



Este artículo se encuentra disponible  
en acceso abierto bajo la licencia Creative  
Commons Attribution 4.0 International License

# Ciencia y Psique

Revista del Instituto de Investigación en Salud Mental

Vol. 2, n.º 3, julio-diciembre, 2023 • Publicación semestral. Lima, Perú  
ISSN: 2961-2004 (En línea) • DOI: 10.59885/cienciaypsique.2023.v2n3.06

## TIPOS Y TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y NIVELES DE ANSIEDAD EN NIÑOS Y ADOLESCENTES DE LIMA

### Types and use time of video games and anxiety levels in children and teenagers in Lima

RENATO FRANCO RENTERÍA PALACIOS  
Universidad Ricardo Palma  
(Lima, Perú)

Contacto: 201210492@urp.edu.pe  
<https://orcid.org/0000-0003-0490-6670>

### RESUMEN

El propósito de esta investigación consistió en identificar y comparar las posibles diferencias significativas en los niveles de ansiedad-rasgo en niños y adolescentes residentes en Lima Metropolitana, en función de la frecuencia y la duración del uso de videojuegos que emplean. Este estudio es de naturaleza descriptiva y comparativa. Se llevó a cabo de manera *online* y se basó en una muestra de 80 participantes, mayoritariamente varones (73 %). Para medir la ansiedad-rasgo, se utilizó el Inventario de Ansiedad Estado-Rasgo (STAIC), adaptado para la población peruana. Los resultados obtenidos reportan que no existen diferencias estadísticamente significativas en los niveles de ansiedad-rasgo entre los grupos que utilizaban videojuegos durante más o menos tiempo al día, en el contexto de niños y adolescentes residentes en Lima Metropolitana.

**Palabras clave:** ansiedad; ansiedad-estado; ansiedad-rasgo; videojuegos; tiempo de uso de los videojuegos.

## ABSTRACT

The purpose of this research was to identify and compare the possible significant differences in the levels of trait anxiety in children and teenagers residing in Metropolitan Lima, depending on the frequency and duration and use time of video games. This study is descriptive and comparative in nature. It was carried out online and was based on a sample of 80 participants, mostly men (73%). To measure trait anxiety, the state-trait anxiety inventory (STAIC) was used, adapted for the Peruvian population. The results obtained report that there are no statistically significant differences in the levels of trait anxiety between the groups that used video games for more or less time per day, in the context of children and adolescents residing in Metropolitan Lima.

**Keywords:** anxiety; state anxiety; trait anxiety; video games; use time of video games.

Recibido: 02/10/2023 Aceptado: 14/10/2023 Publicado: 11/12/2023

## 1. INTRODUCCIÓN

La irrupción de la pandemia de la COVID-19 y las medidas de confinamiento obligatorio han tenido un profundo impacto en la vida de los niños y adolescentes. Estos grupos se han visto en la necesidad de adaptarse a la imposibilidad de asistir a la escuela o de disfrutar de actividades al aire libre con sus amigos, viéndose, en su lugar, forzados a permanecer en casa y buscar alternativas para mantener la interacción social. En este contexto, los videojuegos son una elección común.

En cuanto a la popularidad de los videojuegos en el Perú, Valcárcel (2019) señala que los más solicitados son el Nintendo Switch (20 %), el PlayStation 4 y PlayStation 3 (ambos con un 11 %), el Nintendo DS (10 %), y el Xbox 360 (9 %). De igual forma, según un informe del diario *Gestión* (2018), el 37 % de los jugadores peruanos prefieren jugar exclusivamente en sus computadoras personales.

Es plausible considerar que el prolongado confinamiento derivado de la pandemia haya llevado a que estos adolescentes y jóvenes dediquen

más tiempo a esta afición, lo cual podría tener implicaciones psicológicas debido a la frecuencia considerable con la que se emplea. En ese sentido, Vargas (2011) informa en su investigación que un grupo de estudio que destinaba más de 20 horas semanales a los videojuegos experimentó niveles más elevados de ansiedad y agresividad en comparación con otro grupo que no se involucraba excesivamente en esta forma de entretenimiento. Por otro lado, Guerrero y Valero (2013) descubrieron que un grupo que pasaba más de 1 hora utilizando videojuegos de realidad virtual mostraba indicios de signos de ansiedad.

