

## INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE INTERNET EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE PUNO - 2010

Félix Huanca Rojas

*Félix Huanca Rojas, Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cuzco, Maestro en Investigación y Docencia Universitaria por la Universidad Alas Peruanas-Lima. Docente de las áreas de periodismo y protocolo institucional de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación Social de la Universidad Nacional del Altiplano. E-mail: fehurojas@hotmail.com*

Recibido el 10/agosto/2011  
Aprobado el 11/noviembre/2011

### RESUMEN

El artículo trata sobre la influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno. A través de la investigación descriptiva y explicativa se hizo el estudio de campo, siendo el tamaño de la muestra 276 internautas. En el trabajo se desarrollan los fundamentos teóricos de internet como fuente de información World Wide Web – página Web, Internet como canal de comunicación interactiva, chat, Facebook, los videojuegos, patologías o efectos negativos de los videojuegos, influencia en las actitudes y comportamientos de los adolescentes. Los resultados revelan que los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes. Los factores que influyen en los adolescentes a entrar en el internet son principalmente los personales, otro sector importante concurre al internet por falta de afecto fraternal, incomprensión, para refugiarse y mitigar la soledad y otros por la influencia de los amigos; asimismo, la participación constante de los adolescentes en los juegos de internet influye y genera cambios en la forma de hablar, conlleva al uso constante de jergas y palabras indecentes, su forma de escribir, uso de argot y abreviaturas populares, en su forma de vestir usan atuendos de otro contexto.

**Palabras Claves:** Juegos de internet, percepciones influencias, factores actitudes y comportamientos de los adolescentes.

### ABSTRACT

*The article is about the influence of internet games on the behaviour of teenagers in the city of Puno. This descriptive and explicative research was made in the study field with a sample of 276 internet users. The research is relevant because it develops the theoretical basis of internet as a source of information, the world wide web or web site as a channel of interactive communication with the services of chat, Facebook, video games, where pathologies or negative effects of video games have influence on attitudes and behaviours of teenagers. The results show that the frequency of participation of teenagers in internet games have influence and negative effect in personality in the daily behaviour; the factors that have influence on teenagers to use the internet are mainly personal, other important sector of the sample goes to the internet because they lack of fraternal love, incomprehension and they want to be alone to mitigate loneliness. The last factor was the influence of friends. At the same time, the permanent participation in this games generate changes in the way they talk and this foster the use of jargon and slang words; it also have an impact in they daily writing using idioms and popular abbreviations; finally, it also affects their way of wearing clothes in different context.*

**Key Words:** Internet games, perceptions, influence, attitude factors, teenage behaviour.

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente la población mundial está experimentando, en este mundo holístico cambios debido al vertiginoso avance de las nuevas tecnologías de la comunicación, especialmente el internet; este medio influye en la cultura, valores, religión, economía y vida familiar. En esta última década la sociedad peruana ha experimentado un reacomodo trascendental en sus instituciones claves para el desarrollo, debido al auge del avance tecnológico que ha permitido que los medios de comunicación se expandan contando hoy con un control digitalizado como es la red de internet.

En este marco el internet, como nuevo medio de comunicación ha pasado a constituir el medio masivo más importante que el hombre tiene en sus manos. La ciudad de Puno no es ajeno a este hecho, en estos últimos años las cabinas de internet se han incrementado considerablemente, su facilidad de manejo y versatilidad en pocos años ha rebasado los límites de lo inimaginable, permitiendo cada vez mayor cantidad de usuarios que accedan a la red.

Los juegos en red son una versión moderna de los videojuegos donde ya no solamente se trata de desafiar a la computadora sino también de competir con otro usuario. Es un sistema por el cual una serie de computadoras conectadas entre si permiten que desde diferentes máquinas puedan jugar unos contra otros, las distancias no son problemas para quienes acceden a este tipo de juegos ya que pueden competir con una persona que se encuentra en el mismo cyber conectados entre sí.

