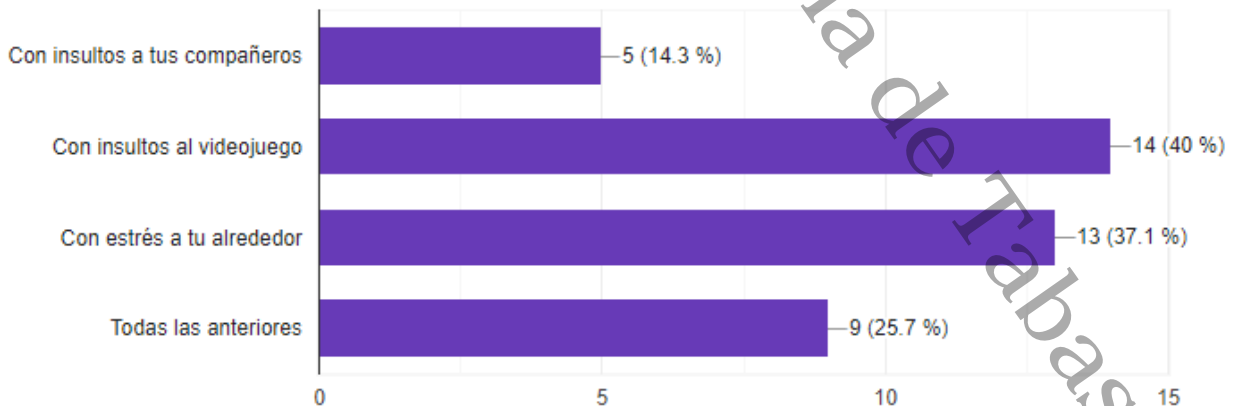


Figura 12 Resultados de la pregunta 8

En esta gráfica se muestra que el 62.9% (n=22) si se han aprendido el modelo o el nombre de las armas que salen en el videojuego PUGB MOBILE y el 37.1% (n=13) no se han aprendido el modelo o nombre de un arma del videojuego.

¿Te has aprendido el nombre o modelo de las armas que salen en el videojuego?

35 respuestas

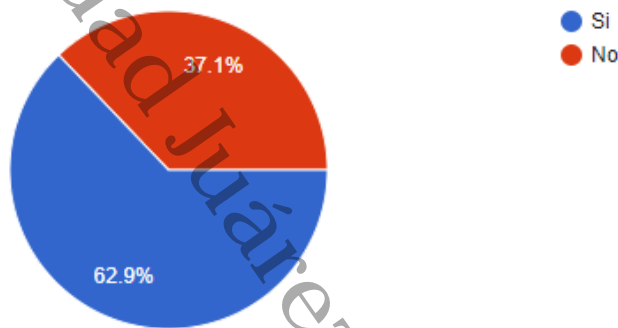


Figura 13 Resultados de la pregunta 9

A continuación esta son los nombres de las armas que se han aprendido, de acuerdo con las respuestas de los alumnos las armas que más usan en el videojuego PUGB MOBILE son las siguientes: La MP5 porque es el arma de corto alcance más potente en el videojuego, la Kar98 los alumnos escribieron más esta arma porque muchos usan esta arma para largo alcance por el motivo que es francotirador y es lo más usado, la M4 un fusil de asalto y de acuerdo con los encuestados es un arma la cual no tiene retroceso al momento de usarla y por ultimo los alumnos dijeron que cualquier arma les basta.

¿Con que tipo de arma te gusta pelear más y por qué?

35 respuestas

M4
Mp5 es la más flexible
Mp5
Ninguna
Kar98
Fusil
M762
Vector
Con un arma de fuego, porque es más rápido

Ilustración 14 Resultados de la pregunta 10

En esta gráfica se muestra que el 54.3% (n=19) pertenece a los alumnos que si les llama la atención usar armas de fuego y el 45.7% (n=16) pertenece a los alumnos que no les llama usar armas de fuego.

¿Te llama la atención usar un arma de fuego?

35 respuestas

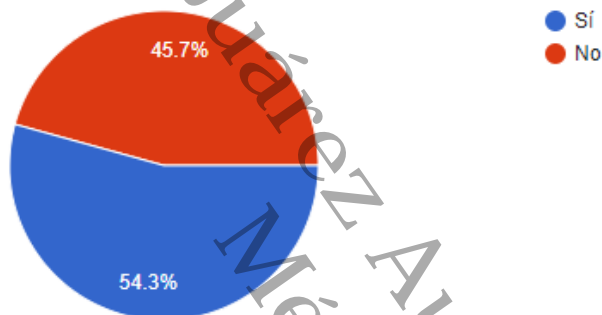


Ilustración 15 Resultados de la pregunta 11

De acuerdo con los resultados se obtuvo que la mayor parte de los encuestados son hombres y cuentan con la edad de 18 años. Con el análisis de las preguntas se determinó que la mayoría conoce y ha jugado el videojuego PUGB MOBILE, pero las mujeres no son fanáticas a este videojuego por el motivo de que es un juego de sobrevivencia.

Con respecto a las gráficas se ha dado a entender que la mitad de los alumnos que se les aplicó la encuesta ha tenido efectos poco positivos en sus comportamientos emocionales. También, hablando socialmente, se han alejado de sus familiares de sus amigos que no juegan el videojuego.

Afecta su rendimiento en sus actividades diarias por el motivo que se desvelan mucho porque el tiempo que le dedican a dicho videojuego es de 3 horas en adelante, y dentro de las 3 horas por motivos de perder no solo una partida si no varias eso les llega a causar enojo provocando estrés y afecta a terceros de manera verbal.