## 1.1. HISTORIA Y CATEGORÍAS DE VIDEOJUEGOS

Según Gil y Vida (2007), los videojuegos son programas informáticos diseñados específicamente para el entretenimiento y la diversión. Utilizan como plataformas las videoconsolas, las computadoras personales y los teléfonos móviles. Cada videojuego establece sus propias reglas, permitiendo a los jugadores manejar su propio tiempo y espacio y, en ocasiones, formar comunidades virtuales dentro de ellos.

Belli y López (2008) consideran que los videojuegos representan una forma de arte contemporáneo que incorpora elementos gráficos, música e historias, ofreciendo una experiencia completamente lúdica.

En cuanto a los orígenes de los videojuegos, se puede mencionar que, para muchos, el primer juego fue *Nought and Crosses*, aunque también está *OXO*, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952, que era una versión computarizada del juego conocido como «tres en raya». En 1958, William Higinbotham creó *Tennis for Two* con el propósito principal de entretener a los visitantes de su laboratorio durante jornadas de puertas abiertas (Crespo, 2011). En 1961, según Pintado (2008), el estudiante del MIT, Steve Russell, desarrolló *Spacewar*, un juego interactivo ambientado en el espacio exterior que presentaba combates entre naves espaciales y que introdujo el uso del *joystick*.

## 1.2. CATEGORÍAS DE VIDEOJUEGOS

De acuerdo con Sedeño (2010), los videojuegos se clasifican en diversas categorías:

### 1.2.1. De acción

Este género incluye subcategorías como juegos de lucha, donde los jugadores controlan personajes para derrotar a sus oponentes (por ejemplo, *Street Fighter*); juegos de disparos, en los que se enfoca en el uso de armas de fuego en primera o tercera persona (como *Call of Duty*); y juegos de tipo *Beat'em up*, en los que el personaje principal avanza por el escenario evitando obstáculos para enfrentarse a sus enemigos.

### 1.2.2. De aventura

En esta categoría se presentan narrativas en las que los jugadores se identifican con el personaje principal, resolviendo pruebas y desafíos para avanzar y descubrir el desenlace de la historia. Pueden subdividirse en aventuras conversacionales, gráficas o de terror.

### 1.2.3. De estrategia

Estos juegos están diseñados para desafiar a los jugadores en términos de victoria o derrota, con una jugabilidad abierta. Existen dos subcategorías principales: la estrategia por turnos, en la que los jugadores realizan movimientos en un orden predeterminado (por ejemplo, *Civilization*); y la estrategia en tiempo real, en la que las estrategias deben implementarse de manera continua (como *Starcraft*).

### 1.2.4. Deportivos

Estos videojuegos simulan deportes reales, como el golf, el tenis, el fútbol, los juegos olímpicos, el hockey, entre otros (por ejemplo, *Super Mario Strikers* o *Tony Hawk's Pro Skater*).

### 1.2.5. De simulación

Esta categoría busca recrear de manera realista el funcionamiento de actividades o sistemas. Incluye subgéneros como los simuladores de naves (donde se controlan aviones, barcos, submarinos, etc., como *Silent Hunter*), simuladores de sistemas (donde se gestiona una ciudad, un hospital, un zoológico, un restaurante, etc., como *Zoo Tycoon*), y simuladores sociales que permiten recrear y gestionar ambientes sociales, como *Los Sims*.

### 1.2.6. De rol

Estos juegos se inspiran en los libros de rol tradicionales, donde los personajes adquieren mejoras a medida que avanzan en la historia. Ejemplos notables son *Final Fantasy*, *Mass Effect* y *Blue Dragon*.

