

VIDEOJUEGO DOTA 2 Y RELACIONES INTERPERSONALES ENTRE LOS GAMERS DE LAS CABINAS DE INTERNET EN EL MUNICIPIO DE SUCRE

DOTA 2 VIDEO GAME AND INTERPERSONAL RELATIONSHIP BETWEEN GAMERS IN INTERNET BOOTHS IN THE MUNICIPALITY OF SUCRE

Pedro Ribera Guardia
ribera.pedro@usfx.bo

Edgar Sandro Ramírez Serrano

Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca
Sucre, Bolivia.

RECIBIDO: 22/04/2024

ACEPTADO: 20/05/2024

RESUMEN

El objetivo principal de este estudio es identificar la relación entre el uso del videojuego Dota 2 y las interacciones sociales entre los jugadores en las cabinas de internet de la ciudad de Sucre, en el año 2024. Para esta investigación, se empleó la teoría de la Ecología de los Medios. Se revisaron diversos recursos, como libros en español e inglés, revistas académicas y estudios previos, para fundamentar el análisis. El enfoque de esta investigación es cuantitativo, de tipo básico, con un nivel correlacional, diseño no experimental y corte transversal. La población estudiada comprende jóvenes gamers de las cabinas de internet de la ciudad de Sucre, de los cuales se seleccionó una muestra de 320 individuos. Para el análisis de datos, se utilizó el software SPSS 23, y la confiabilidad de los resultados se aseguró mediante el coeficiente chi cuadrado de Pearson. Finalmente, los resultados del análisis de correlación de tau-b de kendall, con una significancia de favorable, demostraron que existe una relación entre el uso del videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales de los gamers en las cabinas de Internet de la ciudad de Sucre, en 2024.

PALABRAS CLAVE

Videojuego Dota 2, Relaciones Interpersonales, cabinas de internet de la ciudad de Sucre.

ABSTRACT

The main objective of this research is to identify the relationship between the use of the Dota 2 video game and the social interactions between players in the internet booths of the city of Sucre, in 2024. The theory of Media Ecology was used for this paper. Various resources, such as books in Spanish and English, academic journals, and previous studies, were reviewed to sustain the analysis. The focus of this research is quantitative, basic, with a correlational level, non experimental design and cross-sectional. The population studied includes young gamers from the internet booths of the city of Sucre, from which a sample of 320 individuals was selected. For data analysis, SPSS V23 software was used, and the reliability of the results was en

sured using Pearson's chi-square coefficient. Finally, the results of Kendall's tau-b correlation analysis, with a favorable significance, demonstrated that there is a relationship between the use of the Dota 2 video game and the interpersonal relationships of gamers in the internet booths of the city of Sucre in 2024.

KEY WORDS

Dota 2 video game, Interpersonal Relations, internet booths in the city of Sucre.

INTRODUCCIÓN

El presente informe de investigación aborda la temática de los videojuegos y su influencia en las relaciones interpersonales de los gamers que frecuentan las cabinas de internet en la ciudad de Sucre. En los últimos años, los videojuegos han adquirido una gran relevancia en nuestra sociedad, provocando diversos efectos en los jóvenes. Además, se reconoce que los videojuegos funcionan como un medio de comunicación. (Mongelo, 2017) El notable protagonismo de los videojuegos se debe, en gran medida, a los avances tecnológicos que han mejorado significativamente la calidad de los juegos, desde los gráficos hasta los sistemas de comunicación entre jugadores. Para abordar esta problemática, es fundamental identificar sus causas. Una de las principales es que los jóvenes, al enfrentar problemas, se refugian en los videojuegos, lo que puede conducir a la adicción, comportamientos agresivos. (Torres, 2018) El videojuego Dota 2, en particular, ha ganado una notable popularidad a nivel internacional en los últimos años, atrayendo a una gran cantidad de seguidores y propiciando la creación de diversos torneos internacionales. Sin embargo, la importancia de los videojuegos y su impacto en las relaciones interpersonales dentro de una comunidad de jugadores ha sido subestimada en nuestra sociedad, considerándose muchas veces simplemente como una forma de entretenimiento. No obstante, los videojuegos han evolucionado hasta convertirse en herramientas de interacción que generan emociones en los jugadores. (CyberScore.Live, 2017) En el entorno actual, la tecnología es una parte esencial de nuestra vida cotidiana. La mejora e innovación continua en los videojuegos, impulsadas por la web 2.0, han facilitado el intercambio de información y la creación de comunidades virtuales. Esta plataforma