La interacción con este videojuego se presentó jóvenes que tienden a desvelarse jugando este videojuego, la hora en la que la mayoría contesto es que han jugado este videojuego hasta la 1 de la mañana, esto genera que los jóvenes se juntan a jugar a esa hora y forman lo que son tribus o mejor conocidos como crew para jugar eso conlleva a que existe comunidades grandes de este videojuego PUGB MOBILE.

De acuerdo al análisis en general de la encuesta, tiene relación con la teoría de las representaciones sociales, cada uno de los individuos juega de manera independiente pero pertenecen a grupos dentro del juego llamandolo equipo, esto hace al sentido de pertenencia que tiene cada uno de ellos con los diferentes individuos que integran dicho equipo.

En la realidad los individuos pertenecen a un grupo social que es determinado mayormente por las principales características que comparten, agrupando de manera directa y a su vez indirectamente, atrayendo a nuevas personas a su grupo de acuerdo a la relación del videojuego. La teoría se basa en dos factores muy importantes la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos

El comportamiento que tiene cada individuo se va forjando de acuerdo a las actitudes que comparte con los demas de su grupo, entre estos puede entrar el estrés, su forma de expresarse, aumento de su agresividad en el juego y en ocasiones con los demás.

La comunicación que manejan los usuarios del juego es una manera mas agresiva, violenta, mayormente este lenguaje lo utilizan con las personas que forman parte o que conocen algo del juego, expresándose de una manera mas subida de tono para poder marcar esa diferencia de juego, esto haciendo referencia a quien puede ser mejor al momento de jugar.

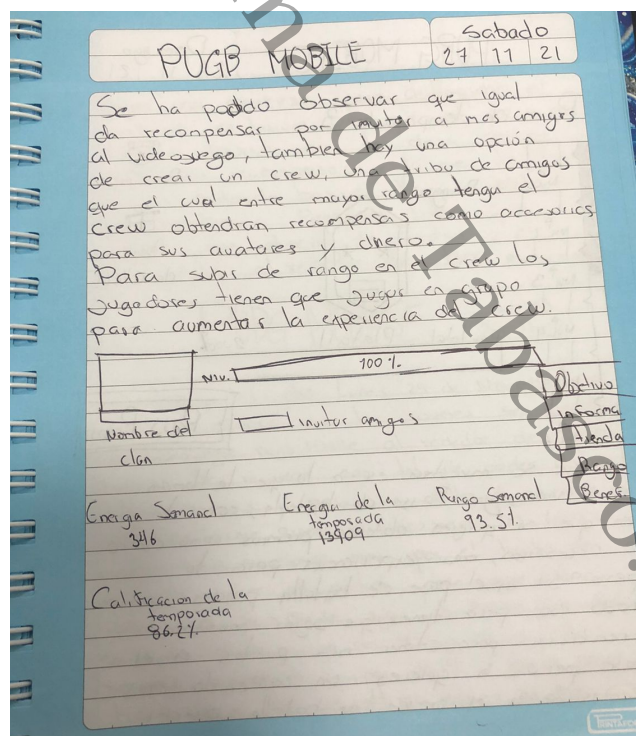
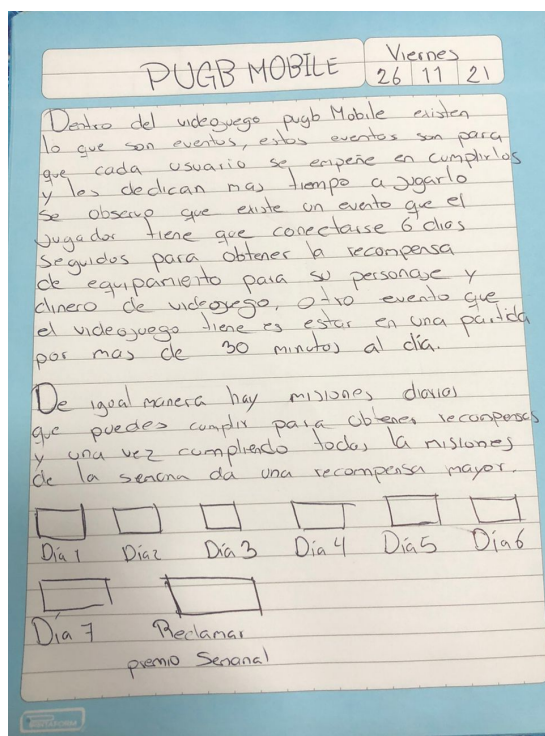
Cada individuo pertenece a un grupo social compartiendo las mismas características pero su comportamiento puede cambiar de acuerdo a su ambiente social, no puede comportarse de la misma manera con las diferentes personas pero su lenguaje puede ser visible de alguna manera en los tipos de conversacion con los demas.

Jugar este videojuego ha logrado provocar emoción en las personas por el hecho de eliminar a los demás jugadores e intentar ser el último en pie o ser el último equipo. Muchos de los encuestados han llegado a estresarse jugando el videojuego por el hecho de perder en la partida o no darse a entender con sus compañeros y esto se ha llegado a reflejar en insultos a sus compañeros de equipo del videojuego, insultos al videojuego y en algunos casos con todos los comportamientos juntos como diversas maneras de sacar su estrés y enojo.

Este videojuego es muy explícito en su contenido, muestra las armas que uno puede usar y les proporciona el nombre de dicha arma, las balas que utiliza, los accesorios que se les puede poner y sus ventajas y desventajas de usarla. Eso lleva a que los jugadores logren aprenderse el nombre y modelo de las armas que usan dando así información sobre el uso de armas a jóvenes de 18 años o menores de edad.