## 1.3. ANSIEDAD Y VIDEOJUEGOS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES

Spielberger, en 1972 (citado por Bermúdez et al., 2017), definió el rasgo de ansiedad como una característica que marca las diferencias individuales en los seres humanos. Este rasgo se caracteriza por un estado emocional relativamente constante en el tiempo, ello a diferencia del estado de ansiedad, que se refiere a la predisposición a percibir una amplia gama de estímulos como amenazantes o peligrosos. Según Spielberger, la ansiedad involucra una reacción emocional y una experiencia subjetiva de aprehensión o temor, que puede o no estar acompañada de activación fisiológica, y es desencadenada por temores o amenazas igualmente inespecíficos (Valdés y Antonio, 1995).

Las personas con un nivel elevado de ansiedad-rasgo tienden a percibir estímulos como amenazantes de manera constante en el tiempo, y a menudo responden de manera excesivamente intensa ante estos estímulos.

Spielberger (1979, citado en Sue, 1996) distingue entre ansiedad como una respuesta normal y necesaria, que se presenta en todas las personas en ciertos momentos de la vida, y ansiedad desadaptativa o ansiedad clínica. Los niveles de ansiedad pueden variar, desde la ansiedad leve o moderada, que produce un estado de alerta y tensión que generalmente mejora el rendimiento, hasta la ansiedad elevada o alta que resulta en reacciones psicomotoras o cognitivas que afectan negativamente el bienestar de la persona, como resultado de la fijación en ciertas experiencias pasadas (Sue, 1996). Este nivel de ansiedad puede perturbar el rendimiento en actividades que requieren esfuerzo, concentración y atención (Rains, 2004).

## 1.4. VIDEOJUEGOS Y ANSIEDAD EN NIÑOS Y ADOLESCENTES

Vallejos y Capa (2013) llevaron a cabo un estudio sobre la relación entre adolescentes y videojuegos, y encontraron que la mayoría de los adolescentes utilizan videojuegos, con un 70.6 % entre las mujeres y un 94.7 % entre los varones. Además, observaron que los adolescentes prefieren jugar videojuegos en lugar de otras formas de entretenimiento. Estudios similares en España indican que el 72.9 % de los hombres y el 43.4 % de las mujeres utilizan videojuegos.

Un estudio realizado por Rodríguez et al. (2002) revela que el 60 % de los adolescentes y jóvenes entre 14 y 18 años juegan videojuegos, y menos del 5 % nunca lo han hecho. La edad de inicio en los videojuegos suele ser antes de los 12 años, y se mantiene una alta tasa de fidelización con el 50 % de los jugadores que participan durante más de cuatro años. En términos de tiempo de juego, el 25 % de los adolescentes y jóvenes juegan videojuegos a diario, pero solo el 15 % juega más de dos horas en días laborables. En cuanto a los lugares de juego, el 70 % de los jugadores lo hacen en casa, mientras que el 12 % lo hace en cibercafés, y de este último grupo, el 60 % juega con amigos. En cuanto a los gastos, el 40 % de los adolescentes admitió no gastar dinero en videojuegos y obtenerlos a través de la «piratería», mientras que el 5 % gasta alrededor de 120 euros al mes y el 15 % gasta solo 6 euros al mes, principalmente en cibercafés.

Se propuso lo siguiente hipótesis: Existen diferencias significativas en los niveles de ansiedad-rasgo en función del tiempo de juego y las preferencias de género de videojuegos.

## 2. MÉTODO

### 2.1. POBLACIÓN

En este estudio, la población de interés abarcó a niños y adolescentes que eran aficionados a los videojuegos y que residían en Lima Metropolitana. Estos participantes fueron contactados a través de sus padres o tutores legales, utilizando diversas plataformas de redes sociales.

## 2.2. MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

La selección de la muestra se llevó a cabo de manera no probabilística o intencionada, basándose en el criterio del investigador, tal como se describe en el trabajo de Sánchez y Reyes (2015).

La muestra final consistió en un total de 80 evaluados, de los cuales el 28.8% (23 individuos) eran niños, mientras que el 71.3% (57 individuos) eran adolescentes. En términos de género, el 76.3% (61 evaluados) eran de sexo masculino, y el 23.8% (19 evaluados) eran de sexo femenino.

