

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE PSICOLOGÍA



Satisfacción y frustración de necesidades psicológicas
básicas, pasión, vitalidad y afecto negativo en jugadores
adultos de Pokémon GO

Tesis para obtener el grado académico de Licenciado en Psicología
presentado por:

Joseph Agustin Medrano Carhuavilca

Asesor(es):

Rafael Ernesto Gargurevich Liberti

Lima, 2024

INFORME DE SIMILITUD

Yo, Rafael Ernesto Gargurevich Liberti, docente de la Facultad de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor del trabajo de investigación titulado Satisfacción y frustración de necesidades psicológicas básicas, pasión, vitalidad y afecto negativo en jugadores adultos de Pokémon GO del autor Joseph Agustin Medrano Carhuavilca, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 19%.
Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 02/01/2025 (DD/MM/YYYY).
- He revisado con detalle dicho reporte y confirmo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio alguno.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 2 de enero de 2025

Apellidos y nombres del asesor: Gargurevich Liberti, Rafael Ernesto	
DNI: 09338900	Firma 
ORCID: 0000-0001-6346-4134	

Agradecimientos

A Dios. Gracias por todo, Amigo que nunca falla.

A mis padres, Alberto y Alina, y a mi hermana, Sandra. Su amor, cariño, comprensión, apoyo y fe han permitido que siempre salga adelante y que logre lo impensable. Los amo.

A mis abuelitos, a mis padrinos Max y Marcela, a mis tíos y a mis primos.

A mis gatitas Michi y Pulga.

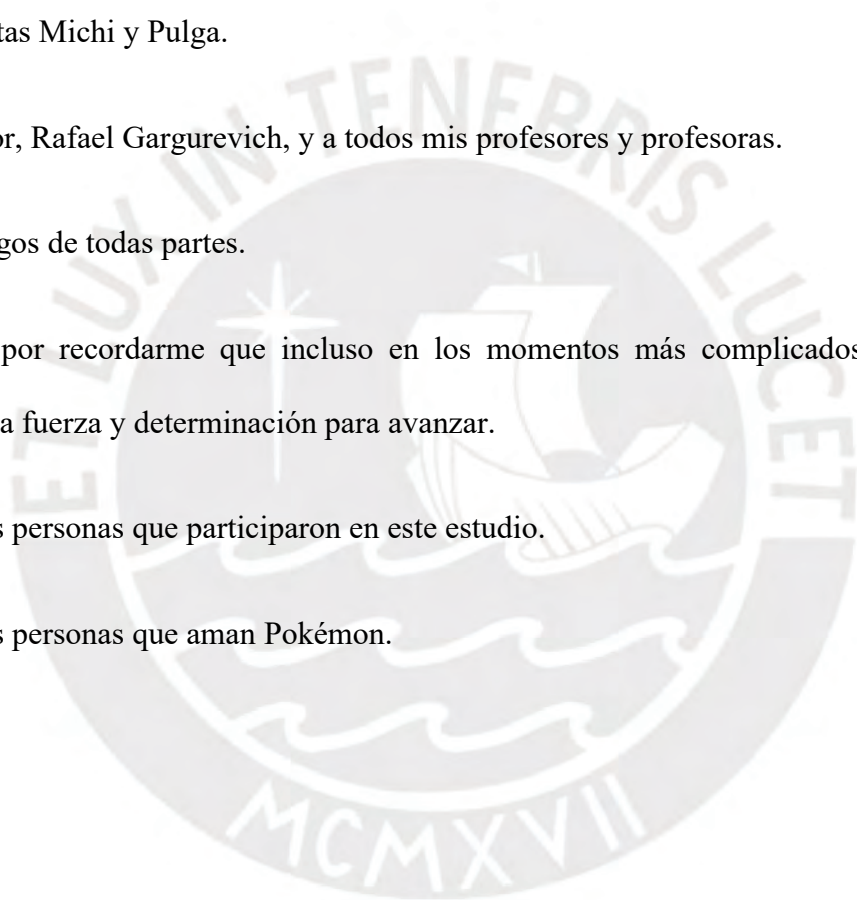
A mi asesor, Rafael Gargurevich, y a todos mis profesores y profesoras.

A mis amigos de todas partes.

A Annie, por recordarme que incluso en los momentos más complicados se puede encontrar la fuerza y determinación para avanzar.

A todas las personas que participaron en este estudio.

A todas las personas que aman Pokémon.



Resumen

El objetivo principal del presente estudio fue explorar la relación entre la satisfacción y frustración de necesidades psicológicas básicas (NPB), los tipos de pasión, la vitalidad subjetiva y el afecto negativo derivados de la experiencia de jugar Pokémon GO en adultos. Adicionalmente, se evaluaron las propiedades psicométricas de los instrumentos utilizados para medir las variables de estudio (Cuestionario de Satisfacción y Frustración de Necesidades Psicológicas Básicas, Escala de Pasión, Escala de Vitalidad Subjetiva y Escala de Afecto Positivo y Negativo), obteniendo evidencias adecuadas de validez y confiabilidad. La muestra estuvo conformada por 316 adultos peruanos, jugadores de Pokémon GO, que residían en el país. Entre los principales hallazgos, la satisfacción de NPB se relacionó positivamente con la pasión armónica ($r = .56, p < .01$) y la vitalidad subjetiva ($r = .48, p < .01$), y negativamente con la frustración de NPB ($r = .48, p < .01$), la pasión obsesiva ($r = -.17, p < .01$) y el afecto negativo ($r = -.29, p < .01$). Por su parte, la frustración de NPB se relacionó positivamente con la pasión obsesiva ($r = .41, p < .01$) y el afecto negativo ($r = .45, p < .01$), y negativamente con la pasión armónica ($r = -.14, p < .05$) y la vitalidad subjetiva ($r = .19, p < .01$). Además, la pasión armónica se relacionó positivamente con la vitalidad subjetiva ($r = .53, p < .01$), y la pasión obsesiva con el afecto negativo ($r = .44, p < .01$). Un análisis de senderos permitió identificar que la relación entre la satisfacción de NPB y la vitalidad subjetiva estaba parcialmente mediada por la pasión armónica, y que la relación entre la frustración de NPB y el afecto negativo estaba parcialmente mediada por la pasión obsesiva. Estos hallazgos son discutidos a la luz de la Teoría de la Autodeterminación, el Modelo Dualista de la Pasión y la integración de ambos.

Palabras clave: necesidades psicológicas básicas, pasión, vitalidad subjetiva, afecto negativo, videojuegos

Abstract

The main objective of this study was to explore the relationship between basic psychological need (BPN) satisfaction and frustration, passion types (harmonious and obsessive), subjective vitality and negative affect derived from the experience of playing Pokémon GO in adults. Additionally, the psychometric properties of the instruments used to measure the study variables (Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale, the Passion Scale, the Subjective Vitality Scale, and the Positive and Negative Affect Schedule) were evaluated, finding adequate evidence of validity and reliability. Among the main findings, BPN satisfaction was positively associated to harmonious passion ($r = .56, p < .01$) and subjective vitality ($r = .48, p < .01$), and negatively to NPB frustration ($r = -.30, p < .01$), obsessive passion ($r = -.17, p < .01$) and negative affect ($r = -.29, p < .01$). Conversely, BPN frustration was positively associated to obsessive passion ($r = .41, p < .01$) and negative affect ($r = .45, p < .01$), and negatively to harmonious passion ($r = -.14, p < .05$) and subjective vitality ($r = .19, p < .01$). Furthermore, harmonious passion was positively associated to subjective vitality ($r = .53, p < .01$), and obsessive passion to negative affect ($r = .44, p < .01$). A path analysis allowed us to identify that the relationship between BPN satisfaction and subjective vitality was partially mediated by harmonious passion, and that the relationship between BPN frustration and negative affect was partially mediated by obsessive passion. These findings are discussed in the light of Self-Determination Theory, the Dualistic Model of Passion, and the integration of both.

Keywords: basic psychological needs, passion, subjective vitality, negative affect, video games

Tabla de contenidos

Introducción	1
Método	13
Participantes.....	13
Medición.....	14
Procedimiento.....	16
Análisis de datos.....	17
Resultados	18
Discusión	21
Referencias	26
Apéndices	41
Apéndice A: Consentimiento informado.....	41
Apéndice B: Ficha de datos sociodemográficos.....	42
Apéndice C: Asimetría y curtosis de las variables estudiadas.....	44

Introducción

Durante las últimas cuatro décadas, la industria de los videojuegos ha sido una de las de mayor y más rápido crecimiento a nivel mundial (Alexandrovna & Alekseevich, 2023; Rigby & Ryan, 2011; Shaw et al., 2020). En particular, el sector de los videojuegos para dispositivos móviles ha prosperado de manera considerable en los últimos años (Eracleous, 2021; Wallach, 2020), y uno de los más exitosos juegos de dicho medio ha sido Pokémon GO (Niantic, 2016).

Pokémon GO es un videojuego gratuito para dispositivos móviles cuya descarga se habilitó progresivamente en todo el mundo a partir de julio de 2016. Tras solo un mes, fue descargado 130 millones de veces y generó ingresos por 206.5 millones de dólares, más que ningún otro juego para móviles en el mismo periodo (Swatman, 2016). A inicios de setiembre, ya estaba disponible en más de 100 países y su número de descargas superaba los 500 millones (Niantic, 2016; Perez, 2016). Cabe señalar que, en los últimos años, la magnitud de sus ingresos, por lo general, se ha mantenido o incrementado, inclusive en el contexto de la pandemia de COVID-19 (Chapple, 2021; Clement, 2024; Iqbal, 2022; Tassi, 2021).

El éxito inicial de Pokémon GO se manifestó en conductas como la agrupación y tránsito masivos de jugadores en espacios públicos (Graells-Garrido et al., 2017), lo cual fue reportado por distintos medios de comunicación en el mundo (Bidaux, 2016), incluyendo el Perú (El Comercio, 2016; Perú21, 2016). Otros hechos clave que evidenciaron el éxito del juego fueron el sustancial aumento de ventas de mercancía relacionada a la marca Pokémon (González, 2016; Mosher, 2016; Redacción Gestión, 2016) y la creación de grandes comunidades de jugadores, tanto físicas como virtuales (Chan, 2019; Peaty & Leaver, 2020; Yip et al., 2017). Así, Pokémon GO fue considerado un fenómeno cultural a nivel global (Iqbal, 2022; Isbister, 2016).

Desde la psicología, la influencia que los videojuegos pueden tener en la conducta de los individuos, como en el caso de Pokémon GO, ha impulsado el estudio de las motivaciones para jugarlos y las consecuencias de hacerlo (Broom et al., 2019; Hamari et al., 2018; Kaczmarek, 2017; Kowert, 2020; Marquet et al., 2017; Przybylski et al., 2010). Tradicionalmente, se ha hecho énfasis en las posibles consecuencias negativas de los videojuegos (p. ej., agresividad, adicción, y conductas de juego problemáticas), pero recientemente la literatura se ha orientado a estudiar los resultados positivos que pueden tener a nivel personal y social, tales como emociones positivas, manejo del estrés, y formación de relaciones positivas (Formosa et al., 2022).