El hecho de jugar el videojuego ha provocado la curiosidad y fomenta a que los alumnos quieran aprender a usar un arma de fuego, se da la conclusión que tanto que juegan y le dedican el tiempo a este videojuego les han dado ganas de usar un arma real.

#### 4.2 Anotaciones del cuaderno de campo



de 100 jugadores que hay en la partida. con los compañeros se escuchaban los jugadores se veía reflejado en insultos en el videojuego de insultos entre ellos mismos ya dando las 03:00 horas de la mañana los jóvenes se salieron del videojuego y fueron a dormir.

Martes  
30-11-21

**PUBG MOBILE**

El día de hoy se observa que los mismos jóvenes se conectaron para poder ganar ya que el día de ayer no pudieron. Los jóvenes se conectaron más temprano para tener más tiempo de jugar ya hora de juego empezó a las 10:00 horas, esta vez solo 2 jóvenes se conectaron ya que jugaron el Batel Royal de Dios. Nos mostraron estos jóvenes que al momento en el que están atacando a otro jugador liberan de cierta manera estos pero sus conductas se vuelven agresivas y cambia su vocabulario a uno más ofensivo.

Dando al rededor de las 00:00 horas decidieron dar un pequeño descanso apesar de que ya es de madrugada planean seguir jugando, se detuvieron a cenar algo porque no habian comido nada en la noche, retomaron el juego a la 01:00 horas y fueron mas horas de estos y mencionaron que ninguna habia hecho las actividades que marcan en la escuela, terminaron de jugar al rededor de la 02:00 horas ya seria 2 dias de entre semana que se desvelan jugando este videojuego

Miércoles  
01-12-21

**PUBG MOBILE**

En este día nos enfocamos mas en las armas de este videojuego, el como es tan explicita la manera de mostrar un arma de fuego y el mostrar que tipo de adictivos son compatibles con dicha arma, tambien muestra y dice que tipo de munición va con el arma enseñando el nombre de las balas y para que calibre es y una imagen de como se ven. Aparte de los adictivos

Se les puede cambiar el aspecto a tu arma, esto no cambia en nada su función solo es en el ambito visual para conseguir las mejores skins de las armas o sea sus aspectos finos que comprar el pase de batalla premium porque el basico no contiene muchos y esto hace que los usuarios consuman mas o fondo este videojuego.

#### 4.2.1 Análisis del cuaderno de campo

Dentro de este análisis nos pudimos dar cuenta que el videojuego PUGB MOBILE resulta ser un juego adictivo para los jóvenes de 15 a 18 años, quienes entran a jugar con tal de quitarse un poco de estrés y pasar un buen rato con sus amigos, la mayor parte del tiempo se están estresando por no poder ganar la partida. Se pudo observar que ya estando estresados sus comportamientos dentro del videojuego son violentos, su vocabulario cambia a insultos toman igual comportamientos de gritarle a sus amigos con los que están jugando en línea. Incluso cuando están jugando y están ganando en vez de sentirse relajados más empiezan a gritarle a sus amigos e incluso a los demás jugadores mostrando un comportamiento agresivo hacia terceros.

De acuerdo a lo que ya se había determinado en el análisis de la encuesta, el comportamiento de cada individuo se basa a las características que comparte con los demás de su grupo social. Con este instrumento de investigación se puede determinar la autonomía que tiene el individuo, así como las acciones y el conocimiento de la realidad social que construye con los demás de su equipo.

Al momento de jugar individualmente el jugador puede expresarse genuinamente, características únicas que puede dar a relucir con los diferentes participantes que desconoce, esto mismo pasa en la realidad, un claro ejemplo es cuando cambian de residencia, una nueva escuela, nuevas personas, enfrentan un desequilibrio de socialización, incorporando nuevas formas de actuar y de socializar.

El comportamiento que se da con los de su grupo suele ser más explícito, la forma de expresarse se basa en la forma de convivir dentro y fuera del videojuego, así como la convivencia con los demás grupos sociales.

Es por eso que la teoría de las representaciones sociales tiene una conexión con el cuaderno de campo, se analizó durante 7 días el comportamiento que tuvo cada individuo

dentro del juego, lo que se busca analizar de manera más profunda siendo una comunidad específica en este caso el videojuego Pub Mobile.

En el menú principal del videojuego muestra lo que es tu avatar, o como muchos lo conocen, su personaje. Este juego te deja personalizar a tu avatar, pero si quieres más accesorios para tu avatar te lo puedes ganar haciendo eventos dentro del videojuego. Uno de los eventos que más me llamo la atención fue que tenían que conectarse 6 días seguidos para poder reclamar la recompensa (accesorios para su personaje y dinero del videojuego).

De entrada, este evento los motiva a jóvenes a conectarse seguido para poder alcanzar dicha recompensa y así como este evento hay varios que a los usuarios les llama la atención, así que muchos jóvenes con tal de que su avatar no se vea como el de los demás poder personalizarlo de una manera más atractiva visualmente, realizan este tipo de eventos.

Analizando más a detalles este tipo de eventos encontramos otro que ofrece una recompensa a los usuarios y el evento es estar conectado por más de 30 minutos. Que un joven entre a un videojuego de violencia por más de 30 minutos en un evento de 6 días seguidos, lleva poco a poco una adicción porque así como este evento hay muchos y el videojuego no te limita a hacer la cantidad de eventos, puedes hacer los que tú quieras en un día, y con tal de obtener recompensas.