## 2.3. TIPO Y MÉTODO DE ESTUDIO

El presente estudio se clasifica como una investigación básica o sustantiva, es decir, tiene como objetivo principal la búsqueda de nuevos conocimientos en un área particular (Sánchez y Reyes, 2015). Además, se trata de una investigación descriptiva (Hernández et al., 2014), lo que implica que se enfoca en la descripción de fenómenos o situaciones tal como son, sin aplicar manipulación o control experimental.

En cuanto a la metodología empleada, se utilizó un enfoque empírico, lo que significa que se basó en la experiencia concreta y en la observación de la realidad para recopilar datos y obtener conclusiones (Sánchez y Reyes, 2015). Además, se considera que es de carácter cuantitativo (Hernández et al., 2014), lo que sugiere que se recopilaron y analizaron datos numéricos para obtener resultados.

## 2.4. DISEÑO DE ESTUDIO

Se implementaron dos enfoques de diseño de investigación específicos en este estudio. Inicialmente, se aplicó un diseño correlacional con el propósito de identificar la relación entre la ansiedad y los diversos tipos de videojuegos, tal como lo describen Sánchez y Reyes (2015). Posteriormente, la investigación adoptó un enfoque de diseño comparativo, en concordancia con la propuesta de Sánchez y Reyes (2015), con el objetivo de comparar los niveles de ansiedad de tipo rasgo en función de las preferencias de videojuegos.

## 2.5. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El instrumento de recolección de datos utilizado en este estudio fue el Inventario de Ansiedad Estado-Rasgo (STAIC), desarrollado originalmente por Charles Spielberger y su equipo en California en 1973. Este inventario consta de un total de 40 ítems y se enfoca en dos dimensiones específicas: ansiedad-estado y ansiedad-rasgo.

Cabe destacar que el STAIC fue adaptado específicamente para la población de Lima Sur por Céspedes en 2015, con un enfoque en niños y adolescentes. Durante esta adaptación, se logró obtener un nivel de confiabilidad sólido en la dimensión de ansiedad-rasgo, con un coeficiente de alfa de Cronbach de 0.839. Este coeficiente indica una alta consistencia interna en las respuestas proporcionadas por los participantes en relación con la dimensión de ansiedad-rasgo del instrumento, lo que refuerza su validez y confiabilidad en el contexto de este estudio

## 2.6. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El procedimiento se inició con la selección de la muestra de participantes y la obtención de su consentimiento informado previo a la investigación. La recopilación de datos se llevó a cabo de forma electrónica a través de la plataforma Google Meet, donde se administraron los instrumentos pertinentes. Para garantizar la validez y la integridad de los datos, se realizó una exhaustiva verificación de las respuestas proporcionadas por los niños y adolescentes en los instrumentos, con el fin de identificar y descartar cualquier encuesta que pudiera mostrar algún tipo de irregularidad, como la omisión de una o más preguntas o la selección de respuestas duplicadas. Este proceso de revisión se llevó a cabo meticulosamente para asegurar la calidad de los datos recopilados en el estudio.

## 2.7. ANÁLISIS DE DATOS

Para llevar a cabo el análisis estadístico de los datos recopilados en este estudio, se empleó el *software* SPSS v. 26. Posteriormente, se procedió a evaluar la distribución de los datos utilizando la prueba de Kolmogorov-Smirnov. Se optó por utilizar la prueba estadística no paramétrica de Kruskal-Wallis para llevar a cabo el análisis de comparación entre las



variables. Esta elección se basó en la adecuación de esta prueba para el análisis de datos que no siguen una distribución normal.

### 3. RESULTADOS

#### 3.1. TIPOS DE VIDEOJUEGOS

En relación con la preferencia de tipo de videojuego, se observa en la tabla 1 que los participantes presentaron las siguientes distribuciones: el 45.0 % de ellos prefiere videojuegos de acción, mientras que el 20.0 % se inclina por los de estrategia. Asimismo, el 21.3 % tiene preferencia por los videojuegos de aventura, el 1.3 % opta por los deportivos, el 5.0 % prefiere los de simulación y el 7.5 % se inclina por los de rol. Estos datos reflejan las preferencias de los participantes en cuanto al tipo de videojuegos que más les atraen.