Uno de los enfoques teóricos que más ha contribuido al estudio de la motivación para jugar videojuegos es la teoría de la autodeterminación (TAD; Ryan & Deci, 2000). La TAD es una macroteoría de la motivación humana que estudia los factores sociales y contextuales que promueven la satisfacción y frustración de las tres necesidades psicológicas básicas (NPB) (Ryan & Deci, 2017): (1) autonomía (necesidad de actuar volitivamente), (2) competencia (necesidad de desarrollar habilidades y adquirir destreza frente a nuevas situaciones y desafíos) y (3) relación (necesidad de establecer vínculos significativos con otros individuos).

La TAD establece que, si una actividad satisface efectivamente las necesidades psicológicas básicas de un individuo, este tenderá a persistir o involucrarse más en ella y, además, experimentará un mayor grado de resultados positivos para su bienestar (Ryan & Deci, 2017). En efecto, la satisfacción de NPB se ha relacionado con mayores niveles de motivación autónoma (Trépanier et al., 2015), afecto positivo (Chen et al., 2015), vitalidad subjetiva (Chen et al., 2015; Nishimura & Suzuki, 2016) y satisfacción con la vida (Chen et al., 2015; Rouse et al., 2020). Cabe resaltar, sin embargo, que los estudios citados son ajenos al ámbito de los videojuegos.

Por otra parte, si las NPB se frustran en una actividad, la motivación para persistir en ella tenderá a disminuir progresivamente y se experimentará un mayor grado de resultados negativos para el bienestar (Ryan & Deci, 2017). Específicamente, la frustración de NPB se ha relacionado de manera directa con mayores niveles de malestar físico y psicológico (Mars, et al., 2017; Olafsen et al., 2017; Trépanier et al., 2015), afecto negativo (Mars et al., 2017; Tindall & Curtis, 2019), *burnout* (Holding et al., 2020; Mars et al., 2017), estrés (Olafsen et al., 2017; Rouse et al., 2020; Trépanier et al., 2015), ansiedad (Rouse et al., 2020), sintomatología depresiva (Chen et al., 2015; Holding et al., 2020; Rouse et al., 2020;), hábitos problemáticos de juego (Capaldi, 2019) e insatisfacción con la vida (Chen et al., 2015). Salvo Capaldi (2019), los estudios citados también son ajenos al ámbito de los videojuegos.

Ahora bien, dado que los videojuegos se desarrollan en entornos virtuales cada vez más complejos e inmersivos, hacen posible una gama cada vez más amplia de actividades, metas y comportamientos sociales (Ryan et al., 2006; Ryan & Rigby, 2017). Consecuentemente, la satisfacción y/o frustración de necesidades psicológicas básicas derivadas de la experiencia de jugar un videojuego dependerá en gran medida de los elementos, características y mecánicas que lo componen (Deen, 2015; Rigby & Ryan, 2011; Rigby & Ryan, 2017; Uysal & Yildirim, 2016).

En primer lugar, un videojuego promoverá la satisfacción de la necesidad de autonomía si brinda oportunidades para que el jugador tome decisiones coherentes con su *self* y valores propios (Rigby & Ryan, 2011; Ryan & Rigby, 2017; Uysal & Yildirim, 2016). Generalmente, ello ocurre si el jugador dispone de múltiples opciones o alternativas de acción, pero el requisito fundamental es que aquello que realice sea significativo para sí mismo (Uysal & Yildirim, 2016). Como ejemplos de posibilidades de acción, se pueden listar la creación y personalización de avatares (representaciones gráficas de las personas en el juego), la

realización de actividades o tareas, la superación de desafíos a partir de diferentes estrategias y la libre exploración de entornos virtuales (Rigby & Ryan, 2011).

En relación a ello, es importante señalar que, en la experiencia de juego de Pokémon GO, se pueden personalizar ciertas características del avatar y perfil que representan al jugador (Lemmens & Weergang, 2023; Niantic, n.d.-a). Asimismo, se cuenta con un gran número de posibilidades de acción: el juego se actualiza con base en el tiempo y la ubicación reales del jugador, lo que implica que todas sus acciones están mediadas por su desplazamiento a través de espacios físicos (Hern, 2016). Algunas de estas incluyen capturar *pokémon*, visitar *poképaradas* o realizar *incursiones*.

En segundo lugar, los videojuegos promueven la satisfacción de la necesidad de competencia si permiten que el jugador supere desafíos o mejore habilidades propias de manera significativa (Rigby & Ryan, 2017; Uysal & Yildirim, 2016). Para ello, se han de cumplir los siguientes requisitos: que las metas a lograr sean claras, que los desafíos sean óptimos y estimulantes (pero no percibidos como imposibles de superar) y que el juego brinde retroalimentación útil y constructiva sobre las acciones realizadas en él (Rigby & Ryan, 2011; Uysal & Yildirim, 2016). En tal sentido, cabe señalar que los videojuegos con mecánicas sencillas, aquellas que pueden ser aprendidas en poco tiempo, pueden satisfacer la necesidad de competencia sin que el jugador invierta mucho tiempo y esfuerzo en ellos (Rigby & Ryan, 2011).

Con base en lo anterior, es importante afirmar que la mayor parte de mecánicas de Pokémon GO son simples y fáciles de aprender (Lynley, 2016). Muestra de ello son el sistema de captura de *pokémon* (Reynolds, 2017), la asignación de metas y recompensas, y la retroalimentación constante que brinda el juego sobre las acciones del jugador (Lynley, 2016). En particular, las metas u objetivos pueden ser asignadas por el juego o de manera autónoma e incluyen capturar *pokémon*, recorrer cierta distancia para eclosionar *huevos*, visitar

pokeparadas, y enfrentarse a *gimnasios* e *incursiones* (Minasians, 2017). Complementariamente, la retroalimentación que brinda el juego puede facilitar el aprendizaje de sus reglas y el seguimiento de la eficacia del jugador (Uysal & Yildirim, 2016).

En tercer lugar, sobre la necesidad de relación, Ryan y Rigby (2011) y Uysal y Yildirim (2016) sostienen que los videojuegos, en la actualidad, pueden convertirse en mundos sociales en los que es posible conocer personas, pasar tiempo con amistades y compartir diversas experiencias significativas. A su vez, ello promueve la motivación para jugarlos, dado que las personas, por lo general, buscan estar conectadas con otras e interactuar de maneras significativas, así como sentir pertenencia a sus grupos de preferencia (Ryan & Rigby, 2011).

Según Ryan y Rigby (2011), los videojuegos multijugador facilitan la satisfacción de las tres NPB al promover acciones de cooperación y competición. Por un lado, la cooperación incrementa las posibilidades de acción y estrategia para conseguir un determinado objetivo y, así, permite superar desafíos que individualmente resultarían muy complicados o imposibles. Por otro lado, la competición puede favorecer la satisfacción de la necesidad de relación si, a su vez, permite mejorar las habilidades de los jugadores (competición constructiva) o frustrarla si involucra trampas o acciones maliciosas (competición destructiva). Por lo tanto, un videojuego promoverá la satisfacción de la necesidad de relación si fomenta la cooperación y las competencias constructivas y, a su vez, evita las competencias destructivas.

Teniendo en cuenta lo anterior, puede afirmarse que Pokémon GO, un juego multijugador, presenta características que promueven la necesidad de relación. Por un lado, la cooperación se promovería a través de uno de los modos de juego más resaltantes, las *incursiones*, desafíos en los que hasta 20 jugadores pueden conectarse para luchar, derrotar e intentar capturar a *pokémon* especiales (González, 2019; Lee, 2021). Respecto a la promoción de la competición, son notables las *batallas pokémon*, en las que dos jugadores se enfrentan utilizando a sus *pokémon* (Reynolds, 2019). Ahora bien, es importante señalar que tanto la

cooperación como la competición en un videojuego que implica actividad física (como Pokémon GO) pueden ser más agradables y motivadoras que el juego en solitario, incluso entre desconocidos, lo que también se asocia a la satisfacción de la NPB de relación (Peng & Cruise, 2013).

Adicionalmente, debido a la premisa de Pokémon GO, existen muchos elementos en el juego que tienen correspondencia con elementos reales (como las *poképaradas*, que suelen ubicarse en sitios de interés o lugares emblemáticos), y los eventos especiales que ocurren alrededor de ellos, como los Días de la Comunidad (Niantic, n.d.-b), motivan a los jugadores a agruparse, movilizarse y compartir información (Morgus, 2022). Otras mecánicas, como el sistema de amistad, también promueven que los jugadores se relacionen entre ellos (Reynolds, 2018).

Así, Pokémon GO promueve la comunicación y cooperación entre sus jugadores (Vella et al., 2019; Wang et al., 2018; Wong, 2017). En relación a ello, se ha reportado el uso de medios de comunicación como Facebook y WhatsApp para compartir información sobre el juego, establecer puntos de encuentro y organizar caminatas para jugar (Rodríguez y Martínez, 2019; Wong, 2017). Asimismo, se ha estudiado la formación de comunidades en línea que facilitan el intercambio y análisis de información entre jugadores (Yip et al., 2017).

Por lo expuesto, es posible sugerir que jugar Pokémon GO promueve la satisfacción de las tres necesidades psicológicas básicas, lo cual, según Ryan y Deci (2017), es un requisito fundamental para que cualquier actividad impacte positivamente en el bienestar de un individuo. Por supuesto, también es posible que el juego pueda frustrar, en cierta medida, las necesidades psicológicas básicas de los jugadores, lo cual influiría negativamente en su bienestar (Allen, 2020; Allen & Anderson, 2018; Przybylski et al., 2014; Ryan et al., 2017).

Así, con el objetivo de explorar las consecuencias psicológicas de un videojuego como Pokémon GO, se considerará el constructo *pasión*, en el marco del Modelo Dualista de la

Pasión (MDP) (Vallerand et al., 2003; Vallerand, 2010, 2012). Este constructo es definido como una fuerte inclinación del individuo hacia una actividad que encuentra importante o significativa, y en la que invierte tiempo y energía conscientemente (Vallerand, 2010). En ese sentido, solo las actividades particularmente disfrutables, importantes y vinculadas a la identidad del individuo pueden volverse actividades apasionantes (Vallerand & Verner-Filion, 2013).

El MDP plantea dos tipos de pasión, armónica y obsesiva. Vallerand (2010), en línea con la TAD, sostiene que la pasión armónica deriva de una internalización autónoma, es decir, de que el *self* integrado permita a la persona involucrarse en una actividad con un sentido seguro de autoestima, flexibilidad y apertura. Por su parte, la pasión obsesiva se deriva de una internalización controlada, lo que implica que la representación de la actividad, así como los valores y regulaciones asociadas a ella, hayan sido parcial o totalmente internalizadas fuera del *self* integrado, con una sensación de falta de control sobre la realización de la actividad.