Hay algo en este videojuego que se llaman misiones, estas misiones resultan ser casi lo mismo que los eventos solo que en las misiones te piden cosas más específicas como, por ejemplo; matar a 10 jugadores con una Kar98 de un tiro a la cabeza. Este tipo de misiones igual ofrece recompensas y existen muchas misiones las cuales, al igual que los eventos, no tienen límite: puedes realizar los que tú quieras.

Hablando del tema de conectarse seguido, de jugar por mucho tiempo y de personalizar a tu jugador, existe algo en el videojuego que se llama "*Pase de Batalla*". Este pase de batalla ofrece contenido más exclusivo para tu personaje, para tus armas, ofrece dinero del videojuego y para poder obtener todo este tipo de objetos tienes que jugar y subir de nivel dentro del pase

de batalla. Para subir de nivel en el pase de batalla solo tienes que jugar solo o con tus amigos y entre más tiempo juegues subirás más rápido de nivel dentro del pase de batalla.

Estamos hablando que el pase de batalla tiene más de 100 niveles y las mejores recompensas las últimas. El pase de batalla va cambiando cada mes; quitan las recompensas y ponen otras. Obviamente los pases de batalla ofrecen ciertas recompensas pero de todos los niveles que ofrece no puedes tener todos porque el pase de batalla que te dan es uno básico. Si quieres gozar de un contenido mucho más exclusivo tienes que pagar una membresía, la membresía tiene un valor aproximado de 300 pesos mexicanos, al mes. Pagando esta membresía tienes derecho a todos los niveles y recompensas del pase de batalla. Si quieres subir niveles más rápido y si hay usuarios que lo hacen puedes pagar una cantidad mayor para obtener el pase de batalla premium y subir a la mitad del nivel o más arriba. Muchos usuarios con tal de tener este tipo de recompensas pagan la membresía para poder ponérsela a su avatar o a sus armas.

En este videojuego hay una gran variedad de armas y tú puedes elegir la que quieras usar. El videojuego te brinda la información de cuál es el nombre del arma que quieres, los tipos de accesorios que le puedes poner y cada accesorio con su respectivo nombre. Depende qué accesorio le pongas o le quites a tu avatar, tienes abajo unas estadísticas en cómo afecta al arma.

Prácticamente estamos viendo que accesorio sirve y que no a un arma que existe en la vida real. Dentro del videojuego podremos saber si le ponemos cierta culata, cierta mira, y cierto cañón tendrá más retroceso el arma o menos retroceso. Igual sabremos si tendrá una mejor movilidad o cuánta capacidad de balas tiene cada cargador, porque igual brinda información sobre el nombre de las balas que usa y enseña una pequeña imagen de como son. Aparte de los accesorios que le puedes poner a las armas igual existen lo que son "skins" que significa aspectos de las armas para personalizar y claro para conseguir estos skins debes

hacer eventos, misiones o en el pase de batalla básico o en el premium. Por supuesto todos los jugadores quieren personalizar su arma.

Se observó como jugaban los jóvenes. Empezaron conectándose entre las 8 de la noche y las 12 de la madrugada, dentro de la partida del videojuego se escuchó que hablaban sobre sus actividades que aún no hacían y se escuchaba por el micrófono que ellos tienen cómo los hablaban sus padres, pero ellos no hacían caso. Hacían una pequeña pausa para cenar algo como alrededor de las 2 de la mañana, que no son horas para estar despierto ni comiendo. Los jóvenes seguían jugando y, juntando todo esto, hacía que saliera a relucir su comportamiento y su vocabulario agresivo. Ya estos jóvenes se están acostando ya tarde aún en días de semana que tienen clases.

Para concluir, este videojuego es adictivo engancha los jóvenes con su contenido y con la libertad de poder personalizar desde su avatar hasta sus armas, lo que a muchos jóvenes que consumen videojuegos es algo que les llama mucho la atención, el poder personalizar algo de manera libre. Y el obtener recompensas. Pero al dedicarle varios días seguidos y muchas horas de tu tiempo, llega a hacerse hábito y eso les hace olvidar sus responsabilidades, hasta comer y dormir sus horas adecuadas. Todo eso lo sacrifican por querer pasar un buen rato y terminan estresándose más de lo que ya estaban e inconscientemente cambiando, su comportamiento a uno más agresivo.

## Conclusión

Hay un videojuego llamado PUGB MOBILE que pertenece a la categoría de *Shooter* es un juego de disparos multijugador online. Esto quiere decir que pueden jugar varias personas en vivo por medio de internet, cada quien en su propio celular. Este videojuego salió primero para PC, después para consolas y a lo último sacó su versión MOBILE, que significa para celulares o tabletas.

Es claro que estamos en la época en que los videojuegos están resaltando más que nunca. Con la nueva tecnología que se va desarrollando cada vez más, los videojuegos se están volviendo más atractivos para la juventud. Sabemos que a todos los jóvenes les gustan los videojuegos y hacen lo posible por poder jugar cualquier título que les llame la atención. Muchos jóvenes no tienen consolas de videojuegos y van a lugares donde pueden jugar.

La mayoría de los jóvenes van a lugares, como un ciber, donde les rentan una consola de videojuegos por un cierto tiempo o se reúnen en casa de un amigo que tenga la consola y se ponen a jugar ahí. Mayormente los videojuegos que juegan la mayoría de los jóvenes son juegos violentos de contenido *Shooter* o mejor conocido como un juego de disparos, pero no todos los jóvenes tienen la disponibilidad económica para poder comprarse una consola de videojuegos.