**Tabla 1**

*Distribución de frecuencias considerando el tipo de videojuego preferido*

Tipo de videojuego preferido	f	%
Acción	36	45.0
Estrategia	16	20.0
Aventura	17	21.3
Deportivos	1	1.3
Simulación	4	5.0
Rol	6	7.5
Total	80	100.0

#### 3.2. TIEMPO DEDICADO AL JUEGO

Respecto al tiempo dedicado a jugar videojuegos por día, se observa que en la tabla 2 la distribución de los participantes fue la siguiente: el 38.8 % juega entre 1 a 2 horas al día, el 38.8 % dedica entre 3 a 4 horas diarias a los videojuegos, y el 22.5 % juega 5 horas o más al día. Estos datos reflejan la variabilidad en el tiempo que los participantes destinan a esta actividad en su rutina diaria.

**Tabla 2***Distribución de frecuencias del tiempo de juego considerando horas al día*

Horas al día	f	%
Entre 1 a 2 horas al día	31	38.8
Entre 3 a 4 horas al día	31	38.8
Entre 5 a más horas al día	18	22.5
Total	80	100.0

### 3.3. ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA OBTENIDA EN LA ESCALA DE ANSIEDAD-RASGO

La media aritmética se sitúa en 34.8, lo que representa el valor promedio de los puntajes de ansiedad-rasgo en la muestra. La mediana, ubicada en 33.0, indica el valor central en la distribución de los puntajes, y la moda, que se encuentra en 29.0, representa el valor que se repite con mayor frecuencia en los puntajes. Estas medidas proporcionan una visión detallada de la tendencia central de los datos y contribuyen a comprender la naturaleza de la ansiedad-rasgo en la muestra de participantes del estudio.

### 3.4. PRUEBA DE NORMALIDAD DE LA CURVA

En relación con la prueba de Kolmogorov-Smirnov aplicada a la dimensión de Ansiedad-Rasgo, se obtuvieron los siguientes resultados: la media de los puntajes de ansiedad-rasgo fue de 34.76, con una desviación estándar de 7.132. El estadístico de prueba de Kolmogorov-Smirnov fue de 0.110, y la significancia asintótica (bilateral) se registró como 0.018. Estos resultados indican que la distribución de los datos de ansiedad-rasgo no sigue una distribución normal, lo que justificó la elección de utilizar la prueba no paramétrica de Kruskal-Wallis para el análisis de comparación entre las variables en el estudio (tabla 3).

**Tabla 3**

*Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov de las puntuaciones generales de la ansiedad-rasgo*

Kolmogorov-Smirnov	Ansiedad-rasgo
Media	34.76
Desv. Desviación	7.132
Estadístico de prueba	0.110
Sig. asintótica (bilateral)	,018 <sup>c</sup>

### 3.5. PRUEBA DE HIPÓTESIS: COMPARACIONES ENTRE LAS MUESTRAS

#### 3.5.1. Según tiempo de juego

En la comparación de los niveles de ansiedad-rasgo en función del tiempo de juego en horas al día se realizó mediante la prueba de Kruskal-Wallis (tabla 4). Este estadístico obtenido fue de 1.084, con 2 grados de libertad. La significancia asintótica (bilateral) de esta prueba se registró como 0.582. Estos resultados indican que no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en los niveles de ansiedad-rasgo entre los grupos definidos por el tiempo de juego en horas al día, lo que sugiere que el tiempo dedicado a los videojuegos no tiene un impacto significativo en los niveles de ansiedad-rasgo en la muestra estudiada.

