



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL**

**DE PSICOLOGÍA**

**USO DE VIDEOJUEGOS E IRA EN ADOLESCENTES, JÓVENES Y ADULTOS  
DE 12 A 35 AÑOS DE EDAD, DE CENTROS DE REHABILITACIÓN DE  
LIMA METROPOLITANA - 2015**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

**AUTOR:**

Pizarro Chávez, Mercedes Nieves

**ASESOR:**

Mg. Luis Barboza Zelada

**LINEA DE INVESTIGACIÓN**

Violencia

**LIMA -PERÚ**

**2015- I**

---

**Nombre:**  
Lic. María Mercedes Merino García  
Presidente

---

**Nombre:**  
Lic. César Raúl Manrique Tapia  
Secretario

---

**Nombre:**  
Lic. Marco Antonio Castillo Peña  
Vocal

Este trabajo va dedicado con todo mi amor a todas las familias que sufren el flagelo de la violencia generado por la adicción a los videojuegos.

## AGRADECIMIENTO

Mi profundo agradecimiento a mi Señor por permitirme escribir estas líneas, esperé con anhelo este precioso momento. A mi hijo Omar, por su amor incondicional, apoyo, comprensión y fuente de inspiración.

A mis padres por su infinito amor y aliento en este caminar, a mi querida hermana Miriam por su ejemplo a seguir.

Agradecer al Ing. César Acuña Peralta, quien me abrió las puertas de esta Universidad e iniciar el cumplimiento de mi anhelado sueño; sin su intervención no hubiera sido posible.

A los distinguidos docentes de esta casa de estudios, por sus enseñanzas, y profesionalismo compartido en cada clase, volcando sus experiencias y conocimientos, en especial al Dr. Miguel Vallejos Flores, al Mg. Luis Alberto Barboza Zelada y al Dr. José Vallejos Saldarriaga, por su asesoramiento y ayuda en la construcción de esta investigación.

A la Sra. Bertha Hurtado Vda. De Granda, Presidenta de la Asociación de Jugadores Peruanos AJUPER, al Dr. Luis Felipe Koechlin Ventura, Director del Centro de Tratamiento Andenes y al Sr. Martín Morales Silva, Director de ATP Vida, quienes apoyaron el objetivo de esta investigación y me brindaron todas las facilidades para llevar a cabo la aplicación de mis instrumentos.

Agradecer infinitamente a mis compañeros de estudio por transmitirme su juventud, energía, amistad y confianza para poder continuar y alcanzar mi meta de culminar esta bella carrera, con quienes compartí estos maravillosos once ciclos de arduo trabajo, investigación y amistad.

## DECLARATORIA DE AUTENCIDAD

Yo, Mercedes Nieves PIZARRO CHÁVEZ, estudiante del XI ciclo de la carrera de Psicología de la Escuela de Pregrado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 08549167 con la Tesis titulada "Uso de videojuegos e ira en adolescentes, jóvenes y adultos de 12 a 35 años de edad de centros de rehabilitación de Lima Metropolitana – 2015".

Declaro bajo Juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiado, es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, octubre de 2015

---

Mercedes Nieves Pizarro Chávez

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada “Uso de videojuegos e ira en adolescentes, jóvenes y adultos de 12 a 35 años de edad, de centros de rehabilitación de Lima Metropolitana 2015”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciada en Psicología.

**Mercedes Nieves Pizarro Chávez**

# INDICE

## PAGINA PRELIMINARES

Página del Jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
Índice.....	vii
Índice de Tablas.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRAC.....	xi

## I. INTRODUCCIÓN 13

1.1. Problema.....	27
1.2. Hipótesis.....	27
1.2.1. General.....	27
1.2.2. Específicas.....	27
1.3. Objetivos .....	28
1.3.1. General.....	28
1.3.2. Específicas .....	29

## II. MARCO METODOLÓGICO 29

2.1. Variables.....	30
2.2. Operacionalización de variables.....	30
2.3. Metodología.....	31
2.4. Tipos de estudio.....	32

2.4.1. Tipo de investigación Correlacional .....	32
2.4.2. Estudio descriptivo.....	33
2.5. Diseño de investigación.....	33
2.6. Población, muestra y muestreo.....	33
2.6.1. Población.....	33
2.6.2. Muestra.....	34
2.6.3. Muestreo.....	35
2.6.4. Criterios de selección.....	35
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	35
2.8. Métodos de análisis de datos.....	42
2.9. Aspectos éticos.....	42
III. RESULTADOS.....	44
IV. DISCUSIÓN.....	50
V. CONCLUSIONES.....	53
VI. RECOMENDACIONES.....	55
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59
ANEXOS.....	64

## INDICE DE TABLAS

• Tabla 1 Niveles de uso de Videojuegos .....	45
• Tabla 2 Niveles de Ira estado-Rasgo (STAXI-2).....	45
• Tabla 3 Niveles de uso de Videojuegos, según edad .....	46
• Tabla 4 Niveles de Ira estado-Rasgo (STAXI-2), según edad .....	46
• Tabla 5 Prueba de normalidad para las variables evaluadas, estudiadas mediante la prueba Kolmogorov Smirnov.....	47
• Tabla 6 Prueba de Hipótesis relación entre uso de videojuegos e ira .....	48
• Tabla 7 Prueba de hipótesis relación entre uso de video juegos e ira, según edad.	49
• Tabla 8 Descripción estadística del uso de Videojuegos.....	65
• Tabla 9 Descripción estadística de inventario de Ira estado-Rasgo (STAXI 2).....	65

## RESUMEN

La presente investigación tiene por objetivo determinar si existe relación entre el uso de videojuegos e ira en adolescentes, jóvenes y adultos de 12 a 35 años de edad, de los centros de rehabilitación del distrito de Lima Metropolitana, encontrando una muestra conformada de 30 entre jóvenes y adultos, de sexo masculino, cuyas edades fluctúan entre los 12 a 35 años. Los instrumentos utilizados son Escala Hamm-1ST de Videojuego y el inventario de expresión del enojo estado-rasgo (STAXI-2). Los resultados encontrados mostraron que existe correlación, dado que el valor de p-valor es igual a 0,156 el cual es mayor al nivel de significancia (5%), podemos deducir que existe suficiente evidencia estadística para NO rechazar la hipótesis nula, con lo que se puede afirmar que la correlación NO es significativa entre uso de videojuegos e ira. Verificando el valor de la correlación de Spearman (0,265), se deduce que la correlación existente entre las variables uso de videojuegos e ira es baja; es decir a mayor control que se tiene del uso de videojuegos, menor es la ira.

*Palabras clave: Videojuegos, Ira y rehabilitación.*

## ABSTRAC

This research aims to determine if there is relationship between the use of video games and anger in adolescents and young adults from 12 to 35 years of age, of the rehabilitation centers of the District of Metropolitan Lima, finding only a sample composed of 30 between young people and adults, males, whose ages range from 12 to 35 years. The instruments used are scale Hamm-1ST game and anger expression inventory estado-rasgo (STAXI-2). The results showed that there is a correlation, given that the value of p-value equals 0,156 which is higher than the level of significance (5%), we can deduce that there is enough statistical evidence to not reject the null hypothesis, so it can be said that the correlation is not significant between the use of video games and anger. Checking the value of the correlation of Spearman (0,265), it follows that the correlation between the variables using videogames and anger is low; i.e. increased control of the use of video games, minor is anger.

Keywords: video games, anger, and rehabilitation.