A qué se deberá que los videojuegos se implanten fácilmente entre niños, adolescentes, jóvenes y adultos, según el psicólogo Etreberria (2010) se debe a que los videojuegos ofrecen gran similitud con las actitudes y comportamientos dominantes en la sociedad como son la competitividad, presente generalmente en los videojuegos de deportes, la violencia factor destacado en muchos videojuegos, el sexismo que se encuentran presente en algunos videojuegos, la velocidad que se destaca en las carreras de coches y por último el consumismo.

También repercuten en la autoestima, en la seguridad personal, en la motivación de logro y la capacidad de autosuperación, además de otras repercusiones a nivel de la atención, prerequisite para cualquier proceso de aprendizaje.

En un estudio realizado en la Universidad de Madrid sobre cómo se siente el jugador durante y después de la partida de los video juegos, se concluyó que los videojuegos potencian habilidades como el liderazgo y la capacidad de autosuperación; ya que más de la mitad de los menores de 35 años encuestados afirmaron haber mejorado sus capacidades de liderazgo y de superación (Pérez, 2005). Otro estudio, sobre la agresividad encontró que estos juegos tuvieron un efecto positivo en las niñas más tímidas e introvertidas, al ayudarlas a expresarse con más seguridad y asertividad. Asimismo, se evidenció que videojuegos contribuyeron en la recuperación de pacientes con enfermedades terminales ayudándoles a mejorar el ánimo, lo que se puede explicar como el efecto de los videojuegos en la salud a través de sus efectos en la producción de estados emocionales de placer y de logro (Michael y Chen, 2006).

La posibilidad de interactuar con la máquina, a diferencia de la televisión, los videojuegos nos proponen ser protagonistas activos, permitiendo interactuar al usuario con la calidad de los diseños y la recreación de entornos fantásticos y de gran realismo y acción virtual. Gustan también por la originalidad y creatividad de los guiones, por su vinculación a películas de cine, personajes fantásticos o mitos, porque permiten el juego inmediato, pues se entienden sin tener que leer instrucciones a diferencia de los juegos de mesa, porque generan una cultura propia, un tema de intercambio y relación a partir de los símbolos, personajes o marcas.

El presente trabajo tiene como objetivo identificar y explicar los factores que influyen y efectos que ocasionan en la personalidad de los adolescentes de la ciudad de Puno la participación en los juegos de internet en las diferentes cabinas públicas. En el marco teórico son discutidos y desarrollados los

conceptos de internet, videojuegos, chat, facebook, personalidad, empatía ludopatía, adolescente; luego se presenta la metodología, el análisis de los datos y las conclusiones.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

Internet surgió de un programa realizado por la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzadas de Defensa (DARPA) de los Estados Unidos. Sobre la conexión de redes informáticas el resultado fue ARPANet 1969. Esta red crece y a principios de los 80 se conecta con CSNet y MILNet, dos redes independientes, lo que se considera como el nacimiento de Internet (International Network of Computers). También forman parte de esta red NSI (NASA Science Internet) y NSFNet (National Science Foundation Net). Durante muchos años internet ha servido para que muchos departamentos de investigación de distintas universidades distribuidas por todo el mundo pudieran colaborar e intercambiar información. Solo recientemente ha comenzado a formar parte de los negocios de nuestra vida cotidiana (Ceballos 2008).

Internet es sencillamente una federación de redes de computadoras que emplean los mismos protocolos (TCO/IP) para comunicarse, las redes que forman internet están conectados entre sí mediante circuitos telefónicos de alto rendimiento. Los protocolos que se usan en internet son para establecer redes de computadoras que se comunican, tal como se comunican los seres humanos. Al igual que cuando se descuelga el teléfono y se dice hola o aló para indicar que escucha o cuando se dice "ajá" para indicar que sigue escuchando. Las computadoras deben enviar ciertas secuencias de datos binarios para presentarse y reconocerse mutuamente (Cricket et al 1997).

Desde esta óptica quiere decir que estar en internet, es cuando se está conectado a la red las 24 horas del día para mantener una conexión permanente, porque tiene una cobertura mundial, y en todo momento para algún usuario o cliente es de día en algún lugar del mundo y tiene que comunicarse

normalmente.