**Tabla 4**

*Comparación de los niveles de ansiedad-rasgo, según el tiempo de juego en horas al día*

	Ansiedad-Rasgo
H de Kruskal-Wallis	1.084
gl	2
Sig. asintótica	0.582

#### 3.5.2. Tiempo de juego y videojuegos de acción

En la tabla 5, se presenta un análisis más detallado de los niveles de ansiedad-rasgo en relación al tiempo de juego en horas al día. Se observa que se dividieron a los participantes en tres grupos según su tiempo de juego. Los resultados muestran que el valor del estadístico H de Kruskal-

Wallis es 1.303, con 2 grados de libertad, y la significancia asintótica se registró como 0.521. Esto indica que no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en los niveles de ansiedad-rasgo entre los grupos definidos por el tiempo de juego en horas al día, lo que sugiere que el tiempo dedicado a los videojuegos de tipo acción no tiene un impacto significativo en los niveles de ansiedad-rasgo en esta muestra específica.

**Tabla 5**

*Comparación en los niveles de ansiedad-rasgo y el tiempo de juego en horas al día según la preferencia por los videojuegos de tipo acción*

	Horas al Día	n	Rango promedio	H de Kruskal-Wallis	gl	Sig. asintótica
Ansiedad-rasgo	Entre 1 a 2 horas al día	14	20.46	1.303	2	0.521
	Entre 3 a 4 horas al día	15	18.33			
	Entre 5 a 7 horas al día	7	14.93			
	Total	36				

### 3.5.3. Tiempo de juego y videojuego de estrategia

En la tabla 6, se presenta un análisis adicional de los niveles de ansiedad-rasgo en relación con el tiempo de juego en horas al día. Los participantes se dividieron en tres grupos según su tiempo de juego. Los resultados indican que el valor del estadístico H de Kruskal-Wallis fue de 1.916, con 2 grados de libertad, y la significancia asintótica se registró como 0.384. Estos resultados sugieren que no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en los niveles de ansiedad-rasgo entre los grupos definidos por el tiempo de juego en horas al día en esta muestra, lo que respalda la idea de que el tiempo dedicado a los videojuegos de tipo estrategia no influye significativamente en los niveles de ansiedad-rasgo en este contexto específico.

**Tabla 6**

*Comparación en los niveles de ansiedad-rasgo y el tiempo de juego en horas al día según la preferencia por los videojuegos de tipo estrategia*

	Horas al día	n	Rango promedio	H de Kruskal-Wallis	gl	Sig. asintótica
Ansiedad-rasgo	Entre 1 a 2 horas al día	7	6.64	1.916	2	0.384
	Entre 3 a 4 horas al día	6	10			
	Entre 5 a 7 horas al día	3	9.83			
	Total	16				

### 3.5.4. Tiempo de juego y videojuego de aventura

En el análisis de los niveles de ansiedad-rasgo y el tiempo de juego en horas al día, específicamente entre los participantes con preferencia por los videojuegos de tipo aventura, se observa que se dividieron en tres grupos según su tiempo de juego (tabla 7). Los resultados indican que el valor del estadístico H de Kruskal-Wallis fue de 4.955, con 2 grados de libertad, y la significancia asintótica se registró como 0.084. Aunque la significancia no es menor de 0.05, por esa razón los resultados sugieren que podría haber algunas diferencias en los niveles de ansiedad-rasgo entre los grupos definidos por el tiempo de juego en horas al día para aquellos que tienen preferencia por los videojuegos de tipo aventura, aunque estas diferencias no alcanzan un nivel estadísticamente significativo con la muestra actual.

**Tabla 7**

*Comparación en los niveles de ansiedad-rasgo y el tiempo de juego en horas al día según la preferencia por los videojuegos de tipo aventura*

	Horas al día	n	Rango promedio	H de Kruskal-Wallis	gl	Sig. asintótica
Ansiedad-rasgo	Entre 1 a 2 horas al día	9	11.56	4.955	2	0.084