A medida que está avanzando la tecnología, ya no es necesario comprarse una consola de videojuegos como lo que es un Xbox o una Play Station, ni comprarse una computadora gamer. Estamos en un época en la que se ha evolucionado tanto que el mismo celular ya cumple con la función de poder jugar videojuegos tanto en modo solitario como en modo multijugador online. Claro que no es lo mismo un celular a una consola o una computadora pero hay muchos juegos de la misma categoría en un celular que en una consola o en una PC.

Muchos jóvenes empezaron a descargar este videojuego en sus celulares y tabletas porque es gratuito el único requisito que te pide es tener el almacenamiento suficiente en tu celular para poder jugar. Así es como el videojuego PUGB MOBILE se adueñó de la plataforma MOBILE que todos los jóvenes quieren tenerlo.

Para esta investigación se realizó una encuesta en los que los jóvenes respondían preguntas sobre este videojuego. Se obtuvo que el género que más juega el videojuego PUGB MOBILE es el masculino y la edad que más domina es la de 18 años. En la misma encuesta se obtuvieron resultados sobre el comportamiento de estos jóvenes con el videojuego y el tipo de información que proporciona visualmente.

Estos jóvenes estudian en el Colegio de Bachilleres de Tabasco Plantel 28. Son estudiantes de una preparatoria; eso significa que todos ellos cuentan con celulares o tabletas que son compatibles con este videojuego. En la encuesta preguntamos si ellos jugaban este videojuego por lo que la mayoría dijo que si juegan el videojuego y el tiempo que le dedican para jugar es de más de 3 horas, lo que nos lleva a que son estudiantes ellos tienen tareas o responsabilidades en su casa y esto nos quiere dar a entender que le dan más importancia al videojuego que a sus tareas y responsabilidades.

Se pudo notar es que el tiempo que le dedican para jugar es demasiado y las horas en las que a veces se ponen a jugar en grupos son a partir de las 8 de la noche y terminan a las 12 de la madrugada. En otras ocasiones se han conectado a las 12 de la madrugada y dejan de jugar a las 3 de la mañana o más tarde, esto lleva a que se desvelan mucho y no cumplen con sus responsabilidades académicas.

En este estudio se obtuvo que los estudiantes encuestados juegan cualquier día de la semana; eso influye mucho en sus actividades escolares y en las de su casa. El comportamiento que estos jóvenes muestran cuando están jugando este videojuego es agresivo, su vocabulario cambia a uno insultante tanto para sus amigos, tanto para los demás jugadores y también a lo que los rodea. El motivo de porqué se estresan es porque no pueden

ganar en el videojuego. Para ganar en este juego tienes que ser la última persona o el último equipo en pie. En cada partida del juego se juntan 100 jugadores y uno puede jugar de manera individual, en dúos o en equipos de 4 y gana el último que sobreviva.

Se ha llegado a la conclusión de que estos estudiantes se enojan la mayor parte del tiempo que están jugando y eso les está cambiando su comportamiento

Se obtuvo en esta investigación que este videojuego aporta mucha información sobre usar armas de fuego. El videojuego te muestra tanto el nombre de las armas que puedes usar como los accesorios que les puedes poner y te da la información de en qué le beneficia en todos los aspectos. También te dice el nombre de las balas que usa el arma y te da una pequeña imagen para que puedas identificarlas.

Este videojuego es violento como tal, pero no solo consume el tiempo y la vida social de cada joven porque ya cuando juegan se olvidan lo que hay a su alrededor. Se han formado tribus, grupos de jugadores o mejor conocidos como clanes o crew para jugar en comunidad. El videojuego también les hace perder dinero. Este videojuego es gratuito, pero ya cuando estas jugando suscripciones para modificar el avatar que te dan al inicio y cada suscripción tiene un valor de 300 pesos mexicanos mensuales, por lo que nos damos cuenta que este videojuego es muy llamativo para los jóvenes y se les ha vuelto una adicción el jugarlo y darle más importancia a jugar que a hacer otras cosas.

Ya de tanto que juegan este videojuego los jóvenes se han aprendido el nombre de las armas de fuego, y de acuerdo con la encuesta que se hizo a la mayoría le llama la atención usar un arma real, tanta es la influencia que tiene este juego que llama la atención a querer aprender a usar un arma de fuego y no dimensionan lo importancia que le dan al videojuego y no las cosas que en realidad deberían importarles.

Para concluir, este videojuego debería tener un límite de edad, un margen para restringir el contenido visual y el contenido en general. Debería tener programado un cierto límite de uso como algunos videojuegos. Esto ayudaría a que el consumo de uso bajara y

dejara de ser tan explícito porque ocasiona que a los jóvenes les llame la atención la violencia y el aprender a usar armas.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.  
México.