Los objetivos de los juegos son lograr mayor cantidad de puntos posibles o eliminar al enemigo. Un video juego es un dispositivo electrónico que a través de ciertos mandos o controles, permite simular juegos en el monitor de una computadora, gracias al video juego, el usuario puede interactuar en el juego mediante el control (joystick) se refleja en pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes (Gunbound, 2011).

Los videojuegos se definen como una forma efectiva de alfabetización digital, no sólo por la semiótica que se genera en torno a todo su funcionamiento, sino también por la forma de interactuar con los artefactos tecnológicos que invaden la vida cotidiana (Gee, 2004, Gross, 2004; Levis, 2005). De esta manera, los videojuegos se convierten cada día más en una manera de comunicarse, de expresarse, y de transmitir las emociones y conocimientos que se tienen acerca de la realidad o de los mundos ficticios que se deseen crear. De manera que los videojuegos constituyen una excelente herramienta de multiestimulación cognitivo afectiva que acelera el aprendizaje, genera placer, y potencia las habilidades digitales, el pensamiento estratégico y la creatividad, dependiendo en mayor o menor medida del tipo o género de videojuego que más se juegue (Marcano, 2006). Por lo que Crawford (1982) destaca que los videojuegos se aprende independientemente de que éstos sean utilizados como estrategia didáctica.

Gros (2000) considera que los videojuegos permiten aprender diferentes tipos de habilidades y estrategias. a) Ayudan a dinamizar las relaciones entre los niños del grupo, no sólo desde el punto de vista de la socialización sino también en la propia dinámica de aprendizaje. b) Permiten introducir el análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos. Otro efecto positivo de los videojuegos a nivel de sociabilidad es que gracias a la posibilidad de comunicación a través de la red los adolescentes comparten por esta vía con grupos de amigos y pares y no necesariamente permanecen aislados (Gros, 2004; Jansz y Martens, 2005; Pérez, 2005).

En los videojuegos ya no solamente se trata de desafiar a la computadora sino también de derrumbar a quienes juegan simultáneamente. Por eso Rosas y Nussbaum (2003) destaca las siguientes características de videojuegos:

- a) Una meta clara.
- b) Un adecuado nivel de complejidad, que generalmente desafía al usuario.
- c) Alta velocidad (mucho mayor que en los juegos mecánicos).
- d) Instrucciones incorporadas que aparecen a lo largo del juego, en la medida en que son necesarias.
- e) Independencia de las leyes físicas.
- f) Holding power: los usuarios pueden sentirse partícipes en la construcción de micromundos, con sus propias reglas y leyes.

Es un sistema que consiste en la conexión de una serie de computadoras entre sí, la cual permite al usuario jugar sin importar la distancia implicada entre los jugadores al momento de competir. Pero el uso, el abuso y la dependencia constituyen tres maneras de relacionarse con el videojuego: 1) Cuando el consumo no es continuado; el adolescente es capaz de interrumpir el juego en cualquier momento que se solicite o que él mismo desee para dedicarse a otra actividad, sin que ello le produzca ningún problema o disgusto; 2) Cuando el consumo es desadaptativo, el adolescente dedica tanto tiempo a como le es posible a jugar con el videojuego, y es probable que abandone otras actividades que antes le gustaban para dedicarse a exclusivamente a este juego; 3) Cuando el consumo es reiterativo, el adolescente ha ido adaptando sus necesidades a la máquina y suple su necesidad de emoción, compañía, reto, superación, distracción con el videojuego. El abuso del videojuego puede llevar al niño o al adolescente a conductas compulsivas o adaptativas. Sartori (2006, p. 43) desarrolla una crítica devastadora contra la

multimedia en cuanto a su estructura, de manera independiente de los contenidos. Según su perspectiva, el vídeo-ver implica una sustitución del símbolo por la imagen, a partir de lo cual se derivaría un empobrecimiento cultural.