Entre 3 a 4 horas al día	3	6.5
Entre 5 a 7 horas al día	5	5.9
Total	17	

---

## 4. DISCUSIÓN

El objetivo primordial del estudio fue examinar si se presentaban diferencias significativas en los niveles de ansiedad-rasgo entre niños y adolescentes que son usuarios habituales de videojuegos en Lima Metropolitana, en relación con la cantidad diaria de tiempo dedicado a esta actividad. Esto surgió en un contexto en el que se ha observado un aumento en el uso de videojuegos por parte de niños y adolescentes en el Perú, como se informó en un estudio de *El Comercio* en 2021. Este cambio en los patrones de entretenimiento de la población estudiada planteó la posibilidad de que se generaran niveles de ansiedad al abordar este tema. Sin embargo, los resultados del estudio concluyeron que no existen diferencias estadísticamente significativas en los niveles de ansiedad-rasgo en función del tiempo diario dedicado a los videojuegos por parte de niños y adolescentes en Lima Metropolitana.

Es relevante reconocer que esta investigación presenta limitaciones metodológicas importantes. Los resultados obtenidos son aplicables únicamente a personas que comparten similitudes con los sujetos de estudio que participaron en esta investigación. Además, debido a las circunstancias actuales relacionadas con la pandemia de la COVID-19 en todo el mundo, la evaluación de los participantes tuvo que llevarse a cabo de manera virtual, lo que podría haber influido en los resultados o en la generalización de los hallazgos a otros contextos.

En cuanto a las conclusiones, los resultados del estudio indican que no existe una relación significativa entre la ansiedad y la cantidad de tiempo que niños y adolescentes dedican a jugar videojuegos para satisfacer sus preferencias. Esto sugiere que existen múltiples variables que pueden influir en los niveles de ansiedad en esta población, más allá del tiempo invertido en los videojuegos.

En la sociedad actual, caracterizada por avances tecnológicos y cambios constantes en las formas de entretenimiento, los videojuegos han adquirido un lugar relevante. Es fundamental destacar que el uso excesivo de los videojuegos a menudo está relacionado con las normas de convivencia en el hogar y el control ejercido por los padres. Además, algunos estudios, como el realizado por Damas y Pina (2014), sugieren que los videojuegos pueden servir como herramientas para mejorar el autocontrol, la tolerancia y el estado de ánimo, además de fomentar la socialización y las habilidades de trabajo en equipo y liderazgo. Esto plantea la posibilidad de utilizar videojuegos de manera controlada como herramienta terapéutica tanto en entornos clínicos como educativos para abordar la ansiedad y otros temas específicos.

Si consideramos diferentes tipos de videojuegos, como los de acción, algunos estudios, como el de Vargas (2011), han encontrado diferencias significativas en los niveles de ansiedad en niños de 9 a 12 años en función del tiempo de juego y del contenido violento de los videojuegos. Sin embargo, es importante señalar que la mayoría de los videojuegos actualmente cuentan con una clasificación que limita su contenido violento para ciertas edades, lo que podría influir en los resultados. Esto sugiere que la relación entre los videojuegos de acción y la ansiedad puede ser más compleja de lo que parece inicialmente.

En relación a los videojuegos de estrategia, los resultados del estudio indican que no existen diferencias significativas en los niveles de ansiedad en función del tiempo dedicado a este tipo de videojuegos. Esto se asemeja a la investigación realizada por Bonny y Castaneda (2017), que analizó a jugadores de *Dota 2*, un videojuego de estrategia y MOBA, y encontró que el rendimiento estaba relacionado con habilidades cognitivas y procesamiento numérico. Esto sugiere que los videojuegos de estrategia pueden contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas en lugar de aumentar los niveles de ansiedad.

Por último, en el caso de los videojuegos de aventura, algunos estudios, como el de Torre y Valero (2013), indican que la edad no es un factor determinante en los niveles de ansiedad en niños que juegan este tipo de videojuegos, pero sí lo son las respuestas violentas en su personalidad. Esto subraya la importancia de considerar no solo el tipo de

videojuego, sino también las características individuales de los jugadores al analizar su relación con la ansiedad.

## 5. CONCLUSIÓN

Los resultados de esta investigación sugieren que no existe una diferencia significativa en los niveles de ansiedad-rasgo en niños y adolescentes de Lima Metropolitana en función del tiempo dedicado a los videojuegos. Por lo tanto, al abordar casos clínicos de ansiedad relacionados con preferencias por ciertos tipos de videojuegos, se debe considerar que esta variable no necesariamente debe distinguirse de otros tipos de videojuegos.

