UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

TESIS

PREFERENCIA A LOS VIDEO JUEGOS Y AGRESIVIDAD EN JÓVENES UNIVERSITARIOS DE LA CIUDAD DE CHICLAYO 2018

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

Autor:

Bach.Huamán Torres Christian Anderson

Asesor:

Mg. Merino Hidalgo Darwin Richard

Línea de Investigación:

Estilos de Vida Saludables y Calidad de Vida

Pimentel – Perú

2018

Resumen

La investigación tuvo como finalidad determinar la relación entre el preferencia a los videojuegos y agresividad. La muestra estuvo conformada por 281 estudiantes entre los 17 a 25 años de edad de la carrera de Derecho de una universidad particular, elegidos por muestreo no probabilístico por conveniencia, bajo un diseño correlacional – trasversal; a quienes se le aplicó el Inventario de intereses a los videojuegos y el Cuestionario de agresividad. Los resultados evidenciaron que no existe relación entre las preferencias a los videojuegos con la agresividad, y con ninguna de sus dimensiones (tb menor al 0.10 y el valor p es mayor al 5% de error), solo una relación positiva muy débil entre la dimensión de abstinencia de las preferencias a los videojuegos con la hostilidad de la agresividad. Concluyendo que el interés que tengan los estudiantes al uso de los videojuegos no tendría nada que ver con las conductas agresivas que se pudiera manifestarse en ellos.

Palabras clave: Videojuegos, MMORPG, Gamer, Games.

Abstract

The research aimed to determine the relationship between video game preference and aggressiveness. The sample was made up of 281 students between 17 and 25 years of age from the law degree of a particular university, chosen by non-probability sampling for convenience, under a correlational-transversal design; to whom the Interest Inventory was applied to video games and the Aggression Questionnaire. The results showed that there is no relationship between preferences for video games with aggressiveness, and with none of its dimensions (t_b less than 0.10 and the p value is greater than 5% error), only a very weak positive relationship between the dimension abstinence from preferences to video games with hostility of aggressiveness. Concluding that the interest that students have in the use of video games would have nothing to do with the aggressive behaviors that could be manifested in them.

Keywords: Videogames, MMORPG, Gamer, Games.