Vallerand (2010) también postula que las personas se involucran en distintas actividades a lo largo de su vida con el objetivo de satisfacer sus NPB. Según la cantidad de tiempo en el que hayan realizado cada actividad y sus experiencias con las mismas, mostrarán preferencia únicamente por algunas, especialmente las que perciban como fácilmente disfrutables y en las que satisfagan de mejor manera sus NPB. Así, si alguna actividad llega a ser especialmente valiosa y, a la vez, se vincula con la identidad del individuo, se convertirá en una actividad apasionante o pasión (Vallerand, 2010).

Con relación a lo anterior, Mageau et al. (2009) y Ryan y Rigby (2017) sostienen que los contextos que apoyan la autonomía favorecen el desarrollo de pasiones armónicas, y los controlados, de pasiones obsesivas. Congruentemente, la satisfacción de NPB se ha relacionado positivamente con la pasión armónica (Alcaraz et al., 2016; Chamorro et al., 2020; Orsini et

al., 2019) y la frustración de NPB se ha relacionado positivamente con la pasión obsesiva (Orsini et al., 2019).

Así, se ha planteado que los tipos de pasión están relacionados a distintos tipos de resultados psicológicos para el bienestar (Curran et al., 2015; Philippe et al., 2009; Ryan & Rigby, 2017; Vallerand, 2010, 2012). En efecto, la pasión armónica se ha relacionado con mayores índices de resultados positivos, tales como afecto positivo, satisfacción con la vida y vitalidad subjetiva (Bakri & Salama-Younes, 2016; Curran et al., 2015; Dubreuil et al., 2014; Lalande et al., 2017; Mills et al., 2018; Vallerand, 2012). Por el contrario, la pasión obsesiva se ha relacionado con resultados negativos, tales como agotamiento emocional (Amarnani et al., 2019), afecto negativo y *burnout* (Lalande et al., 2017), hábitos problemáticos de juego (Capaldi, 2019) y disminución del bienestar subjetivo (Stenseng & Phelps, 2013).

Ahora bien, uno de los principales resultados positivos para el bienestar que se ha relacionado tanto con la satisfacción de NPB como con la pasión armónica es la vitalidad subjetiva, definida como la energía disponible para el *self*, es decir, aquella energía de la que el individuo dispone para realizar actividades físicas y mentales y la experiencia de sentirse vivo, vigoroso y con energía (Ryan & Deci, 2017; Ryan & Frederick, 1997). Según la TAD (Deci & Ryan, 2017), este tipo de energía proviene directamente de la satisfacción de NPB y la frustración de las mismas puede disminuirla hasta agotarla. En efecto, la satisfacción de NPB se ha relacionado positivamente con la vitalidad subjetiva (Chen et al., 2015; González et al., 2015; Müller et al., 2021; Nishimura & Suzuki, 2016; Rodríguez, 2017), mientras que la frustración de NPB se ha relacionado negativamente con ella (Tjin A Tsoi et al., 2018).

En la misma línea, Vallerand (2010) explica que, como resultado de la pasión armónica, el individuo puede involucrarse completamente en una actividad sin distracciones o pensamientos obstructivos, lo que le permite experimentar resultados positivos como la vitalidad subjetiva. Esto se ha reflejado en evidencia empírica reciente (Curran et al., 2015;

Formosa et al., 2022; Lalande et al., 2017; Salama-Younes & Hashim, 2017). La pasión obsesiva, por su parte, tiende a disminuir la vitalidad subjetiva, puesto que implica pensamientos y conductas que alteran la tranquilidad del individuo (Allen, 2020; Johnson et al., 2022; Lalande et al., 2017).

Por otra parte, el afecto negativo es un resultado negativo para el bienestar que suele asociarse tanto a la frustración de las NPB como a la pasión obsesiva (Lalande et al., 2017). Este constructo se define como un estado afectivo vinculado a una valoración negativa de los fenómenos que experimenta la persona y que inhibe los estados de activación tanto de su organismo como sus sistemas de respuesta (Watson et al., 1999). Así, se ha relacionado negativamente con la satisfacción de NPB (Schutte & Malouff, 2018; Van den Broeck et al., 2016) y la pasión armónica (Lalande et al. 2017; Verner-Filion & Vallerand, 2018). A su vez, tanto la frustración de NPB (Ebersold, 2019; Yao et al., 2022) como la pasión obsesiva (Allen, 2020; Lalande et. al, 2017; Verner-Filion & Vallerand, 2018) se han relacionado con mayores grados de afecto negativo.

Con todo, la relación entre la satisfacción y frustración de NPB al jugar videojuegos, los tipos de pasión y sus resultados específicos para el bienestar (como la vitalidad y el afecto negativo) ha sido escasamente explorada: únicamente se han encontrado tres investigaciones al respecto (Formosa et al., 2022; Johnson et al., 2022; Tóth-Király et al., 2019), las cuales hacen referencia a la satisfacción y frustración de NPB solo a nivel general (en la vida cotidiana).

La primera investigación (Tóth-Király et al., 2019) estuvo compuesta por cuatro subestudios. En dos de ellos, uno relativo a los videojuegos en línea y otro a los videojuegos para móviles, la satisfacción de NPB en la vida cotidiana se relacionó negativamente con la pasión obsesiva por los videojuegos, pero solo se relacionó positivamente con la pasión armónica en el estudio referido a los juegos en línea. Esto último, según los autores, es

atribuible al amplio rango de posibilidades para el desarrollo de competencias que la actividad provee (Tóth-Király et al., 2019). Por otra parte, la frustración de las NPB a nivel general se relacionó positivamente con la pasión obsesiva, pero no con la armónica. En ambos subestudios, la pasión armónica se relacionó con resultados adaptativos como el desarrollo de habilidades (p. ej., lógica), mientras que la pasión obsesiva se relacionó con resultados maladaptativos como la procrastinación.

En la segunda investigación (Johnson et al., 2022), se midió y relacionó las variables satisfacción de NPB en el juego, satisfacción general de NPB en la vida, pasión armónica y obsesiva, y vitalidad subjetiva. La satisfacción de NPB en el juego se relacionó de manera positiva con la pasión armónica y la pasión obsesiva; sin embargo, la magnitud de la relación con la primera fue mucho mayor a la que tenía con la segunda. Por otra parte, la pasión armónica hacia el juego no se relacionó de manera significativa con la vitalidad subjetiva, a diferencia de la satisfacción de NPB en la vida diaria. Según los autores, con base en el modelo jerárquico de la motivación (Vallerand, 2010), esto se debería a que una medida global de satisfacción de NPB constituye un predictor mucho más potente y significativo de una medida global de bienestar (vitalidad subjetiva) que una variable contextual como la pasión por los videojuegos.

La tercera investigación (Formosa et al., 2022) estuvo compuesta por dos subestudios en los que se analizó, antes y durante la pandemia de COVID-19, la relación entre la satisfacción de NPB derivada de jugar un videojuego, la satisfacción y frustración de NPB en áreas importantes de la vida (trabajo/estudios), los tipos de pasión y la vitalidad subjetiva. Tanto en el primer como en el segundo estudio, la satisfacción de NPB en el juego se relacionó positivamente con ambos tipos de pasión. No obstante, y de igual manera que en la anterior investigación, la magnitud de la relación observada entre la satisfacción de NPB en el juego y la pasión armónica fue mayor a la que se halló respecto a la pasión obsesiva, lo cual, según los

autores, sugiere que la satisfacción de NPB al jugar videojuegos tiende a promover una pasión equilibrada y placentera (Johnson et al., 2022).

Otro de los resultados del primer subestudio de esta investigación fue que ninguno de los tipos de pasión se relacionó significativamente con la vitalidad subjetiva, lo que podría deberse a que la satisfacción y/o frustración de NPB que se experimenta en las áreas importantes de la vida ejercen un nivel de influencia tal sobre el nivel de vitalidad subjetiva que atenúan la influencia de la pasión (Johnson et al., 2022). Ahora bien, en el segundo subestudio (durante la pandemia de COVID-19), solo la pasión armónica se relacionó de manera positiva con la vitalidad subjetiva, lo que podría deberse a que el involucramiento apasionante y armónico con los videojuegos promueve el bienestar del individuo, especialmente en situaciones difíciles (Formosa et al., 2022).

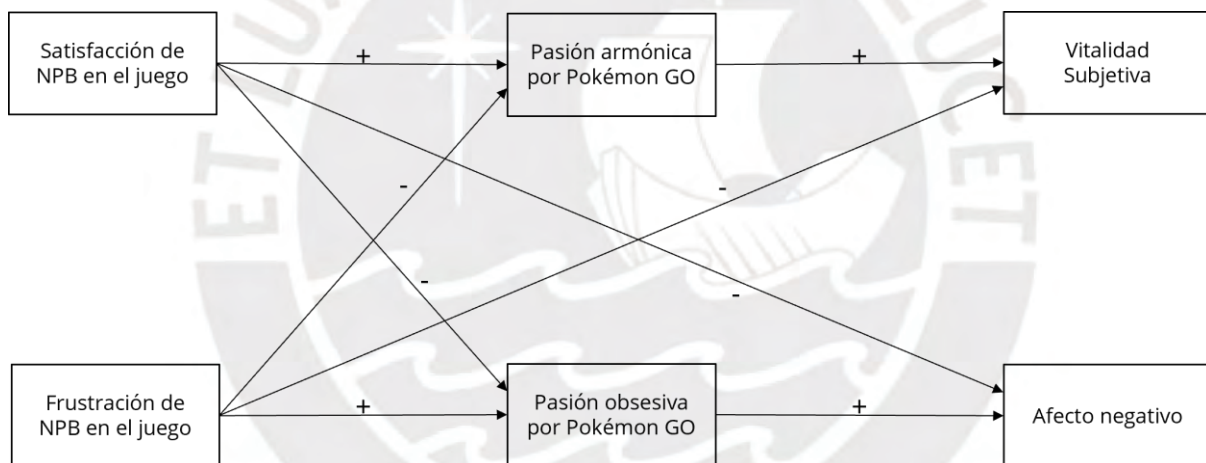
Considerando lo expuesto, la presente investigación tiene como objetivo principal estudiar la relación entre la satisfacción y frustración de NPB, la pasión armónica y obsesiva, la vitalidad subjetiva y el afecto negativo derivados de la experiencia de juego de Pokémon GO en adultos peruanos. Asimismo, como objetivo secundario, se plantea explorar las propiedades psicométricas de los instrumentos utilizados para la medición de las variables involucradas. Para abordar estos objetivos, se evaluarán dichas variables en una muestra de jugadores peruanos de Pokémon GO mayores de 18 años, mediante la aplicación individual y autoadministrada de los instrumentos en un único momento del tiempo.

Se espera que las relaciones entre las variables sean consistentes con los resultados de investigaciones que, con base en la teoría de la autodeterminación, han evidenciado un “lado claro” y “lado oscuro” de la motivación (*bright* y *dark side*; Haerens et al., 2015). Estos “lados” muestran caminos a través de los cuales se obtienen, respectivamente, resultados psicológicos positivos o negativos a partir de experiencias como la satisfacción o frustración de las NPB y la pasión armónica u obsesiva (Haerens et al., 2015).