permite a los usuarios interactuar y generar contenido, atrayendo a muchos adolescentes al mundo virtual, donde pueden comunicarse desde cualquier parte del mundo sin restricciones. (Soto, 2016) Actualmente, existe una gran variedad de géneros de videojuegos, desde terror y acción hasta deportes y estrategias. Los juegos de batalla real y deportivos son los que más interacción han generado en los últimos cinco años. Los juegos de rol multijugador masivos en línea también han fortalecido las dinámicas grupales, convirtiéndose en una forma de distracción cada vez más popular. (Ruiz, 2018) El consumo de videojuegos, como medio de comunicación, ha transformado nuestras vidas cotidianas, integrando dispositivos y contenidos digitales en nuestra rutina diaria. Muchos adolescentes recurren a los videojuegos para entretenerse, a menudo descuidando sus responsabilidades académicas y sociales. Por ello, es crucial un uso adecuado de los videojuegos, especialmente en casos de problemas como el bullying o la violencia familiar, donde los jóvenes tienden a aislarse y refugiarse en los juegos. (López Redondo, 2015) Las relaciones interpersonales se refieren a conexiones duraderas entre individuos, basadas en emociones como el cariño, la pasión y la afinidad. Estas relaciones son fundamentales en el contexto social y requieren una comunicación efectiva y asertiva. Sin embargo, algunos adolescentes encuentran en el ámbito virtual un refugio para problemas sociales como la timidez, la soledad y la falta de habilidades sociales. (Huarcusi, 2018) En la ciudad de Sucre, muchos gamers se adentran en el mundo virtual debido a sentimientos de soledad, frustración e incomprensión, recurriendo a cabinas de internet o jugando desde casa, a menudo descuidando sus responsabilidades familiares y personales.

FUNDAMENTO TEÓRICO

Gracias al avance del sistema de edición de mapas en el juego "Warcraft III: Reign of Chaos" en el año 2003, se produjo un hecho significativo. Un usuario conocido como "Eul" utilizó este programa para crear su propio mapa personalizado, que más tarde se conocería como "Defense of the Ancients" (Dota). Este juego emergió del contexto del juego de estrategia Warcraft 3 y estableció un nuevo género en los videojuegos en línea. Después de casi una década desde su creación, Dota 2 se independizó y ha sido protagonista de dos torneos internacionales, generando gran entusiasmo entre los

jugadores de todo el mundo. (Gomez L. S., 2018).

En la etapa de desarrollo del marco conceptual del videojuego, es esencial comprender la definición de la variable central de este estudio, que es el videojuego. Según la perspectiva de los videojuegos se han considerado a lo largo de su historia como una forma de entretenimiento en la que las personas interactúan con una consola conectada a un televisor. Estos juegos abarcan una variedad de géneros, como estrategia, shooter y aventuras, y ofrecen no solo diversión, sino también oportunidades para adquirir conocimientos que pueden no estar disponibles en el mundo real, lo que convierte a los videojuegos en una herramienta educativa valiosa. (Gomez L. S., 2018).

Dota 2 es un videojuego gratuito del género ARTS (Estrategia de Acción en Tiempo Real) también conocido como MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

distribuido por la plataforma Steam de Valve. El origen de Dota 2 se remonta a StarCraft, en concreto Aeon of Strife (AoS), un mapa personalizado y el primer MOBA de todos. Posteriormente, con el lanzamiento de Warcraft III y como una modificación del mismo, se creó "Defense Of The Ancients" (DOTA) por los propios usuarios del juego. Entre ellos IceFrog, mientras que su compañero Guinsoo decidió tomar otro camino con el exitoso juego League of Legends.