Hurlock (1970) sostiene que la adolescencia es la etapa en que el individuo deja de ser un niño, pero sin haber alcanzado aún la madurez de adulto; es el tránsito complicado y difícil que normalmente debe superar para llegar a la edad adulta. Se considera que la adolescencia se inicia aproximadamente a los 12 años promedio, en las mujeres y a los 13 años en los varones, este es el momento en que aparece el periodo de la pubertad, que cambia al individuo con respecto a lo que hasta entonces era su niñez. Del adolescente sobresalen los siguientes motivos: Necesidad de seguridad, necesidad de independencia, necesidad de experiencia, necesidad de integración y necesidad de afecto.

Respecto a los caracteres psicobiológicos de la adolescencia Bueno (2005) pondera el descubrimiento de su individualidad. Este carácter se refiere al descubrimiento del Yo, la cual no debe entenderse como si hasta aquí, no hubiese habido ninguna vivencia del Yo, no debe entenderse como si el hombre se descubriera recién en los años de adolescencia; más bien debe entenderse, como la vuelta de la mirada hacia sí mismo, hacia su mundo subjetivo. Esta actitud toma el nombre de la vivencia de la gran soledad. El adolescente no se comprende a sí mismo. De aquí su anhelo de ser comprendido, ahora predomina un nuevo sentimiento del Yo, comienzan las vivencias del propio Yo como proyecto futuro, en el sentido de que subjetividad se convierte en un mundo independiente de auto reflexión en todas sus formas. Comprenderse a sí mismo es una tarea ardua y difícil, porque para comprender a los demás primero hay que comprenderse uno mismo.

Asimismo, el comportamiento generalmente, se refiere a acciones de la persona y otros organismos algunos son comunes, algunos inusuales y otros fuera de los límites aceptados. El comportamiento de la gente es estudiado por varias disciplinas incluyendo la psicología, la sociología y la

antropología. Finalmente la personalidad es única, ninguna personalidad es exactamente como la otra, la personalidad determinada por la conducta de las personas Bueno (2005).

Según Estallo (1995) el adolescente pasa a utilizar con más frecuencia el videojuego por el efecto de la novedad, y en la mayoría de casos esta conducta remitirá espontáneamente o con la ayuda de la familia. No obstante, muchos jóvenes explican que durante un periodo de su vida los videojuegos perjudicaron su rendimiento escolar, motivaron tensiones familiares y redujeron sus relaciones sociales.

### III. METODOLOGÍA

La investigación es descriptiva y explicativa: pues se orientó a recolectar informaciones relacionadas al estado real de los actores adolescentes en función a las percepciones que tienen sobre su participación en los juegos de internet. Asimismo, es explicativa porque permitió brindar un nivel de valoración a la relación de padres e hijos.

La población fué constituida por los adolescentes internautas de las diferentes zonas de la Ciudad de Puno: El tamaño de la muestra para poblaciones finitas se determina a través de una fórmula que está en función al tamaño de la población, la prevalencia esperada, el error y el valor probabilístico. La población es de 6395 adolescentes de los diferentes zonas de la ciudad de Puno. El tamaño de la muestra es de 276 adolescentes. El propósito de esta estimación es obtener información necesaria para el estudio. La misma que respaldamos con la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{i^2(N-1) + Z^2 \cdot p \cdot q} = \frac{1.96^2 \cdot (.75) \cdot (.25) \cdot 6395}{5^2(6395-1) + 1.96^2 \cdot (.75) \cdot (.25)}$$

El valor calculado es:

$$n = 276 \text{ adolescentes encuestados}$$

Para estratificar por zonas se utilizó la siguiente fórmula:

$$nh = \frac{Nh^* (n)}{N}$$

La muestra fue distribuida en zonas de la ciudad, el propósito de esta estimación es obtener información necesaria para el estudio. Se preparó y se validó el instrumento de recolección de datos; se capacitó a los encuestadores para la aplicación del instrumento a los adolescentes en las diferentes zonas donde se encuentran las cabinas públicas de internet. El procesamiento de los datos obtenidos se ha realizado con las técnicas que permiten describir y poner de manifiesto las principales características de las variables. Para el procesamiento se utilizó la estadística descriptiva y el paquete estadístico SPSS.