Por lo tanto, se hipotetiza que la satisfacción de NPB en Pokémon GO estará relacionada positivamente con la pasión armónica, la cual, a su vez, estará relacionada positivamente con la vitalidad subjetiva. Asimismo, se espera que la frustración de NPB en el juego esté relacionada positivamente con la pasión obsesiva, la cual, a su vez, estará relacionada positivamente con el afecto negativo. Finalmente, se espera que la satisfacción de NPB se relacione negativamente con la pasión obsesiva y el afecto negativo, y que la frustración de NPB se relacione negativamente con la pasión armónica y la vitalidad subjetiva (ver Figura 1).

Figura 1

Modelo hipotético propuesto para predecir la vitalidad subjetiva y el afecto negativo



Método

Participantes

La muestra estuvo compuesta por 316 adultos peruanos, jugadores de Pokémon GO, quienes fueron seleccionados mediante un muestreo por conveniencia (Fricker, 2017). Los participantes completaron voluntariamente un formulario creado y almacenado en la plataforma *Google Forms*, el cual contenía un apartado de consentimiento informado y los instrumentos del estudio. Por lo tanto, todos fueron autoseleccionados, pero solo fueron incluidos en la muestra aquellos de nacionalidad peruana mayores de 18 años, y se excluyó a los que no reportaran horas de juego diarias o que no residieran en Perú.

Del total de participantes, 73.4% ($n = 232$) eran hombres y 26.6% ($n = 84$) mujeres, y sus edades oscilaban entre los 18 y 54 años ($M_{edad} = 25.6$, $DE = 6.1$). Por otra parte, el 61.4% ($n = 194$) residía en Lima y el 62.3% ($n = 197$) reportó tener trabajo fijo. Además, el 36.1% ($n = 114$) contaba con educación superior universitaria completa; el 37.7% ($n = 119$), superior universitaria en curso o incompleta; el 13.9% ($n = 44$), superior técnica completa; el 8.9% ($n = 28$), superior técnica en curso o incompleta; y el 3.5% ($n = 11$), secundaria completa. Adicionalmente, se halló que los participantes llevaban jugando Pokémon GO por un promedio de 27.3 meses ($DE = 12.7$) y que el promedio de horas que jugaban al día era de 2.9 ($DE = 1.50$). Asimismo, el 90.8% ($n = 287$) indicó haber jugado Pokémon GO el mismo día de su participación, dedicando un promedio de 1.8 horas ($DE = 1.40$) a la actividad.

Los participantes fueron convocados mediante la publicación y difusión de una invitación abierta en un grupo de Facebook conformado principalmente por jugadores peruanos de Pokémon GO. Primero, se contactó a los administradores del grupo para comunicarles el propósito de la investigación y solicitar su autorización para publicar la convocatoria en dicho

espacio. Con su aprobación y apoyo, el investigador compartió en el grupo un mensaje que incluía la invitación y un enlace al formulario de participación.

Es importante destacar que, en el apartado de consentimiento informado del formulario (ver Apéndice A), se brindó información sobre los objetivos del estudio, el procedimiento a seguir, la voluntariedad de la participación, la confidencialidad de la información recabada y el derecho a retirarse en cualquier momento sin perjuicio alguno. Asimismo, se indicó que los resultados serían publicados cuando la investigación fuera aprobada en su totalidad. Por último, se consultó si se aceptaba participar, en cuyo caso se podía proceder con los instrumentos.

Medición

Datos sociodemográficos. Se registraron los siguientes datos sociodemográficos de cada participante: edad, sexo, grado de instrucción, lugar de residencia (en Lima o provincias del Perú), situación laboral, tiempo jugando Pokémon GO, horas de juego al día y cuántas horas de juego tuvo el día en que se completó el cuestionario.

Cuestionario de Satisfacción y Frustración de Necesidades Psicológicas Básicas (Chen et al., 2015). Esta escala de 24 ítems evalúa la satisfacción y frustración de las necesidades psicológicas básicas: cuenta con buenas propiedades psicométricas, las cuales fueron estudiadas en cuatro países en forma simultánea (Bélgica, China, EE. UU. y Perú). En esta investigación, la escala fue adaptada a fin de evaluar las necesidades psicológicas de los jugadores con respecto al juego Pokémon GO (ej. “Mientras juego Pokémon GO, siento que soy libre de escoger las cosas que yo hago”). La escala permite responder a los ítems en una escala del 1 al 7, siendo 1 “Totalmente falso” y 7 “Totalmente verdadero”.

En el presente estudio, el análisis de factorización de ejes principales (rotación Promax) mostró la presencia de dos factores, correspondiendo el primer factor a la satisfacción de NPB y el segundo a la frustración de NPB (25.77% y 12.14% de varianza respectivamente). Las

cargas factoriales estuvieron entre .33 y .80. Ambos factores obtuvieron confiabilidades aceptables (alfa de Cronbach = .89 y .85, para los factores 1 y 2 respectivamente).

Escala de Pasión (Vallerand et al., 2003; Guerrero, n.d.). La escala ha sido utilizada en el Perú por Guerrero (n.d.) para evaluar la pasión en actividades musicales. En la presente investigación, fue utilizada para evaluar la pasión armónica (ej. “Las cosas que descubro en Pokémon GO me ayudan a apreciarlo aún más.”) y la obsesiva (p. ej. “Tengo la impresión de que Pokémon GO me controla”) en el contexto del juego Pokémon GO (seis ítems por subescala). Asimismo, la escala posee un criterio discriminante de pasión compuesto por cinco ítems (ej. “Jugar Pokémon GO es importante para mí”) que permiten identificar si la persona está apasionada o no por la actividad. El formato de respuesta de la escala es de tipo Likert y va del 1 al 7, siendo 1 “Totalmente en desacuerdo” y 7 “Totalmente de acuerdo”.

En el presente estudio, el análisis de factorización de ejes principales (rotación Promax) dio como resultado dos factores, siendo el primer factor el de pasión armónica y el segundo el de pasión obsesiva, los que explicaron 26.25% y 22.27% de la varianza respectivamente (alcanzaron cargas factoriales superiores a .60). Ambos factores obtuvieron confiabilidades aceptables, con coeficientes alfa de Cronbach de .81 y .85 para los factores 1 y 2 respectivamente.

Escala de Vitalidad Subjetiva (Ryan y Frederick, 1997; Chen et al., 2015). Esta escala evalúa los sentimientos subjetivos de energía en el contexto en que la evaluación es aplicada; en este caso, al jugar Pokémon GO (p. ej., “Mientras juego Pokémon GO me siento vivo(a) y con energía”). Cuenta con siete ítems cuyo formato de respuesta es una escala Likert con valores entre 1 y 7, siendo 1 “Totalmente en desacuerdo” y 7 “Totalmente de acuerdo”. En el Perú, la escala ha sido traducida por Matos (comunicación personal) y aplicada por primera vez en el Perú en el contexto de la adaptación de la prueba de necesidades psicológicas básicas (Chen et al., 2015). En el presente estudio, el análisis de factorización de ejes principales

mostró la presencia de un solo factor que explicó 42.45% de la varianza. Las cargas factoriales de los siete ítems que constituían el factor oscilaron entre .31 y .78 y se obtuvo un coeficiente de consistencia alfa de Cronbach igual a .80.

Escala de Afecto Positivo y Negativo (Watson et al., 1998; Gargurevich y Matos, 2012). Originalmente desarrollada por Watson et al. (1988), la escala SPANAS (de 20 ítems, 10 por cada subescala) evalúa el afecto positivo (p. ej., “Activo”) y negativo (p. ej., “Avergonzado”). Así, este instrumento puede utilizarse para registrar el grado en que se han experimentado dichos estados afectivos en un periodo de tiempo específico mediante una escala tipo Likert que va del 1 al 5, siendo 1 “Levemente” y 5 “Extremadamente” (Gargurevich y Matos, 2012).

En el presente estudio, se indagó sobre el estado afectivo mientras se juega Pokémon GO. Con el análisis de factorización de ejes principales (rotación Varimax), se logró reproducir la estructura de la escala original de dos factores y el primer y segundo factor (afecto positivo y negativo) explicaron 28.97% y 19.42% de varianza respectivamente. Las cargas factoriales de primer factor oscilaron entre .67 y .83, y del segundo entre .31 y .79. Ambos factores obtuvieron confiabilidades aceptables (alfa de Cronbach = .93 y .85, para los factores 1 y 2 respectivamente).

Procedimiento

Ante todo, los instrumentos fueron ajustados bajo la supervisión del asesor para alinearlos a los objetivos de investigación, de modo que hicieran referencia a la actividad de jugar Pokémon GO. Tras ello, junto al consentimiento informado, fueron configurados como formulario virtual en la plataforma *Google Forms*. Esta plataforma fue elegida debido a su accesibilidad, gracias a la cual podría facilitar la realización de los cuestionarios de manera autónoma y en un solo momento del tiempo.

La recolección de datos se realizó virtualmente a mediados de octubre del año 2019, en el plazo de una semana desde la publicación de la convocatoria. Como se describió anteriormente, tras acceder al enlace compartido, los participantes leyeron el consentimiento informado y confirmaron su disposición a participar; luego, completaron una ficha de datos sociodemográficos (ver Apéndice B); y después, completaron los instrumentos en el siguiente orden: Cuestionario de Satisfacción y Frustración de Necesidades Psicológicas Básicas, Escala de Pasión, Escala de Vitalidad Subjetiva y Escala de Afecto Positivo y Negativo.

Análisis de datos

Los análisis estadísticos se realizaron con el programa *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) v.25. En primer lugar, se analizó la normalidad de las distribuciones de los datos de cada variable a partir de sus coeficientes de asimetría y curtosis para comprobar que no existieran casos extremos de no normalidad (asimetría $< |3|$ y curtosis $< |10|$) (Kline, 2015) (ver Apéndice C) y, así, poder llevar a cabo los análisis descriptivos y correlacionales correspondientes.

El análisis de senderos para evaluar el modelo hipotético se llevó a cabo con el programa LISREL v.8.72. Para evaluar la idoneidad del modelo hipotético, se analizaron diversos índices de ajuste (Pérez et al., 2013): el chi cuadrado y grados de libertad, la raíz cuadrada media del error de aproximación (RMSEA), el índice de ajuste comparativo (CFI) y la raíz cuadrada media estandarizada (SRMR), y el criterio de información de Akaike (AIC). Según Hu y Bentler (1999), se puede determinar que un modelo presenta un ajuste adecuado si exhibe valores de corte cercanos a .95 para el CFI, .08 para el RMSEA y .09 para el SRMR. Además, en caso de existir modelos competidores, se podía evaluar el Criterio de Información de Akaike (AIC), de manera que el modelo con el AIC más bajo resultaría ser el más parsimonioso (Pérez et al., 2013).

Resultados

En la Tabla 1, se observan las medias y desviaciones estándar de las variables, así como las correlaciones entre ellas. Puesto que las puntuaciones de asimetría y curtosis se asemejaban a una distribución normal (Kline, 2015), se utilizó estadística paramétrica en los análisis correspondientes (ver Apéndice C).