El juego enfrenta a dos equipos de cinco jugadores cada uno, denominados Radiant y Dire, con sus respectivas bases en las esquinas opuestas del mapa. Éste se divide en tres líneas (top, mid y bot) que conectan ambas bases y un río en medio que separa los dos territorios.

Cada 30 segundos aparecen unos bichitos controlados por la IA, llamados creeps que van de camino a la base enemiga para luchar contra sus creeps y sus torres. El objetivo del juego es destruir el edificio enemigo llamado Ancient. (Taiminlafuria, 2016).

Algunos aportes de las investigaciones sobre el videojuego Dota 2 se muestran en la Tabla N° 1.

Tabla N° 1. Principales aportes teóricos a la variable videojuego Dota 2

Autor	Título	Resumen de lo que logró
LEANDRO SEBASTIAN GOMEZ TORRES	La interpretación de los videojuegos como contenido audiovisual para jugadores de Lima Metropolitana en la década del 2010	Esta investigación, realizada para obtener la licenciatura en Comunicación Audiovisual en la Pontificia Universidad Católica del Perú, estudió cómo la comunicación dentro de un grupo de jugadores de videojuegos se convierte en una experiencia entretenida a través de la transmisión en línea. Con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental, se analizó una muestra de 100 de los 210 jugadores apasionados. Usando un cuestionario, se descubrió que las aplicaciones de transmisión permiten a los jugadores expresar sus ideas y mostrar su autenticidad, lo que genera admiración y aprecio entre los espectadores en este entorno virtual. (Gomez L. S., 2018)
ALEJANDRO MARTINEZ RUIZ	El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: El caso de la comunidad virtual peruana de Team Fortress 2	Esta tesis para obtener el título de Licenciado en Comunicación Audiovisual en la Pontificia Universidad Católica del Perú investigó cómo el videojuego Team Fortress 2 afecta las interacciones entre los jugadores peruanos. Usando un enfoque cualitativo y un diseño experimental descriptivo, se estudió a 61 miembros de la comunidad, seleccionando una muestra de 23 personas. Se utilizó un método cuantitativo para la recolección de datos. Los hallazgos mostraron que los videojuegos, además de ser una fuente de entretenimiento, promueven la socialización y la formación de conexiones entre individuos de distintas regiones. (Martinez, 2018)

De acuerdo con las relaciones interpersonales involucran varios elementos esenciales, entre los cuales se incluyen la capacidad de comunicarse de manera efectiva, la habilidad para escuchar, la resolución de conflictos y la expresión auténtica. La comunicación interpersonal se considera no solo una dimensión fundamental de la vida humana, sino también la dimensión a través de la cual los individuos se desarrollan como seres humanos. Esto implica una habilidad sobresaliente en la asertividad, la comunicación, la inteligencia emocional y las destrezas sociales. (Aliosca, 2016) Algunos aportes de las investigaciones sobre las relaciones interpersonales se muestran en la Tabla N° 2.

Tabla N° 2. Principales aportes teóricos a la variable relaciones interpersonales.

Autor	Título	Resumen de lo que logró
MERY ALIOSKA QUISPE PFOCCORI	“El uso de videojuegos y las Relaciones Interpersonales en estudiantes de la I. E. S. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Roman 2016”	Esta tesis para obtener el título de Licenciada en Trabajo Social en Puno, Perú, investigó la relación entre los videojuegos y las relaciones interpersonales de los estudiantes de la Institución Educativa Mariano H. Cornejo en 2016. Con un método hipotético y un diseño descriptivo no experimental, se estudió a 120 estudiantes, seleccionando una muestra de 60 que usaban cabinas de internet en Juliaca. Se recopiló información mediante un cuestionario. Los resultados mostraron que los videojuegos fortalecen las amistades y fomentan estrategias de equipo entre los estudiantes. (Aliosca, 2016)

METODOLOGÍA

La investigación de tipo no experimental se lleva a cabo sin intervenir en la manipulación de las variables, centrándose únicamente en la observación de los fenómenos para su posterior análisis. Esto implica que se trabaja a partir de los resultados que las variables están generando de manera natural en el objeto de estudio.