## Referencias

- Arias, F. G. (2012). El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica. 6ta. Edición. FIDIAS G. ARIAS ODÓN.
- Aguirre, E. (2004). Representaciones sociales y análisis del comportamiento social. *En Diálogos 3. Discusiones en la Psicología Contemporánea. Bogotá, D. C. (Colombia): Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Cien.*
- Así es Tencent, la hidra china que domina a golpe de talonario el mercado del videojuego.* (2020, agosto 18). ELMUNDO.  
<https://www.elmundo.es/economia/2020/08/18/5f3bdf7521efa02b098b45d3.html>
- Avatar | Definición en gamerdic.* (s. f.). Recuperado 30 de junio de 2021, de <https://www.gamerdic.es/termino/avatar/#citar>
- Ayala, L. J. P. (s. F.). *Secuencia didáctica basada en un video juego de rol para potencializar la comprensión de lectura en niños de quinto grado.* 107.
- Belli, S. y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos: *Athenea Digital: revista de pensamiento e investigación social*, ISSN 1578-8946, Nº. 14, 2008, pags. 159-179.
- Caballero, T. (2012) Tipologías distintivas de respuestas ante estrés académico en universitarios: un análisis de clasificación. *Duazary.* 2019 mayo; 16(2): 245-257. Doi: <https://doi.org/10.21676/2389783X.2748>
- Campos, C. J. G., & Turato, E. R. (2009). Content analysis in studies using the clinical-qualitative method: Application and perspectives. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 17(2), 259-264. <https://doi.org/10.1590/S0104-11692009000200019>
- Carabajo, D. M. R., & Padilla, M. F. A. (s. F.). *Tesis final previa a la obtención del título de licenciado en psicología educativa en la especialización de educación básica.* 111.
- Carabajo, D. M. R., & Padilla, M. F. A. (s. F.). *Tesis final previa a la obtención del título de licenciado en psicología educativa en la especialización de educación básica.* 111.

- Chen, A. et al. (2013), "What drives content creation behavior on SNSs? A commitment perspective". *Journal of Business Research*, 66 (12), p. 25292535. DOI: 10.1016/j.jbusres.2013.05.045
- Creasey, G. L., & Myers, B. J. (1986). Video games and children: Effects on leisure activities, schoolwork, and peer involvement. *Merrill-Palmer Quarterly*, 32(3), 251–262. etx
- Creswell, J. W. (2008). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (3rd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Díaz, V. y García Fernández, M.D. (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel Bit*, 26; 113-119.
- El videojuego en España. (2015, diciembre 11). *Asociación Española de Videojuegos*.  
[Http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-espana/](http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-espana/)
- Horacek, E. (2004). *La construcción de la identidad a través de los videojuegos: Un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*.  
[Https://roderic.uv.es/handle/10550/15360](https://roderic.uv.es/handle/10550/15360)
- Etxebarria, I. (1999). Desarrollo moral. En F. López, I. Etxebarria, M. J. Fuentes y M. J. Ortiz (Coor.), *Desarrollo afectivo y social* (pp.181-209). Madrid: Pirámide. ISBN: 84-368-1362-6).
- García, P. (2020, agosto 17). The Last of Us parte 2 es el tercer juego más vendido de la historia de playstation en Estados Unidos. *Eurogamer.es*. [Https://www.eurogamer.es/articles/2020-08-16-ventas-tlou-usa](https://www.eurogamer.es/articles/2020-08-16-ventas-tlou-usa)
- Gee, J. P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. *Universitat Oberta de Catalunya.. Uoc.edu*. Recuperado el 20 de agosto de 2023, de <https://www.uoc.edu/uocpapers/dt/esp/gee.html>
- Igartua, J. (2002) Teorías sobre los efectos de la violencia en los medios: una revisión, *Cultura y Educación*, 14:1, 17-32, DOI: 10.1174/113564002317348084
- Reid, A. (1998). The Value of Education. *Journal of Philosophy of Education*, 32(3), 319-331.  
<https://doi.org/10.1111/1467-9752.00098>

Gigante, B. G. (s. F.). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. 549.

Gigante, b. G. (s. F.). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. 549.

*las empresas de videojuegos más importantes en 2021*. (s. F.). Recuperado 30 de junio de 2021, de <https://www.crehana.com/mx/blog/animacion-3d/empresas-de-videojuegos/>

Gil, A. y Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Atenea Digital Barcelona: UOC. ISBN: 9788497886819

Horacek, G. (2004) *La narrativa de los videojuegos* Education in the knowledge society (EKS) Vol. 9 Núm. 3 Pág. 46-68

Jiménez, J. M., y Araya, Y. C. (2015, March 7). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes (The effect of playing videogames on social, psychological and physiological variables in children and adolescents). *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deportes Y Recreación*. Retrieved April 5, 2022, from <https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>

Jodelet, D. (1984). La representación social: fenómenos, concepto y teoría. In S. Moscovici (Ed.), *Psicología Social II : Pensamiento y vida social* (pp. 469-494). Barcelona, Páidos.

Juul, Jesper. (2012). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. The Mit Press, disponible en [https://www.researchgate.net/publication/259255034\\_A\\_Casual\\_Revolution\\_Reinventing\\_Video\\_Games\\_and\\_Their\\_Players](https://www.researchgate.net/publication/259255034_A_Casual_Revolution_Reinventing_Video_Games_and_Their_Players)

Justino S. Martínez González, *Los videojuegos, una adicción para los adolescentes*. (2020). *Revista colombiana de psicología aplicada*. (20) pp. 40 – 41.

Kress, G.,. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. London: Arnold Publishers.

*Lenguaje, expresión, literatura y videojuegos*. (2017, enero 21). *Presura*.