La variable edad fue la única variable demográfica que correlacionó significativamente con las variables del estudio. Por su parte, la satisfacción de NPB se correlacionó negativamente con la frustración de NPB, la pasión obsesiva y el afecto negativo, y positivamente con las variables pasión armónica y vitalidad subjetiva. La frustración de NPB se correlacionó negativamente con la pasión armónica y la vitalidad subjetiva, y positivamente con la pasión obsesiva y el afecto negativo. Además, la pasión armónica se correlacionó positivamente con la vitalidad subjetiva y la pasión obsesiva se correlacionó positivamente con el afecto negativo (ver Tabla 1).

Tabla 1

Medias (M), desviaciones estándar (DE) y correlaciones entre las variables de estudio

Variables	<i>M</i>	<i>DE</i>	1	2	3	4	5	6
1 Edad	25.63	6.13	—					
2 Satisfacción de NPB en el juego	5.84	.93	.20**	—				
3 Frustración de NPB en el juego	2.50	1.01	-.20**	-.30**	—			
4 Pasión armónica	5.63	.95	.13*	.56**	-.14*	—		
5 Pasión obsesiva	2.72	1.33	-.13*	-.17**	.41**	.06	—	
6 Vitalidad subjetiva	5.75	.88	.11*	.48**	-.19**	.53**	.08	—
7 Afecto negativo	1.78	.82	-.16**	-.29**	.45**	-.11	.44**	-.09

Nota. $N = 316$; NPB = Necesidades psicológicas básicas; * $p < .05$, ** $p < .01$

En el análisis de senderos, se calcularon los efectos entre las variables que presentaron correlaciones significativas en el análisis de correlaciones puesto que (1) la inclusión de variables con correlaciones no significativas podría provocar una disminución considerable del nivel de ajuste del modelo (Schumacker y Lomax, 2010) y (2) la inclusión de relaciones no significativas entre las variables tenía como consecuencia la aparición de algunas relaciones espurias, es decir, relaciones que no deberían existir según los análisis correlacionales previos (Schumacker y Lomax, 2010). Los análisis también fueron controlados por la variable edad.

Habiendo excluido las correlaciones no significativas, se detallaron los senderos del modelo según el modelo hipotético inicial. Así, se exploró un modelo de mediación total en el que la pasión armónica mediaba la relación entre la satisfacción de NPB en el juego y la vitalidad subjetiva; en paralelo, se examinó si la pasión obsesiva mediaba la relación entre la frustración de NPB en el juego y el afecto negativo. De esta manera, se evaluaron los senderos que daban cuenta del lado “claro” y “oscuro” de la motivación (Haerens et al., 2015). Este modelo (Modelo 1) no presentó índices de ajuste adecuados: $\chi^2(13) = 72.89$ ($p < .001$), , RMSEA = .12, SRMR = .09. CFI = .89, AIC = 102.89.

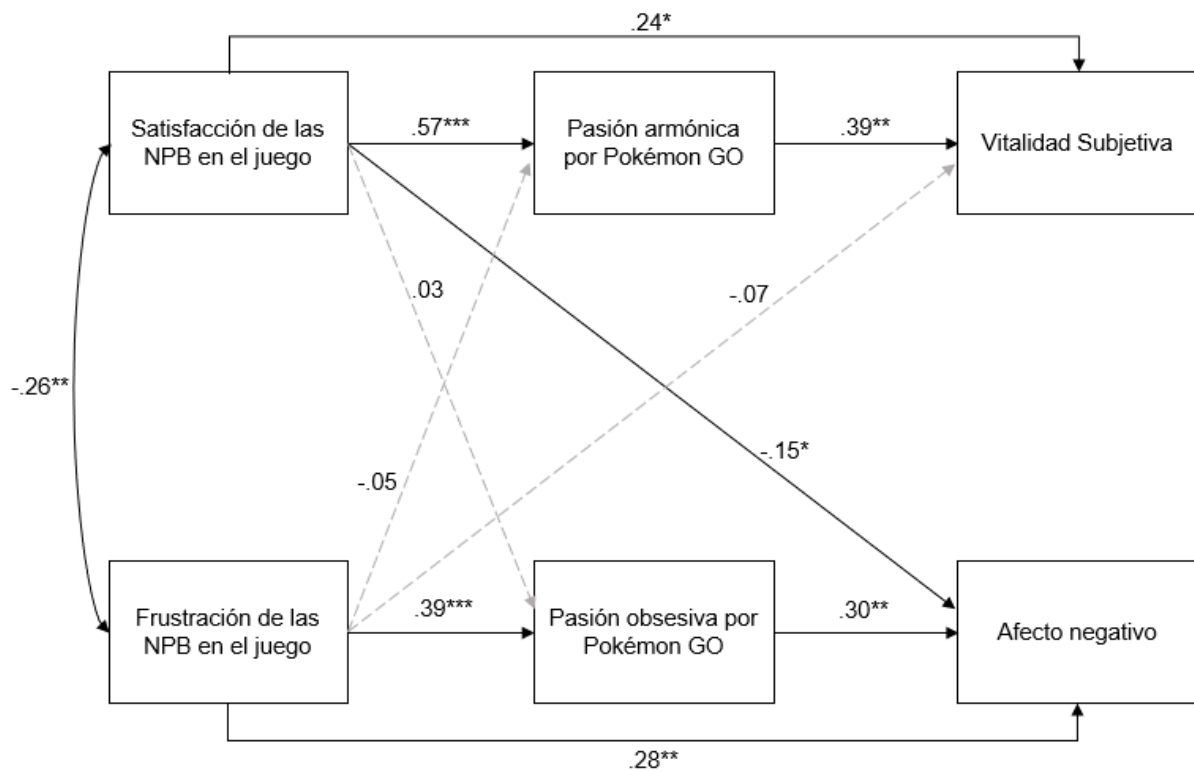
Posteriormente, al modelo inicial se incorporaron los efectos directos de la satisfacción y frustración de NPB hacia las variables vitalidad subjetiva y afecto negativo. Asimismo, se añadieron los efectos cruzados del lado “claro” al “oscuro” y viceversa (Modelo 2). Al especificar dichos senderos, se hallaron índices de ajuste adecuados: $\chi^2(8) = 22.21$ ($p < .001$), RMSEA = .08, SRMR = .05, CFI = .97. Este modelo se presenta en la Figura 2 y muestra todos los senderos analizados (tanto significativos como no significativos).

En este modelo, se observa que la satisfacción de NPB en el juego tiene, simultáneamente, un efecto directo e indirecto (mediado por la pasión armónica) sobre la vitalidad subjetiva. Adicionalmente, la satisfacción de NPB presenta un efecto negativo y directo sobre el afecto negativo. Por otra parte, la frustración de NPB en el juego tiene un efecto

indirecto en el afecto negativo, el cual se encuentra parcialmente mediado por la pasión obsesiva. Además, se observa que la frustración de NPB tiene un efecto directo sobre el afecto negativo. Por último, cabe mencionar que se muestra una relación negativa entre la satisfacción y frustración de NPB en el juego.

Figura 2

Representación gráfica del modelo final



Nota. $*p < .05$, $**p < .01$, $***p < .001$

Discusión

El presente estudio tuvo como objetivo principal estudiar la relación entre la satisfacción y frustración de necesidades psicológicas básicas, los tipos de pasión, la vitalidad subjetiva y el afecto negativo derivados de la experiencia de jugar Pokémon GO. Se hipotetizó, por un lado, que la satisfacción de NPB se relacionaría positivamente con la pasión armónica, la cual, a su vez, estaría relacionada positivamente con la vitalidad subjetiva. Por otro lado, se hipotetizó que la frustración de NPB se relacionaría positivamente con la pasión obsesiva, la cual, a su vez, se relacionaría positivamente con el afecto negativo. Además, se hipotetizó que la satisfacción de NPB se relacionaría negativamente con la pasión obsesiva y el afecto negativo, y que la frustración de NPB se relacionaría negativamente con la pasión armónica y la vitalidad subjetiva. Como objetivo secundario, se planteó explorar las propiedades psicométricas de los instrumentos utilizados para la medición de las variables involucradas.

Las hipótesis formuladas fueron confirmadas parcialmente. Se comprobó que, al jugar Pokémon GO, se perciben en mayor medida variables orientadas al “lado claro” o adaptativo de la motivación (satisfacción de NPB, pasión armónica y vitalidad subjetiva) y, en menor medida, aquellas orientadas al “lado oscuro” o maladaptativo (frustración de NPB, pasión obsesiva y afecto negativo). Así, jugar Pokémon GO promueve un mayor nivel de vitalidad subjetiva a partir de la experiencia psicológica de satisfacción de NPB y el desarrollo de una pasión armónica hacia el juego. Por el contrario, la experiencia psicológica de frustración de NPB y el desarrollo de una pasión obsesiva hacia el juego derivan en un efecto perjudicial como el afecto negativo. Estos resultados replican, en líneas generales, los hallazgos de estudios similares (Formosa et al., 2022; Johnson et al., 2022; Tóth-Király et al., 2019).

En primer lugar, se debe destacar que la satisfacción de NPB en el juego predijo positivamente el desarrollo de una pasión armónica hacia el mismo. Este hallazgo concuerda con lo postulado por Ryan y Rigby (2017) y Vallerand (2010), quienes indican que la

satisfacción de NPB promueve la internalización autónoma de la actividad en la identidad de las personas. En otras palabras, la satisfacción de necesidades psicológicas básicas que se experimenta al jugar Pokémon GO permite que los jugadores acepten de forma libre que el juego es importante para ellos, sin que haya de por medio alguna contingencia o consecuencia negativa para su vida cotidiana (Johnson et al., 2022).

Como se indicó anteriormente, es importante considerar que las mecánicas básicas de Pokémon GO (Lynley, 2016) y la experiencia de juego vinculada a las mismas pueden contribuir a que el juego sea una actividad en la que se satisfacen óptimamente las necesidades psicológicas básicas (Uysal y Yildirim, 2016), lo cual, a su vez, promovería la persistencia de los jugadores en ella. Estas características sencillas, similares a las de los juegos “casuales” (Kuittinen et al., 2007; Kultima, 2009), también pueden hacer que jugar Pokémon GO sea una actividad sencilla de incorporar en la vida cotidiana, lo que conllevaría el desarrollo de una pasión armónica hacia el juego.

En segundo lugar, se halló una relación positiva entre la pasión armónica y la vitalidad subjetiva, lo cual concuerda con evidencia empírica reciente (Curran et al., 2015; Lalande et al., 2017) y da cuenta de que este tipo de pasión puede contribuir favorablemente al bienestar. Al respecto, Curran et al. (2015) señalan que esto se debería a la flexibilidad con la que el individuo cuenta al involucrarse en la actividad, aspecto que sería facilitado por las características del juego. En contraposición, la pasión obsesiva se asoció positivamente con el afecto negativo experimentado al jugar, lo que también es consistente con hallazgos previos, aunque ajenos al ámbito de los videojuegos (Curran et al., 2015; Lalande et al., 2017; Verner-Fillion y Vallerand, 2018). Al respecto, puede sugerirse que el grado de control que el juego ejerce sobre el individuo tendría como consecuencias la imposibilidad de disfrutar de la experiencia de juego y/o la percepción de afectos ambivalentes (tanto positivos como

negativos) durante la misma, todo lo cual, finalmente, produce malestar (Curran et al., 2015; Vallerand, 2012).