El presente trabajo se enmarca en un enfoque de investigación de corte transversal o transaccional, de los cuales se seleccionó una muestra de 320 individuos. Esta muestra, es representativa del grupo más amplio. Se utilizó la encuesta como técnica de recolección de datos, con un cuestionario que incluye preguntas sobre la variable independiente “Videojuego Dota 2” y preguntas sobre la variable dependiente “Relaciones Interpersonales”. Estas preguntas se formularon en una escala Likert y fueron validadas por expertos. En este tipo de investigación, se examina un punto específico en el tiempo en el cual se produce el fenómeno y se puede medir. Se caracteriza por la recopilación de datos en un único momento temporal con el propósito de describir las variables en estudio y su relación con otras variables en ese momento particular. Además, el estudio emplea un enfoque correlacional, que tiene como objetivo revelar las relaciones entre dos o más variables. En resumen, para evaluar estas variables, se procede a la recopilación de datos, su cuantificación y posterior análisis, lo que permite establecer si existe una conexión entre ellas.

RESULTADOS

Los datos demográficos de la población estudiada a través de una encuesta con un total de 320 individuos además para el marco muestral se consideraron los distritos 1,2,3,4,5 de la ciudad de Sucre para una mejor recopilación de datos. Una determinación cuidadosa del marco muestral es esencial para obtener conclusiones significativas y aplicables a las relaciones interpersonales en Dota 2 en el municipio de Sucre.

Table 1 población jóvenes desde los 18 años hasta los 39 en los distritos 1,2,3,4 y 5 de la ciudad de Sucre

DISTRITOS	%	POBLACIÓN > A 18 AÑOS	MUESTRA POR RANGOS DE EDAD EN AÑOS	(UNIVERSO DE 186.243)			
			Jóvenes de		Jóvenes de		
	%	Población	18-24		25-39		
Distrito 1	8,25%	12.194	3246	3,54%	4328	4,71%	7575
Distrito 2	44,90%	66.359	17932	19,53%	23188	25,25%	41121
Distrito 3	22,98%	33.968	9275	10,10%	11903	12,96%	21179
Distrito 4	11,47%	16.952	4637	5,05%	5874	6,40%	10512
Distrito 5	12,39%	18.318	4946	5,39%	6492	7,07%	11439
Total	100 %	147.791	40039	43,60%	51788	56,40%	91828
							100,00%

Tabla 2: Análisis de la variable dota 2

		Videojuego Dota 2			Porcentaje acumulado
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	
Válido	En desacuerdo				3,8
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	12	3,8	3,8	61,6
	De acuerdo	185	57,8	57,8	100,0
	Total	123	38,4	38,4	
		320	100,0	100,0	

Tabla 2 elaboración propia

Tabla 3 relaciones interpersonales

Relaciones interpersonales					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	3	0,9	0,9	58,4
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	184	57,5	57,5	58,4
	De acuerdo	133	41,6	41,6	100,0
	Total	320	100,0	100,0	

Tabla 3 elaboración propia

Tabla 4: Resultados del cruce de variables dependiente e independiente

Tabla cruzada Video juego dota 2*Relaciones interpersonales						
		Relaciones interpersonales				Total
			En Desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	
Video juego dota 2	En Desacuerdo	Recuento	0	10	2	12
		Recuento esperado	,1	6,9	5,0	12,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Recuento	3	121	61	185
		Recuento esperado	1,7	106,4	76,9	185,0
	De acuerdo	Recuento	0	53	70	123
		Recuento esperado	1,2	70,7	51,1	123,0
Total	Recuento	3	184	133	320	
	Recuento esperado	3,0	184,0	133,0	320,0	