### IV. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS DATOS

**Tabla 1 - Distribución según los factores que influyen a los adolescentes a entrar a internet y la Frecuencia de visita**

Características	INFLUENCIA						FRECUENCIA DE VISITA							
	Sí		No		NS/NR		Siempre		A veces		Regular		Poco	
	N	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
factores														
Personales	145	52.5	84	30.4	47	17.0	86	31.2	84	30.4	59	21.4	47	17.0
Intrafamiliares	121	43.8	124	44.9	31	11.2	56	20.3	124	44.9	65	23.6	31	11.2
Extrafamiliares	106	38.4	138	50.0	32	11.6	48	17.4	138	50.0	58	21.0	32	11.6

FUENTE: Elaboración propia (2010)

En la tabla 1, se aprecia que el 52.5% manifiestan que su participación en los juegos de red se debe a factores y decisiones personales de los adolescentes, y su frecuencia de visita es siempre con un 31.2%. Se deduce que los adolescentes concurren al internet por el factor personal debido a que los adolescentes se refugian en los juegos de red, para divertirse y otras veces para mitigar la soledad que tienen.

El factor intrafamiliar también influye para que los adolescentes participen en los juegos de red, los motivos por los que participan son la falta de calor fraternal, mala relación entre padres e hijos y la ausencia de los padres; la frecuencia con que concurren por este factor es 20.3%. Esto se debe a que existe mucha incomprensión por parte de los agentes de la familia, con el trato a los adolescentes, ya que es una etapa muy delicada en que se desarrolla.



**Tabla 2 - Distribución según impacto que provocan los juegos de internet en los adolescentes**

Juego	Impacto	Positivo		Negativo		No tiene Impacto		Total	
		n	%	n	%	n	%	n	%
		Counter	Si	114	41,3%	4	1,4%	27	9,8%
	No	11	4,0%	15	5,4%	58	21,0%	84	30,4%
Strike	No sabe/No	8	2,9%	4	1,4%	35	12,7%	47	17,0%
	Total	133	48,2%	23	8,3%	120	43,5%	276	100,0%
Gunbound	Si	53	19,2%	23	8,3%	45	16,3%	121	43,8%
	No	8	2,9%	31	11,2%	85	30,8%	124	44,9%
	No sabe/No	4	1,4%	0	,0%	27	9,8%	31	11,2%
	Total	65	23,6%	54	19,6%	157	56,9%	276	100,0%
WarCraft	Si	48	17,4%	16	5,8%	42	15,2%	106	38,4%
	No	16	5,8%	16	5,8%	106	38,4%	138	50,0%
	No sabe/No	0	,0%	8	2,9%	24	8,7%	32	11,6%
	Total	64	23,2%	40	14,5%	172	62,3%	276	100,0%
GunZ	Si	57	20,7%	4	1,4%	40	14,5%	101	36,6%
	No	11	4,0%	8	2,9%	113	40,9%	132	47,8%
	No sabe/No	4	1,4%	4	1,4%	35	12,7%	43	15,6%
	Total	72	26,1%	16	5,8%	188	68,1%	276	100,0%

FUENTE: Elaboración propia (2010)

En la tabla 2, se aprecia la distribución según impacto que provocan los juegos de internet en los adolescentes encuestados, donde el juego que tiene más impacto es Counter Strike con un 52.5% que provoca un impacto positivo con un 41.3% debido a que tienen un buen número de mensajes que permiten la solidaridad que cada día fortalecen su forma de vida. Hay que indicar que existe un considerable número de adolescentes encuestados que manifiestan que no tienen impacto (43.5%), debido a que la mayoría de éstos no aprecian la forma de proceder de los diferentes juegos (21.0%) y no saben y no opinan con un 12.7% por las mismas condiciones.

De acuerdo a la tabla 2, el segundo juego que sigue con más impacto es Gunbound con 43.8% y con un impacto positivo de 19.2%, esto nos lleva a deducir que el segundo juego de red más preferido por los adolescentes es Gunbound por que tiene alto contenido de violencia.

Los juegos que no tienen fuerte impacto es WarGraft y Gunz, esto nos demuestra que no todos los juegos tienen el mismo impacto, debido a su contenido desde lo político, la economía, nutrición, sexo, amor, la violencia, la guerra, deportes, etc.