En tercer lugar, debe hacerse hincapié en que la frustración de NPB en el juego predijo positivamente el desarrollo de una pasión obsesiva hacia el mismo, lo que constituye un hallazgo novedoso en la literatura sobre los videojuegos. Este hecho concuerda con lo postulado por Ryan y Rigby (2017), quienes afirman que un contexto de control en el que se frustren las NPB (en este caso, el juego) favorecerá el desarrollo de una pasión obsesiva. Ahora bien, también se puede sugerir, en línea con el MDP, que el individuo se involucra en el juego con la expectativa de satisfacer sus NPB a través de él, lo cual, al no ocurrir constantemente, hace que persista en la actividad de manera obsesiva para conseguirlo, lo que crea un círculo vicioso retroalimentador entre la frustración de NPB y la pasión obsesiva (Mills et al., 2018).

Con todo, se ha de resaltar que tanto los niveles de frustración de NPB como de pasión obsesiva encontrados en la muestra son menores; es decir, es posible que la frustración de NPB que genere el juego no sea de una magnitud tal como para que el jugador desista de la actividad o para que se desarrollen niveles altos de pasión obsesiva a partir de ella. Al respecto, puede especularse que otras variables contextuales estarían involucradas en la relación y facilitarían que la actividad se internalice de manera controlada. En ese sentido, evidencia reciente indica que uno de los grandes predictores del desarrollo de pasiones obsesivas es la frustración de NPB en la vida cotidiana (Formosa et al., 2022; Johnson et al., 2022; Lalande et al., 2017; Tóth-Király et al., 2019); así, la pasión obsesiva hacia una actividad serviría como un mecanismo a través del cual el individuo busca compensar la insatisfacción de necesidades que vive cotidianamente, lo que promovería el involucramiento y la persistencia del individuo en la actividad. Convendría, en futuras investigaciones, explorar este y otros posibles desencadenantes de la pasión obsesiva en un juego con las características de Pokémon GO.

En cuarto lugar, es importante resaltar que la satisfacción y frustración de NPB presentaron efectos directos débiles sobre los resultados motivacionales, mientras que sus efectos indirectos, mediados por el tipo de pasión, fueron de mayor magnitud. En ese sentido, se puede sugerir que los efectos positivos y negativos sobre el bienestar que brinda la experiencia de jugar Pokémon GO son potenciados, respectivamente, por la pasión armónica y obsesiva hacia la actividad.

Entre los alcances del presente estudio, se señala, en primer lugar, la obtención de evidencia sobre la validez y confiabilidad de los instrumentos utilizados para la medición de las variables de interés, los cuales constituyen en su mayoría adaptaciones de instrumentos utilizados en otros estudios. Por otra parte, se resalta que la investigación fue realizada en el contexto nacional y desde la psicología respecto a una actividad como jugar videojuegos, escasamente considerada para el estudio científico. Asimismo, se destaca el análisis de la actividad a partir de constructos psicológicos como la pasión y la satisfacción y frustración de NPB derivados de la experiencia de juego como variables distintas. Por último, y en relación a lo anterior, se pudo aportar evidencia sobre los efectos positivos y negativos del videojuego Pokémon GO en el bienestar de sus jugadores.

Adicionalmente, se sugiere que este estudio, en línea con lo propuesto por Formosa et al. (2022), puede tener implicaciones prácticas en los ámbitos de la investigación y la salud. Ante todo, provee evidencia de que los videojuegos tienen el potencial de aportar positivamente al bienestar de las personas, lo que podría, a su vez, permitir que se reconozca la importancia de este tipo de juegos en los ámbitos científico, profesional y personal. Inclusive, resultaría plausible e interesante diseñar intervenciones y políticas orientadas a promover el involucramiento equilibrado y saludable en los videojuegos, considerando dicho involucramiento como una variable que no ha de ser eliminada, sino aprovechada (Formosa et al., 2022).

Por otra parte, resulta igualmente importante señalar las limitaciones de la presente investigación. En primer lugar, debido al tipo de muestreo, los resultados solo pueden ser generalizables a poblaciones similares a la muestra, la cual está caracterizada, principalmente, por su familiaridad con el juego y la predominancia de participantes de sexo masculino. Adicionalmente, resultaría importante poner a prueba las hipótesis propuestas a través de estudios longitudinales o en contextos particularmente adversos (p. ej., la pandemia de COVID-19). Otra limitación reside en la aplicación virtual (en línea) de los instrumentos, pues no permitió tener control sobre las variables externas o extrañas que puedan haber afectado las respuestas de los participantes (p. ej., la influencia de terceros).

Finalmente, además de las líneas de investigación propuestas anteriormente, se sugiere explorar la relación entre variables demográficas como la edad, el nivel educativo y la situación laboral con las variables estudiadas. Asimismo, se recomienda investigar qué otros resultados positivos y negativos de la experiencia de jugar videojuegos pueden surgir como resultado de la satisfacción y frustración de las NPB y/o los tipos de pasión. Además, resultaría importante estudiar cómo se relacionan las variables estudiadas en otros tipos de videojuegos. Por último, se sugiere indagar en cómo otras variables que caracterizan el involucramiento de la persona en un videojuego, como la nostalgia (Peaty y Leaver, 2018; Wulf et al., 2018), favorecen el inicio y persistencia en la actividad, así como su impacto en el bienestar de los jugadores.

Referencias

- Alcaraz-Ibañez, M., Sicilia, A., Lirora, M., & Burgueño, R. (2016). Efectos de la satisfacción y frustración de las necesidades psicológicas básicas sobre las formas de pasión por el ejercicio. *Psychology, Society, & Education*, 8(3), 257-272.
- Alexandrovna, Z., & Alekseevich, K. (2023, 17 de agosto). *Is the gaming industry still attractive to investors?* Data40. <https://data40.com/is-the-gaming-industry-still-attractive-to-investors/>
- Allen, J. (2020). *Gaming as psychologically nutritious: Does need satisfaction in video games contribute to daily well-being beyond need satisfaction in the real world?* [Tesis de doctorado, Iowa State University]. Iowa State University Digital Repository.
- Allen, J., & Anderson, C. (2018). Satisfaction and frustration of basic psychological needs in the real world and in video games predict internet gaming disorder scores and well-being. *Computers in Human Behavior*, 84. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.034>
- Amarnani, R., Lajom, J., Restubog, S., & Capezio, A. (2019). Consumed by obsession: Career adaptability resources and the performance consequences of obsessive passion and harmonious passion for work. *Human Relations*, 73(6). 811-836. <https://doi.org/10.1177/0018726719844812>
- Bakri, S., & Salama-Younes, M. (2016). Passion types and subjective well-being for Saudi women: *Exploratory study*. *Indian Journal of Positive Psychology*, 7(3), 325-334. <https://doi.org/10.15614/ijpp/2016/v7i3/121765>
- Bidaux, T. (2016, 20 de julio). Pokémon Go media coverage is truly insane – analysis. *ICO Partners*. <http://icopartners.com/2016/07/pokemon-go-media-coverage-truly-insane-analysis/>

- Broom, D., Lee, K., Lam, M., & Flint, S. (2019). Gotta catch 'em all or not enough time: Users motivations for playing Pokémon Go™ and non-users' reasons for not installing. *Health Psychology Research*, 7(1). <https://doi.org/10.4081/hpr.2019.7714>
- Capaldi, J. (2019). *Basic psychological needs and passion: Exploring predictors of problematic video gaming behaviours* [Tesis de maestría, Carleton University]. <https://doi.org/10.22215/etd/2019-13825>
- Chapple, C. (2021). *Pokémon GO Catches \$5 Billion in Lifetime Revenue in Five Years*. SensorTower. <https://sensortower.com/blog/pokemon-go-five-billion-revenue>
- Chan, C. (2019, 23 de diciembre). *Decade in review: In 2016 Pokémon Go created a phenomenon that lasts to this day*. iMore. <https://www.imore.com/most-significant-apple-gadget-2016-pokemon-go>
- Chamorro, J. L., Moreno, R., García-Calvo, T., & Torregrossa, M. (2020). The Influence of Basic Psychological Needs and Passion in Promoting Elite Young Football Players' Development. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.570584>
- Chen, B., Vansteenkiste, M., Beyers, W., Boone, L., Deci, E., Van der Kaap-Deeder, J., Duriez, B., Lens, W., Matos, L., Mouratidis, A., Ryan, R., Sheldon, K., Soenens, B., Petegem, S., & Verstuyf, J. (2015). Basic psychological need satisfaction, need frustration, and need strength across four cultures. *Motivation and Emotion*, 39(2), 216-236. <https://doi.org/10.1007/s11031-014-9450-1>
- Clement, J. (2024, 4 de marzo). *Annual revenue generated by Pokémon GO worldwide from 2016 to 2023*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/882474/pokemon-go-all-time-player-spending-countries/#statisticContainer>
- Curran, T., Hill, A., Appleton, P., Vallerand, R., & Standage, M. (2015). The psychology of passion: A meta-analytical review of a decade of research on intrapersonal outcomes. *Motivation and Emotion*, 39(5), 631-655. <https://doi.org/10.1007/s11031-015-9503-0>

- Deen, M. (2015). *G.A.M.E., Games autonomy motivation in education: how autonomy-supportive game design may improve motivation to learn* [Tesis de doctorado, Technische Universiteit Eindhoven]. <https://pure.tue.nl/ws/files/3895781/784813.pdf>
- Dubreuil, P., Forest, J., & Courcy, F. (2014). From strengths use to work performance: The role of harmonious passion, subjective vitality, and concentration. *The Journal of Positive Psychology*, 9(4), 335-349. <https://doi.org/10.1080/17439760.2014.898318>
- Ebersold, S., Rahm, T., & Heise, E. (2019). Autonomy support and well-being in teachers: differential mediations through basic psychological need satisfaction and frustration. *Social Psychology of Education*, 22, 921-942. <https://doi.org/10.1007/s11218-019-09499-1>
- Eracleous, B. (2021, 24 de febrero). *Exploring the growth, popularity and opportunities for Mobile Gaming*. Odgers Interim. <https://www.odgersinterim.com/uk/who-we-are/intelligence/exploring-the-growth-popularity-and-opportunities-for-mobile-gaming-4985/>
- El Comercio (2018, 15 de enero). Día de la Comunidad de Pokémon Go, el nuevo evento de Niantic. *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/dia-comunidad-pokemon-go-nuevo-evento-niantic-noticia-489413>
- Fernández-Muñoz, J., & García-González, J. (2017). El análisis de mediación a través de la macro/interfaz Process para SPSS. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 10(2), 79-88. <http://doi.org/10.1344/reire2017.10.218109>
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS (and sex and drugs and rock "n" roll)*. SAGE.
- Formosa, J., Johnson, D., Türkay, S., & Mandrik, R. (2022). Need satisfaction, passion and wellbeing effects of videogame play prior to and during the COVID-19 pandemic. *Computers in Human Behavior*, 131. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107232>