Tabla 4 fuente elaboración propia

Tabla 5: Pruebas Chi cuadrado Pearson para la prueba de la hipótesis general

Pruebas de chi- cuadrado			
	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	22,080a	4	,000
Razón de verosimilitud	23,402	4	,000
Asociación lineal por lineal	20,851	1	,000
N de casos válidos	320		

Tabla 5 fuente elaboración propia

Interpretación: A partir de la tabla se puede deducir que, los resultados obtenidos de las correlaciones del coeficiente de Pearson para las variables Videojuego Dota 2 y relaciones interpersonales, fue de resultado 0,00 existiendo una correlación positiva alta entre las variables presentadas. De igual forma, se muestra una significancia de 0,000, siendo menor a 0,05, invitándonos así en aceptar la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, en la cual determina que el uso del videojuego Dota 2 si se relacionan significativamente con las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet de la ciudad de Sucre.

DISCUSIÓN

Mediante la aplicación de técnicas estadísticas predictivas usando SPSS versión 23, se obtuvieron resultados estadísticos descriptivos de las variables estudiadas, así como la validación de hipótesis en línea con el problema y los objetivos de la investigación. Los halla evolución de los sistemas de corrección de mapas en el juego Warcraft permitió que, con el tiempo, un usuario creará su propio mapa, dando origen a lo que ahora conocemos como Dota 2 (Defense of the Ancients), según señala (Gomez L. T., 2018)

En la tabla de resultados, se observa que 184 gamers (57.5%) de las cabinas de internet de Sucre seleccionaron la opción “ni de acuerdo ni en desacuerdo” en relación con la variable de relaciones interpersonales, mientras que 133 (41.6%) estuvieron de acuerdo y solo 3 (0.9%) manifestaron desacuerdo. Esta variable muestra una menor influencia entre los jóvenes. Un análisis bibliográfico respalda este resultado, indicando que la interacción entre dos o más personas implica la capacidad de escuchar, resolver conflictos adecuadamente y expresarse de forma auténtica. (Garza, 2008). Para el contraste de la hipótesis general, la Tabla 5 de Pruebas Chi cuadrado de Pearson muestra un coeficiente de correlación que evidencia una relación estadísticamente significativa. A partir de la tabla, se puede deducir que los resultados obtenidos de las correlaciones del coeficiente de Pearson para las variables Videojuego Dota 2 y relaciones interpersonales fueron de 0.00, indicando una alta correlación positiva entre las variables presentadas. Asimismo, se muestra una significancia de 0.000, siendo menor a 0.05, lo cual invita a aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula, determinando que el uso del videojuego Dota 2 se relaciona significativamente con las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet de Sucre. Este resultado es directamente proporcional, aceptando la hipótesis general y rechazando la nula. Este hallazgo es similar a lo reportado por (A & REYES, 2018), quienes encontraron una relación significativa (0.895, $p < 0.005$).

CONCLUSIONES

En base a los resultados obtenidos mediante la aplicación de la técnica estadística predictiva con SPSS V25, se lograron analizar los aspectos descriptivos de las variables de estudio y validar las hipótesis planteadas en relación al uso del videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de las cabinas de internet en la ciudad de Sucre. El objetivo general de la investigación fue determinar la relación entre el uso de Dota 2 y las relaciones interpersonales en los gamers de las cabinas de internet en la ciudad de Sucre, Ate 2019. Para cumplir con este objetivo, se utilizaron instrumentos que evaluaron las variables “Videojuego Dota 2” y “Relaciones interpersonales”, diseñados según las dimensiones e indicadores de las variables de estudio.

Es importante señalar que estos resultados son consistentes con investigaciones anteriores, como las de (Martinez, 2018), (Quispe, 2016) y (Gomez L. T., 2018), quienes también encontraron relaciones significativas entre el juego Dota 2 y diferentes aspectos relacionados con la comunicación y la resolución de conflictos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A, V. A., & REYES, B. G. (2018). DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO INTEGRADO CON KINECT QUE FAVOREZCA EL DESARROLLO DE RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS CON AUTISMO: CASO PRACTICO FUNDACIÓN AUTISMO ECUADOR”. PROYECTO TÉCNICO, 98-99.