<https://www.presura.es/blog/2017/01/21/lenguaje-expresion-literatura-videojuegos/>

- Lévano, s., y Álvarez, C. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit*, 13(13), 71-78.
- Martínez, J. (2011) Métodos de investigación cualitativa. *Research Journal Silogismo*, [S.I.], 1, No. 08.  
<http://www.cide.edu.co/ojs/index.php/silogismo/article/view/64/53martínez>
- Montes-Bravo, M. I. (2017). Adicción a los videojuegos MMORPG y su enfoque en el Neuromarketing. Disponible en <https://reunir.unir.net/handle/123456789/6576>
- Moscovici, Serge (2003) (1988). "Notas hacia una descripción de la representación social", en: *Psic. Soc. Revista Internacional de Psicología Social*, vol. 1, núm. 2, enero–junio, pp. 67–118.
- Nolla cao, n. (1997). Etnografía: una alternativa más en la investigación pedagógica. *Educación médica superior*, 11(2), 107-115.
- Psicopatología y videojuegos*. (s. F.). <http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>
- Pineda, F. (2021)¿Qué es MMO?¿Y qué es un MMORPG?¿Son lo mismo? (2020, septiembre\_13). *JuegosADN*. <https://juegosadn.es/que-son-los-mmo-y-mmorpg-ar-3776/>
- Pereira Pérez, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*, 15(1), 15-29.  
<https://doi.org/10.15359/ree.15-1.2>
- Quispe, J., y Sánchez, G. (2012). Encuestas y entrevistas en investigación científica. *Revista de actualización clínica investiga*, 490.
- Recuero, N. (2018). 1. Que factores influyen en el comportamiento del video-jugador. *Cuadernos de estudios empresariales*, 28, 26.
- Reportaje—¿qué es mmo?¿y qué es un mmorpg?¿son lo mismo?* (s. F.). <https://juegosadn.es/que-son-los-mmo-y-mmorpg-ar-3776/>
- Reyna, C., Ison, M. y Brussino, S. (2011). Comportamiento social y procesamiento de la información social en niños argentinos. *International journal of psychology*, 22.

- Soto, A., y Valente, R. (2005). Teoría de los juegos: vigencia y limitaciones. *Revista de ciencias sociales*, 11(3), 497-506.
- Santos, J (2020): "Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí-Ecuador", *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (mayo 2020). En línea: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/05/videojuegos-adolescentes.html>
- Smith, M.K. (2003) *Learning Theory*. Retrieved from *The Encyclopedia of Informal Education*.  
<http://infed.org/mobi/learning-theory-models-product-and-process/> ca
- Tardivo, G., & Fernández Fernández, M. (2014). El interaccionismo simbólico en Italia y España: un camino por recorrer. *Barataria. Revista Castellano-Manchega De Ciencias Sociales*, (18), 45-63.  
<https://doi.org/10.20932/barataria.v0i18.43>
- Soto, A. y Valente, M. (2005). Teoría de los juegos: Vigencia y limitaciones. *Revista de Ciencias Sociales*, 11(3), 497-506. Recuperado en 20 de agosto de 2023, de  
[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1315-95182005000300008&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-95182005000300008&lng=es&tlng=es).
- Satwicz, T. & McCarthy, L. (2008). *In-Game, In-Room, In-World: Reconnecting Video Game Play to the Rest of Kids' lives*. In K. Salen (Ed.), *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning* (pp. 41-66). Massachusetts: The MIT Press
- Tejeiro, R. (2002). ¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social? *Eúphoros*, ISSN 1575-0205, N.º 5, 2002, pags. 233-238.
- Torres, Ángel, Ramírez-Montoya, M. S., y Romero-Rodríguez, L. M. (2019). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (GBL) en contextos e-learning. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 19(4), 109–128. <https://doi.org/10.14201/eks2018194109128>
- TyC Sports.com. (2022, January 27). TyC Sports.com. *Competencias Y Deportes*. Retrieved March 5, 2022, from <https://www.tycsports.com/gaming/pubg-battlegrounds-free-to-play-krafton-id407444.html>
- Van Dijk, T. A. (2000). *El discurso Como interaccion social*. Gedisa Editorial.

Valdivia, a. K. C. (2011.). *Identidad virtual vs. Identidad real*. 4. Barcelona, pp. 35-65.

van Geel M, Vedder P, Tanilon J. Relationship between peer victimization, cyberbullying, and suicide in children and adolescents: a meta-analysis. *JAMA Pediatr*. 2014 May;168(5):435-42. doi: 10.1001/jamapediatrics.2013.4143. PMID: 24615300.

Villar, G., Mora, A. y Maldonado, A. (2018). Un acercamiento a la investigación cualitativa en la disciplina del diseño / an approach to qualitative research from the point of view of the discipline of design. *Ride revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(16), 535-556. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.357>

Vivanco, M. D. E., Ilabaca, J. S., Blanco, L. G., & Tataryan, N. A. B. (s. F.). *Desarrollo de juego educativo rpg en teléfonos móviles*. 95.

Wen, J., Huang, S. (sam), & Hou, P. (2019). Emotional intelligence, emotional labor, perceived organizational support, and job satisfaction: A moderated mediation model. *International Journal of Hospitality Management*, 81, 120–130. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2019.01.009>

## **Anexos**

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.  
México.

ANEXO A. Encuesta aplicada a través de forms

## Análisis de la información que contiene el videojuego PUGB MOBILE destinado a los jóvenes de 15 a 18 años

Instrucciones: Por favor lee y responde las siguientes preguntas de manera sincera. Puede responder las preguntas subrayando o marcando una (x) en los incisos.

marecugo@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)



No compartido

\* Indica que la pregunta es obligatoria

Genero \*

- Masculino  
 Femenino

Edad \*

Tu respuesta

¿Juegas el videojuego PUGB MOBILE? \*

- Si  
 No

¿En caso de que tu pregunta anterior sea positiva qué tanto tiempo le dedicas a este videojuego?