- Fricke, R. (2017). Sampling Methods for Online Surveys. En N. G. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (Eds.), *The SAGE Handbook of Online Research Methods* (2a ed., pp. 97–193). SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781473957992.n10>
- Gargurevich, R., & Matos, L. (2012). Validez y confiabilidad de la Escala de Afecto Positivo y Negativo (SPANAS) en estudiantes universitarios peruanos. *Revista de Psicología*, *14*, 208-217.
- González, D. (2023, 22 de mayo). *Todo sobre las incursiones (raids) en Pokémon GO y cómo funcionan*. Vandal. <https://vandal.elespanol.com/guias/guia-pokemon-go/incursiones>
- González, L., Castillo, I., García-Merita, M., & Balaguer, I. (2015). Apoyo a la autonomía, satisfacción de las necesidades psicológicas y bienestar: Invarianza de un modelo estructural en futbolistas y bailarines. *Revista de Psicología del Deporte*, *24*(1), 121-129.
- González, S. (2016, 13 de agosto). *Las ventas de merchandising de 'Pokémon' se disparan en USA durante 2016*. <https://zonared.mundodeportivo.com/noticias/pokemon-merchandising-usa-ventas-2016/>
- Graells-Garrido, E., Ferres, L., Caro, D., & Bravo, L. (2017). The effect of Pokémon Go on the pulse of the city: a natural experiment. *EPJ Data Science*, *6*(23). <https://doi.org/10.1140/epjds/s13688-017-0119-3>
- Guerrero, A. (n.d.). [Tesis de licenciatura no publicada]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Gunnell, K., Crocker, P., Wilson, P., Mack, D., & Zumbo, B. (2013). Psychological need satisfaction and thwarting: A test of Basic Psychological Needs Theory in physical activity contexts. *Psychology of Sport and Exercise*, *14*(5), 599–607. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2013.03.007>

- Haerens, L., Aelterman, N., Vansteenkiste, M., Soenens, B., & Van Petegem, S. (2015). Do perceived autonomy-supportive and controlling teaching relate to physical education students' motivational experiences through unique pathways? Distinguishing between the bright and dark side of motivation. *Psychology of Sport and Exercise*, 16, 26–36. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2014.08.013>
- Hamari, J., Malik, A., Koski, J., & Johri, A. (2018). Uses and Gratifications of Pokémon Go: Why do People Play Mobile Location-Based Augmented Reality Games? *International Journal of Human-Computer Interaction*, 35(9), 804-819. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1497115>
- Hern, A. (2016, 10 de junio). *Will Pokémon Go make you want to catch 'em all, all over again?* The Guardian. <https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/10/pokemon-go-niantic-lab-mobile-games>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw Hill / Interamericana Editores.
- Holding, A. C., St-Jacques, A., Verner-Filion, J., Kachanoff, F., & Koestner, R. (2019). Sacrifice—but at what price? A longitudinal study of young adults' sacrifice of basic psychological needs in pursuit of career goals. *Motivation and Emotion*, 44(1), 99–115. <https://doi.org/10.1007/s11031-019-09777-7>
- Hu, L., & Bentler, P. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 6(1), 1-55. <https://doi.org/10.1080/10705519909540118>
- Hutcheson, G., & Sofroniou, N. (1999). *The Multivariate Social Scientist: Introductory Statistics Using Generalized Linear Models*. SAGE Publications.
- Iqbal, M. (2022, 11 de enero). *Pokémon Go Revenue and Usage Statistics (2022)*. Business of Apps. <https://www.businessofapps.com/data/pokemon-go-statistics/>

- Isbister, K. (2016, 15 de julio). *Why Pokemon Go became an instant phenomenon*. The Conversation. <https://theconversation.com/why-pokemon-go-became-an-instant-phenomenon-62412>
- Johnson, D., Formosa, J., Perry, R., Lalande, D., Türkay, S., Obst, P., & Mandryk, R. L. (2022). *Unsatisfied needs as a predictor of obsessive passion for videogame play*. *Psychology of Popular Media, 11*(1), 47-55. <https://doi.org/10.1037/ppm0000299>
- Johnson, P., Gardner, J., & Sweetser, P. (2016). Motivations for videogame play: Predictors of time spent playing. *Computers in Human Behavior, 63*, 805-812. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.06.028>
- Johnson, D., Jones, C., Scholes L., & Colder, M. (2013). *Videogames and Wellbeing: A Comprehensive Review*. Young and Well Cooperative Research Centre. https://eprints.qut.edu.au/105915/1/2013%2BCRC%2BReport%2BVideogames_and_Wellbeing.pdf
- Jöreskog, K.G., & Sörbom, D. (2005). *LISREL, Version 8.72*. Scientific Software International.
- Kaczmarek, L., Misiak, M., Behnke, M., Dziekan, M., & Guzik, P. (2017). The Pikachu Effect: Social and Health Gaming Motivations Lead to Greater Benefits of Pokémon GO Use. *Computers in Human Behavior, 75*, 356-363. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.05.031>
- Kline, P. (2015). *Principles and Practice of Structural Equation Modeling* (4th ed.). The Guilford Press.
- Kowert, R. (2020). *Video Games and Well-being: Press Start*. Springer International Publishing.
- Kuittinen, J., Kultima, A., Niemelä, J., & Paavilainen, J. (2007). Casual games discussion. *En Proceedings of the 2007 conference on Future Play* (pp. 105-112). Association for Computer Machinery. <https://doi.org/10.1145/1328202.1328221>

- Kultima, A. (2009). Casual Game Design Values. En *Proceedings of the 13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era* (pp. 58-65). Association for Computer Machinery. <https://doi.org/10.1145/1621841.1621854>
- Lalande, D., Vallerand, R., Lafrenière, M., Verner-Filion, J., Laurent, F., Forest, J., & Paquet, Y. (2017). Obsessive Passion: A Compensatory Response to Unsatisfied Needs. *Journal of Personality*, 85, 163-178. <https://doi.org/doi:10.1111/jopy.12229>
- Lee, J. (2021, 6 de julio). *Pokémon Go guide: How to raid*. Polygon. <https://www.polygon.com/pokemon-go-guide/22516886/bosses-invite-eggs-groups-remote-passes>
- Lynley, M. (2016, 11 de julio). *The brilliant mechanics of Pokémon Go*. TechCrunch. <https://techcrunch.com/2016/07/11/the-brilliant-mechanics-of-pokemon-go/>
- Marquet, O., Alberico, C., Adlakha, D., & Hipp, J. (2017). Examining Motivations to Play Pokémon GO and Their Influence on Perceived Outcomes and Physical Activity. *JMIR Serious Games*, 5(4). <https://doi.org/doi:10.2196/games.8048>
- Mars, L., Castillo, I., López-Walle, J., & Balaguer, I. (2017). Estilo controlador del entrenador, frustración de las necesidades y malestar en futbolistas. *Revista de Psicología del Deporte*, 26(2), 119-124. <https://www.redalyc.org/pdf/2351/235152045017.pdf>
- Mageau, G., Vallerand, R., Charest, J., Salvy, S., Lacaille, N., Bouffard, T., & Koestner, R. (2009). On the development of harmonious and obsessive passion: The role of autonomy support, activity specialization, and identification with the activity. *Journal of Personality*, 77, 601–646. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2009.00559.x>
- Mills, D., Milyavskaya, M., Derevensky, J., & Heath, N. (2018). Gaming motivation and problematic video gaming: The role of needs frustration. *European Journal of Social Psychology*, 48(4), 551-559. <https://doi.org/doi:10.1002/ejsp.2343>

- Minasians, C. (2017, 20 de junio). *How to beat Pokémon Go Gyms: The new redesigned gyms and Raid Battles are coming*. Alphr. <https://www.alphr.com/games/1004092/8-tips-to-beat-pokemon-go-gyms-with-ease>
- Shaw, S., Quattry, S., Whitt, J., & Chirino, J. (2020). *The Global Gaming Industry Takes Center Stage*. Morgan Stanley. https://www.morganstanley.com/im/publication/insights/articles/article_globalgaming_industrytakescentrestage_us.pdf
- Morgus, C. (2022, 28 de abril). *Pokémon GO: What Are Community Days & Why Should You Participate?* CBR. <https://www.cbr.com/pokemon-go-community-days-why-participate/>
- Mosher, A. (2016, 17 de julio). *Pokémon Go creates rush for vintage games, toys, gear*. Usa Today. <https://www.usatoday.com/story/money/business/2016/07/17/pokemon-go-retail-sales-licensing-nintendo/87155436/>
- Müller, F., Thomas, A., Carmignola, M., Dittrich, A., Eckes, A., Großmann, N., Martinek, D., Wilde, M., & Bieg, S. (2021). University Students' Basic Psychological Needs, Motivation, and Vitality Before and During COVID-19: A Self-Determination Theory Approach. *Frontiers in Psychology, 12*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.775804>
- Niantic. (2016, 6 de julio). *Break out the sneakers and Poké Balls!* <https://pokemongo.nianticlabs.com/en/post/launch/>
- Niantic. (2016, 17 de setiembre). *HEADS UP!* <https://pokemongo.nianticlabs.com/en/post/headsup/>
- Niantic. (n.d.-a). *Customizing your avatar*. <https://niantic.helpshift.com/hc/en/6-pokemongo/faq/2376-customizing-your-avatar/>
- Niantic. (n.d.-b). *¿Qué son los Días de la Comunidad?* <https://niantic.helpshift.com/hc/es/6-pokemon-go/faq/1770-what-are-community-days/?p=web&l=es>

- Nishimura, T., & Suzuki, T. (2016). Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration in Japan: Controlling for the Big Five Personality Traits. *Jpn Psychol Res*, 58, 320-331. <https://doi.org/10.1111/jpr.12131>
- Olafsen, A., Niemec, C., Halvari, H., Deci, E., & Williams, G. (2017). On the dark side of work: a longitudinal analysis using self-determination theory. *European Journal of Work and Organizational Psychology*, 26(2), 275-285. <http://doi.org/10.1080/1359432X.2016.1257611>
- Orsini, C., Tricio, J., Tapia, D., & Segura, C. (2019). How dental students' course experiences and satisfaction of their basic psychological needs influence passion for studying in Chile. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 16(37). <https://doi.org/10.3352/jeehp.2019.16.37>
- Pallant, J. (2016). *SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using IBM SPSS* (6th ed.). Allen & Unwin.
- Peaty, G., & Leaver, T. (2020). The familiar places we dream about: Pokémon GO and nostalgia during a global pandemic. *Australasian Journal of Popular Culture*, 9(2), 127–143. https://doi.org/10.1386/ajpc_00023_1
- Peng, W., & Crouse, J. (2013). Playing in Parallel: The Effects of Multiplayer Modes in Active Video Game on Motivation and Physical Exertion. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16(6). <https://doi.org/doi:10.1089/cyber.2012.0384>
- Perez, S. (2016, 8 de setiembre). *Pokémon Go becomes the fastest game to ever hit \$500 million in revenue*. TechCrunch. <https://techcrunch.com/2016/09/08/pokemon-go-becomes-the-fastest-game-to-ever-hit-500-million-in-revenue/>
- Pérez, E., Medrano, L., & Sanchez Rosas, J. (2013). El Path Analysis: conceptos básicos y ejemplos de aplicación. *Revista Argentina De Ciencias Del Comportamiento*, 5(1), 52-66. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333427385008>