## REFERENCIAS

- Aubia, J. (2015). *Proyectos Audiovisuales Multimedia Interactivos (MF0943\_3)*. España: Elearning S.L.
- Belli, S. y Lopez, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, (14), 159-179. <http://www.redalyc.org/html/537/53701409/>
- Bermúdez, J., Pérez, A. y Sanjuán, P. (2017). *Psicología de la personalidad: teoría e investigación*. Volumen II. UNED
- Bonny, J. W. y Castaneda, L. M. (2017). Number processing ability is connected to longitudinal changes in multiplayer online battle arena skill. *Computers in Human Behavior*, 66, 377-387. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.005>
- Céspedes, C. (2015). *Propiedades psicométricas del inventario de ansiedad estado y ansiedad rasgo en niños y adolescentes de Lima Sur* (tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma del Perú). <https://hdl.handle.net/20.500.13067/135>
- Cortes, S., Garcia, M. y Lasca, P. (2012). *Videojuegos y redes sociales. El proceso de identidad en los Sims 3*. Universidad de Murcia.
- Crespo, A. (2011). *150 videojuegos a los que tienes que jugar al menos una vez en la vida*. Grupo Planeta.



- Gestión (2018, 7 de agosto). Softnyx: El 37 % de gamers peruanos juegan netamente en su PC, ¿y el resto? *Gestión*. <https://gestion.pe/economia/empresas/softnyx-37-gamers-peruanos-juegan-netamente-pc-resto-240855-noticia/>
- Gil, A. y Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. UOC.
- Guerrero, B y Valero, L (2013). Efectos secundarios tras el uso de realidad virtual inmersiva en un videojuego. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 13(2), 163-178. <https://www.redalyc.org/pdf/560/56027416002.pdf>
- Hernández, S. R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill Education.
- Lasca, P. (2011). *Los videojuegos*. Morata.
- Pintado, T. (2008). *Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicación, basado en variables comportamentales. El mercado de las consolas de videojuegos*. ESIC.
- Rains, D. (2004). *Principios de neuropsicología humana*. McGraw-Hill.
- Rodríguez, E., Mejias, I., Calvo, A., Sánchez, E. y Navarro, J. (2002). *Jóvenes y videojuegos: espacios, significación y conflictos*. Fundación de Ayuda a la Drogodependencias; INJUVE.
- Sanchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Business Support Aneth.
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, 17(34), 183-189. <http://www.redalyc.org/html/158/15812481021/>
- Strasburger, V. C., Jordan, A. B., y Donnerstein, E. (2010). Health effects of media on children and adolescents. *American Academy of Pediatrics*, 125(4), 756-767.
- Sue, D. (1996). *Comportamiento anormal*. McGraw-Hill.
- Torre-Luque, A. y Valero-Aguayo, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Anales de Psicología*, 29(2), 311-318. [http://scielo.isciii.es/pdf/ap/v29n2/psico\\_clinica2.pdf](http://scielo.isciii.es/pdf/ap/v29n2/psico_clinica2.pdf)

- Valcárcel, N (2019, 4 de septiembre). *Esta es la situación del mercado de videojuegos en Perú*. Mercado Negro. <https://www.mercadonegro.pe/digital/tecnologia/esta-es-la-situacion-del-mercado-de-videojuegos-en-peru/>
- Valdés, C. y Antonio, J. (1995). *El niño ante el hospital: programas para reducir la ansiedad hospitalaria*. Universidad de Oviedo.
- Vallejos, M. y Capa, W. (2013). *Videojuegos: adicción y factores predictores*. Universidad Federico Villareal.
- Vargas, C. (2011). *Uso excesivo de videojuegos con contenido violento: implicaciones en el desarrollo emocional infantil*. Universidad Villa del Mar.
- Víctor, M. y Ropper, A. (2002). *Principios de neurología*. McGraw-Hill.