Los adolescentes creen que el mundo de los juegos de internet, es un reflejo del mundo real, hasta confían en el modelo y forma en que les presenta los diferentes juegos y consideran que pueden enfrentar a situaciones similares en la vida real, este impacto de los juegos se observa en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno

**Tabla 3 Distribución según credibilidad de los juegos de internet en los adolescentes de la ciudad de Puno**

G. de credibilidad	Mucho		Regular		Poco		NS/NO	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Counter Strike	66	23.9%	89	32.2%	19	6.9%	102	37.0%
Gunbound	11	4.9%	108	39.1%	31	11.2%	126	45.7%
WarCraft	8	2.9%	60	21.7%	69	25.0%	139	50.4%
GunZ	24	8.7%	74	26.8%	55	19.9%	123	44.6%

FUENTE: Elaboración propia (2010)

El internet goza de una importante cuota de confianza y credibilidad por parte de los adolescentes. Así se puede apreciar en la tabla 3, que los adolescentes encuestados le brindan mayor credibilidad (entre mucho y regular suman el 56.1%) al juego Counter Strike, esto se debe a que la mayoría de los que juegan son jóvenes de todo el mundo, por su accesibilidad.

El 43.9% de encuestados también le brinda una credibilidad entre mucho y regular al Juego Gunbound, ya que sus contenidos muy pacíficos. Por otra parte hay que indicar que casi la mitad de los encuestados manifiestan no saber, ni pueden opinar sobre la credibilidad de los demás juegos (estos juegos son WarCraft y Gunz). La credibilidad son componentes objetivos y subjetivos que definen la capacidad de ser creído.

**Tabla 4- Expectativas de los adolescentes sobre el rol social de los juegos de internet**

Rol social	n	%
Bueno	65	23,6
Regular	175	63,4
Malo	36	13,0
Total	276	100,0

FUENTE: Elaboración propia (2010)



En la tabla N° 4, se puede apreciar que el 63,4 % de los encuestados manifiestan que el rol social que cumplen los juegos de internet en las cabinas públicas es regular y el 23,6 % de los adolescentes bueno, lo que permite visualizar que están en un rango de regular a bueno, que permite manifestar que su papel socializadora en un futuro inmediato será importante, para que se tenga una apreciación adecuada de la realidad social de los adolescentes de la ciudad de Puno.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y disfrute de los participantes. Los mundos virtuales expresan capacidad lúdica de la Net Gen para esta generación casi todo debe ser entretenimiento, los juegos masivos de On Line son los favoritos de los adolescentes y esto genera participación entre sus jugadores en un sistema de comunidades paralelas, por lo que los adolescentes tienen expectativas sobre el rol social de los juegos, porque les permite comunicarse y socializarse a través de los juegos.

## V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La participación frecuente de los adolescentes en los juegos de internet, influye y genera efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes, ya que el 31.2 % visita siempre permanentemente internet, debido a que están acostumbrados y la cercanía de la ubicación de las cabinas de internet. Los factores que influyen en los adolescentes de la ciudad de Puno a entrar a internet, son principalmente los factores personales, el 52.5 % de los adolescentes manifiestan así. Otro sector importante de los adolescentes concurren al internet por falta de afecto fraternal, incomprensión y por la influencia de los amigos.

La participación constante de los adolescentes en los juegos de internet genera efectos y cambios negativos. En su forma de hablar conlleva al uso de jergas y palabras indecentes, en su forma de escribir abreviaturas populares no oficiales, en la forma de vestir atuendos de otro contexto.

Los juegos de internet tienen un fuerte impacto en los adolescentes de la ciudad de Puno, el 41.3 % de los adolescentes manifiestan el juego que tiene mayor impacto es Counter Strike, es el juego que tiene mayor credibilidad y aceptación debido a que es un juego muy popular y accesible, la mayoría de los que juegan son adolescentes y jóvenes de todas las condiciones sociales. Es uno de los juegos más jugados, se trata de un juego de acción en primera persona, donde la perspectiva está dada desde los ojos del personaje que uno utiliza. En el Counter Strike uno elige un bando entre los terroristas y un grupo militar contraterrorista, el objetivo es eliminar al bando rival y utilizar el dinero virtual ganado en cada ronda para comprar cada vez armas más poderosas.