Aliosca, Q. m. (2016). El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo que acceden a cabinas de internet Juliaca- San Roman. 21-22. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/3260/Quispe_Pfoccori_Mery_Aliosca.PDF?sequence=1&isAllowed=y

CyberScore.Live. (2017). La historia de Dota 2: Un repaso al nacimiento al fenómeno de los videojuegos. Obtenido de <https://cyberscore.live/es/articles/dota-2-creation-history/>

Garza, M. R. (2008). Aportaciones de las ciencias sociales al estudio de la comunicación interpersonal Razón y Palabra. Razón y Palabra, 13-14.

Gomez, L. S. (Mayo de 2018). Del hábito cotidiano a la profesionalización entre video - jugadores en línea: La interpretación de los video-juegos como contenido audiovisual para jugadores de Lima Metropolitana en la década del 2010. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/12570/GOMEZ_TO_RRES_DEL_HABITO_COTIDIANO_A_LA_PROFESIONALIZACION_ENTRE_VIDEO_JUGADORES_EN_LINEA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gomez, L. T. (2018). La interpretación de los video-juegos como contenido audiovisual para jugadores de Lima Metropolitana en la década del 2010. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/12570/GOMEZ_TO_RRES_DEL_HABITO_COTIDIANO_A_LA_PROFESIONALIZACION_ENTRE_VIDEO_JUGADORES_EN_LINEA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Huarcusi, L. Y. (2018). Efectos de los conflictos interpersonales en el desempeño laboral de la dirección regional de educación puno 2017. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/8416/Collatupa_Huarcusi_Lourdes_Yovana.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López Redondo, I. (28 de enero-marzo de 2015). Ambitos revista andaluza de comunicación. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/168/16838682013.pdf>

Martinez, A. R. (24 de Enero de 2018). El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: El caso de la COMUNIDAD VIRTUAL PERUANA de TEAM FORTRESS 2. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13316/MARTINEZ_RUIZ_EL_VIDEOJUEGO_ONLINE_MULTIJUGADOR_COMO_MEDIO_DE_COMUNICACION_Y_SOCIALIZACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mongelo, M. C. (2017). Aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. Obtenido de repositorio.uca.edu: <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/6180>

Quispe, M. A. (2016). “El uso de videojuegos y las Relaciones Interpersonales en estudiantes de la I. E. S. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Roman 2016”. Obtenido de <https://1library.co/document/zlg53rgy-videojuegos-relaciones-interpersonales-estudiantes-mariano-cornejo-internet-juliaca.html>

Ruiz, A. M. (Noviembre de 2018). El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: El caso de la COMUNIDAD VIRTUAL PERUANA de TEAM FORTRESS 2. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13316/MARTINEZ_RUIZ_EL_VIDEOJUEGO_ONLINE_MULTIJUGADOR_COMO_MEDIO_DE_COMUNICACION_Y_SOCIALIZACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Soto, L. A. (2016). El nuevo paradigma de la comunicación digital. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/53191/Trabajo%20de%20Fin%20de%20Grado%20Laura%20Ad%C3%A1n%20Soto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Taiminlafuria. (14 de Septiembre de 2016). Dota 2 para Dummies: ¿Por dónde empiezo con DOTA? Obtenido de <https://esports.xataka.com/dota-2/dota-2-para-dummies-iniciacion-a-la-defensa-de-los-ancestros>

Torres, L. S. (2018). La interpretación de los video-juegos como contenido audiovisual para jugadores de Lima Metropolitana en la década del 2010. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/12570/GOMEZ_TO_RRES_DEL_HABITO_COTIDIANO_A_LA_PROFESIONALIZACION_ENTRE_VIDEO_JUGADORES_EN_LINEA.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/12570/GOMEZ_TO_RRES_DEL_HABITO_COTIDIANO_A_LA_PROFESIONALIZACION_ENTRE_VIDEO_JUGADORES_EN_LINEA.pdf?sequence=1&isAllowed=y