- Media hora
- 1 hora
- 2 horas
- Mas de 3 horas

¿Le has dado mas importancia al videojuego que a tus otras responsabilidades? \*

- Si
- No

¿Te has desvelado jugando este videojuego? \*

- Si
- No

¿Qué es lo mas tarde que te has jugado este videojuego? \*

- 1 de la mañana
- 2 de la mañana
- 3 de la mañana
- 4 de la mañana o mas tarde

¿Cómo te sientes al jugar este videojuego? \*

- Alegre
- Aliviado
- Tranquilo
- Emocionado
- Otros

¿Cuándo estas jugando este videojuego te has llegado a enojar? \*

- Si
- No

¿De que manera demuestras tu enojo? (puedes elegir varios incisos) \*

- Con insultos a tus compañeros
- Con insultos al videojuego
- Con estrés a tu alrededor
- Todas las anteriores

¿Te has aprendido el nombre o modelo de las armas que salen en el videojuego? \*

Sí

No

¿Con que tipo de arma te gusta pelear más y por qué? \*

Tu respuesta \_\_\_\_\_

¿Te llama la atención usar un arma de fuego? \*

Sí

No

**Enviar** [Borrar formulario](#)

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

ANEXO B. Libreta de campo de la etnografía realizada para el estudio.

**PUGB MOBILE** Viernes 26 11 21

Dentro del videojuego pubg Mobile existen lo que son eventos, estos eventos son para que cada usuario se esfuerce en cumplirlos y les dedican mas tiempo a jugarlo se observo que existe un evento que el jugador tiene que conectarse o días seguidos para obtener la recompensa de equipamiento para su personaje y dinero de videojuego, otro evento que el videojuego tiene es estar en una partida por mas de 30 minutos al día.

De igual manera hay misiones diarias que puedes cumplir para obtener recompensas y una vez cumplido todas la misiones de la semana da una recompensa mayor.

Día 1    Día 2    Día 3    Día 4    Día 5    Día 6  
 Día 7   Reclamar premio Semanal

**PUGB MOBILE** Sabado 27 11 21

Se ha podido observar que igual da recompensas por invitar a mas amigos al videojuego, tambien hay una opción de crear un crew, una tribu de amigos que el cual entre mayor rango tenga el crew obtendran recompensas como accesorios para sus avatares y dinero. Para subir de rango en el crew los jugadores tienen que jugar en grupo para aumentar la experiencia del crew.

100%  
 Nombre del clan    Invitar amigos   Objetivo  
 Energía Semanal 346   Energía de la temporada 13409   Rango Semanal 93.57   Informa  
 Calificación de la temporada 86.27   tienda  
 Recorrido  
 Recorrido

**PUGB MOBILE** Domingo 28 11 21

Pase de temporada 3

Rangos: Niv. 1, 2, 3, 4, 5, 6  
 Recompensas: Aventuras de CYCLE  
 puntaje Platán 2000%  
 Pass Premi

Lo que se muestra es a lo que le llaman en el videojuego Pase de batalla, consiste en que si quieres obtener premios como dinero o accesorios, mas experiencias para tu personaje en el pase de batalla puedes reclamar todo eso pero tienes que jugar con mas frecuencia para tener mas puntos en el pase pero si quieres un contenido mas exclusivo en el pase de batalla puedes

**PUGB MOBILE** Lunes 29-11-21

Dentro del día Lunes 29 de Noviembre del 2021 se observó que los jóvenes se conectaron al videojuego pubg Mobile al rededor de 20:00 horas. Se reunieron con tal de poder distraerse libremente y pasar un rato de educación pero conforme avanza el videojuego los usuarios empezaron a estresarse mas por el hecho de no poder ganar un partida, para jugar este videojuego se puede jugar de manera individual en duos o en equipo de 4 jugadores este jóvenes jugaron en equipos de 4 y para ganar tienen que ser el último equipo en plan

de 100 jugadores que hay en la partida. ~~confer~~ conforme se estrechaban los jugadores se veía reflejado en insultos al videojuego e insultos entre ellos mismos y cuando las 03:00 horas de la mañana los jóvenes se salieron del videojuego y fueron a dormir.

PUBG MOBILE Miércoles 30-11-21

El día de hoy se observó que los mismos jóvenes se conectaron para poder ganar ya que el día de ayer no pudieron. Los jóvenes se conectaron más temprano para tener más tiempo de jugar su hora de juego empieza a las 10:00 horas, esta vez solo 2 jóvenes se conectaron es que jugaron el Battle Royal de Dios. Nos mostraron estas cosas que al momento en el que están atacando a otro jugador libran de cierta manera estos pero sus conductas se vuelven agresivas y cambia su vocabulario a uno más ofensivo.

Dando al rededor de las 00:00 horas decidieron dar un pequeño descanso apesar de que ya es de madrugada planean seguir jugando, se detuvieron a cenar algo porque no habian cenado nada en la noche, retomaron el juego a la 01:00 horas y fueron mas horas de estos y mencionaron que ninguna habia hecho las actividades que marcan en la escuela, terminaron de jugar alrededor de la 02:00 horas ya seria 2 dias de esta semana que se desvelan jugando este videojuego.

PUBG MOBILE Miércoles 01-12-21

En este dia nos enfocamos mas en las armas de este videojuego, el como es tan explicita la manera de mostrar un arma de fuego y el mostrar que tipo de adictivos son compatibles con dicha arma, tambien muestra y dice que tipo de munición va con el arma enseñando el nombre de las balas y pare que calibre es y una imagen de como se ven. Aparte de los adictivos

Se les puede cambiar el aspecto a tu arma, esto no cambia en nada su función solo es en el ambito visual pero para conseguir las mejores skins de las armas esa sus aspectos tienes que comprar el pase de batalla premium porque el basico no contiene muchos y esto hace que los usuarios consuman mas o fondeo este videojuego.