El juego que tiene impacto negativo es Gunbound, este juego promueve el comportamiento criminal, falta de respeto a la autoridad, crea estereotipos raciales y de género, usa palabras indecentes y gestos obscenos, se desarrolla en otro contexto en el planeta Londe y sus 8 lunas, es la guerra de los bots y los jugadores.

Las expectativas que tienen los adolescentes de la ciudad de Puno sobre el rol social de los juegos de internet es de regular a bueno ya que el 63.4 % de los adolescentes manifiestan regular y el 23.6 % bueno, porque los juegos masivos de On Line genera participación entre los jugadores en sistema de comunidades paralelas, permite establecer nuevas formas de sociabilidad, un encuentro alternativo de relaciones por lo que tienen expectativas sobre el rol social de los juegos.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda a los miembros que integran la familia nuclear, deben fomentar el afecto fraternal entre sus hijos especialmente a los adolescentes, para que no se refugien ni mitiguen su soledad en las cabinas públicas de internet.

A las diferentes instituciones educativas, que fomenten el uso adecuado de internet, mediante políticas sociales que permitan aprovechar el interés de los adolescentes, para promover la culturización adecuada y de manera positiva en su formación integral como futuros integrantes de la sociedad.

A los padres de familia, deben inculcar con mayor frecuencia y tiempo a sus hijos adolescentes los valores para fortalecer su identidad, para que sus hijos no se dejen influenciar por escenarios irreales para que no imiten las actitudes y comportamientos de los héroes de los juegos de internet en su vida cotidiana.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUENO, R. La Naturaleza de la Conducta y la Explicación Psicológica. Editorial Liberabit, Lima Perú, 2005.

CASTAÑEDA LEÓN, Juan Explore por el Mundo de Internet, Editorial Megabyte, Lima Perú, 2007.

CRICKET L. et al. Administración de Servicio de Información de Internet. Editorial Mc Graw Hill, México, 1997

GEE, J. Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Málaga, Aljibe, 2004.

GROS, B. La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 12. 2000.

HERNANDEZ R. et al. Metodología de la investigación, Editorial Mc Graw Hill, México, 1997.

HURLOOK, Elizabeth. La Psicología de la Adolescencia, Editorial Paidós, Buenos Aires, 1970.

CRAWFORD, C. (1982): The art of gamedesing. Disponible en:

<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>. Accedido el 03-05-2006

ESPINOZA, D. La tolerancia en los videojuegos: Una lectura con mapas axiológicos. Tesis Doctoral, Universidad de Alicante, 2000.

ESTALLO, J.A. Los videojuegos. Juicios y prejuicios. Barcelona, 1995.

JANZ, J. y MARTEN, L. (2005): Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New media & society*, 7 (3), 333–355. Disponible en:

<http://users.fmg.uva.nl/jjansz/janszmartens.pdf> . Accedido el 03-04-2006

LEVIS, D. Videojuegos y alfabetización digital. Aula de innovación educativa, 147. 2005

KEITH, A. Correo Electrónico, Editorial Palomino, Lima Perú, 1997.

MARCANO L., Beatriz E. ESTIMULACIÓN EMOCIONAL DE LOS VIDEOJUEGOS: EFECTOS EN EL APRENDIZAJE. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, vol. 7, núm. 2, diciembre, 2006, pp. 128-140 Universidad de Salamanca-España.

MICHAEL, D. y CHEN, S. Serious Games. Games that educate, train and infoms. Canadá, Thonsom, 2006.

PÉREZ, J. (2005): Los videojuegos mejoran la sociabilidad y las "habilidades directivas. Disponible en: [http://www.cadenaser.com/articulo.html?xref=20051222csrsrcrtec\\_2&type=Tes](http://www.cadenaser.com/articulo.html?xref=20051222csrsrcrtec_2&type=Tes) accedido el 23/12/2005.

WALLES MATINEZ, Miguel. Técnicas Cualitativas de Investigación Social, Editorial Síntesis S.A., Madrid España, 2000.