- Philippe, F., Vallerand, R., & Lavigne, G. (2009). Passion does make a difference in people's lives: A look at well-being in passionate and non-passionate individuals. *Applied Psychology: Health and Well-Being*, 1(1), 3-22. <https://doi.org/10.1111/j.1758-0854.2008.01003.x>
- Pituch, K., & Stevens, J. (2016). *Applied Multivariate Statistics For The Social Sciences* (6th ed.). Routledge.
- Przybylski, A., Rigby, S., & Ryan, R. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology*, 14(2), 154-166. <https://doi.org/10.1037/a0019440>
- Przybylski, A. K., Deci, E. L., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2014). Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors. *Journal of Personality and Social Psychology*, 106(3), 441–457. <https://doi.org/10.1037/a0034820>
- Radio Programas del Perú. (2016, 3 de julio). *Pokémon GO ya está disponible y esto es todo lo que debes saber*. RPP. <https://rpp.pe/tecnologia/videojuegos/pokemon-go-llega-oficialmente-a-peru-noticia-984444>
- Radio Programas del Perú. (2018, 30 de noviembre). *Consejos y detalles para el fin de semana del Community Day de Pokémon Go*. <https://rpp.pe/tecnologia/videojuegos/comienza-el-fin-de-semana-del-community-day-de-pokemon-go-noticia-1166649>
- Redacción Gestión. (2016, 12 de octubre). *Fiebre de Pokémon Go cede pero empresas online siguen facturando*. Gestión. <https://gestion.pe/economia/empresas/fiebre-pokemon-go-cede-empresas-online-siguen-facturando-112228-noticia/?ref=gesr>
- Reynolds, M. (2017, 19 de junio). *Pokémon Go Curveballs - Throw perfect Curveballs and get Nice, Great, Excellent bonuses*. Eurogamer. <https://www.eurogamer.net/articles/2016-08-17-pokemon-go-curveball--throws-nice-great-excellent-throws>

- Reynolds, M. (2018, 25 de junio). *Pokémon Go Friends - Friendship levels, bonuses and how to add friends in Pokémon Go*. Eurogamer. <https://www.eurogamer.net/articles/2018-06-25-pokemon-go-friendship-levels-bonuses-how-to-add-friends-5392>
- Reynolds, M. (2019, 27 de febrero). *Pokémon Go Battles: How to battle trainers and PvP rewards explained*. Eurogamer. <https://www.eurogamer.net/articles/2019-01-08-pokemon-go-pvp-trainer-battles-rewards-5392>
- Rigby, S., & Ryan, R. (2011). *Glued to Games: How Video Games Draw Us In and Hold Us Spellbound*. Praeger/ABC-CLIO.
- Rodríguez, J. (2017). *Estilo motivacional, necesidades psicológicas básicas, tipos de motivación, vitalidad y agotamiento en deportistas escolares* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/11844>
- Rodríguez, C., & Martínez, H. (2019). Dimensiones virtuales de la ciudad: apropiación urbana mediada por el uso de la aplicación digital Pokémon GO. *Kepes*, 16(19), 317-345. <https://doi.org/10.17151/kepes.2019.16.19.13>
- Rouse, P. C., Turner, P. J. F., Siddall, A. G., Schmid, J., Standage, M., & Bilzon, J. L. J. (2020). The interplay between psychological need satisfaction and psychological need frustration within a work context: A variable and person-oriented approach. *Motivation and Emotion*, 44(2), 175–189. <https://doi.org/10.1007/s11031-019-09816-3>
- Ryan, R., & Deci, E. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Ryan, R., & Frederick, C. (1997). On energy, personality and health: Subjective vitality as a dynamic reflection of well-being. *Journal of Personality*, 65, 529-565. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1997.tb00326.x>

- Ryan, R., Rigby, C., & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344-360.
<https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Ryan, R., & Deci, E. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55, 68-78.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Salama-Younes, M., & Hashim, M. (2017). Passion, vitality and life satisfaction for physically active old adults. *The Journal of Positive Psychology*, 13(3), 309-319.
<https://doi.org/10.1080/17439760.2017.1291848>
- Schumacker, R., & Lomax, R. (2010). *A Beginner's Guide to Structural Equation Modeling* (3a ed.). Routledge.
- Schutte, N., & Malouff, J. (2018). Basic Psychological Need Satisfaction, Affect and Mental Health. *Current Psychology*, 40(3), 1228-1233, <https://doi.org/10.1007/s12144-018-0055-9>
- Stenseng, F., & Phelps, J. (2013). Leisure and life satisfaction: the role of passion and life domain outcomes. *World Leisure Journal*, 55(4), 320-332.
<https://doi.org/10.1080/04419057.2013.836558>
- Stevens, J. (2009). *Applied multivariate statistics for the social sciences* (5th ed.). Routledge.
- Swatman, R. (2016, 10 de agosto). *Pokémon Go catches five new world records*. Guinness World Records. Guinness World Records.
<http://www.guinnessworldrecords.com/news/2016/8/pokemon-go-catches-five-world-records-439327>
- Tassi, P. (2021, 6 de julio). *'Pokémon GO' Has Made \$5 Billion In Five Years*. Forbes.
<https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/07/06/pokmon-go-has-made-5-billion-in-five-years/?sh=3d7fbd82752e>

- Tindall, I., & Curtis, G. (2019). Validation of the Measurement of Need Frustration. *Frontiers in Psychology, 10*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01742>
- Tjin A Tsoi, S., de Boer, A., Croiset, G., Koster, A., van der Burgt, S., & Kusurkar, R. (2018). How basic psychological needs and motivation affect vitality and lifelong learning adaptability of pharmacists: a structural equation model. *Advances in Health Sciences Education, 23*, 549-566. <https://doi.org/10.1007/s10459-018-9812-7>
- Tóth-Király, I., Bőthe, B., Márki, A. N., Rigó, A., & Orosz, G. (2019). Two sides of the same coin: The differentiating role of need satisfaction and frustration in passion for screen-based activities. *European Journal of Social Psychology, 49*, 1190-1205. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2588>
- Trépanier, S., Forest, J., Fernet, C., & Austin, S. (2015). On the psychological and motivational processes linking job characteristics to employee functioning: Insights from self-determination theory. *Work & Stress, 29*(3). <https://doi.org/10.1080/02678373.2015.1074957>
- Uysal, A., & Yildirim, I. (2016). Self-determination theory in digital games. En B. Bostan (Ed.), *Gamer Psychology and Behavior* (pp. 123–135). Springer International. https://doi.org/10.1007/978-3-319-29904-4_8
- Vella, K., Johnson, D., Wan Sze Cheng, V., Davenport, T., Mitchell, J., Klarkowski, M., & Phillips, C. (2017). A Sense of Belonging: Pokémon GO and Social Connectedness. *Games and Culture, 1*(21). <https://doi.org/10.1177/1555412017719973>
- Vallerand, R. (2010). On Passion for Life Activities: The Dualistic Model of Passion. En M. Zanna (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology* (Vol. 42, pp. 97–193). Academic Press. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(10\)42003-1](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(10)42003-1)

- Vallerand, R. (2012). The role of passion in sustainable psychological well-being. *Psychology of Well-Being: Theory, Research and Practice*, 2(1). <https://doi.org/10.1186/2211-1522-2-1>
- Vallerand, R., & Verner-Filion, J. (2013). Making People's Life Most Worth Living: On the Importance of Passion for Positive Psychology. *Terapia Psicológica*, 31. 35-48. <https://doi.org/10.4067/S0718-48082013000100004>
- Vallerand, R., Blanchard, C., Mageau, G., Koestner, R., Ratelle, C., Leonard, M., Gagne, M., & Marsolais, J. (2003). Les passions de l'Ame: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(4), 756-767. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.4.756>
- Van den Broeck, A., Ferris, D., Chang, C., & Rosen, C. (2016). A Review of Self-Determination Theory's Basic Psychological Needs at Work. *Journal of Management*, 42(5), 1195-1229. <https://doi.org/10.1177/0149206316632058>
- Verner-Filion, J., & Vallerand, R. (2018). A longitudinal examination of elite youth soccer players: The role of passion and basic need satisfaction in athletes' optimal functioning. *Psychology of Sport and Exercise*, 39, 20–28. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2018.07.005>
- Wang, B., Taylor, L., & Sun, Q. (2018). Families that play together stay together: Investigating family bonding through video games. *New Media & Society*, 20(11), 4074-4094. <https://doi.org/10.1177/1461444818767667>
- Watson, D., Clark, L., & Tellegen, A. (1988). Development and validation of brief measures of positive and negative affect: The PANAS Scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54(6), 1063-1070. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.54.6.1063>
- Watson, D., Wiese, D., Vaidya, J., & Tellegen, A. (1999). The two general activation systems of affect: Structural findings, evolutionary considerations and psychobiological

evidence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 76(5), 820–838.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.76.5.820>

Wong, F. (2017). Influence of Pokémon Go on physical activity levels of university players: a cross-sectional study. *International Journal of Health Geographics*, 16(8).
<https://doi.org/10.1186/s12942-017-0080-1>

Wulf, T., Bowman, N., Velez, J., & Breuer, J. (2018). Once Upon a Game: Exploring Video Game Nostalgia and Its Impact on Well-Being. *Psychology of Popular Media Culture*.
<https://doi.org/10.1037/ppm0000208>

Yao, X., Wu, J., Guo, Z., Yang, Y., Zhang, M., Zhao, Y., & Kou, Y. (2022). Parental Psychological Control and Adolescents' Problematic Mobile Phone Use: The Serial Mediation of Basic Psychological Need Experiences and Negative Affect. *Journal of Child and Family Studies*, 31, 2039-2049. <https://doi.org/10.1007/s10826-021-02169-x>

Yip, J., Windleharth, T., & Lee, J. H. (2017). Collaborative Scientizing in Pokémon GO Online Communities. En B. Smith, M. Borge, E. Mercier & K. Lim (Eds.), *Making a Difference: Prioritizing Equity and Access in CSCL, 12th International Conference on Computer Supported Collaborative Learning (CSCL) 2017* (Vol. 1, pp. 167-174). International Society of the Learning Sciences. <https://repository.isls.org/handle/1/228>

Apéndices

Apéndice A

Consentimiento informado

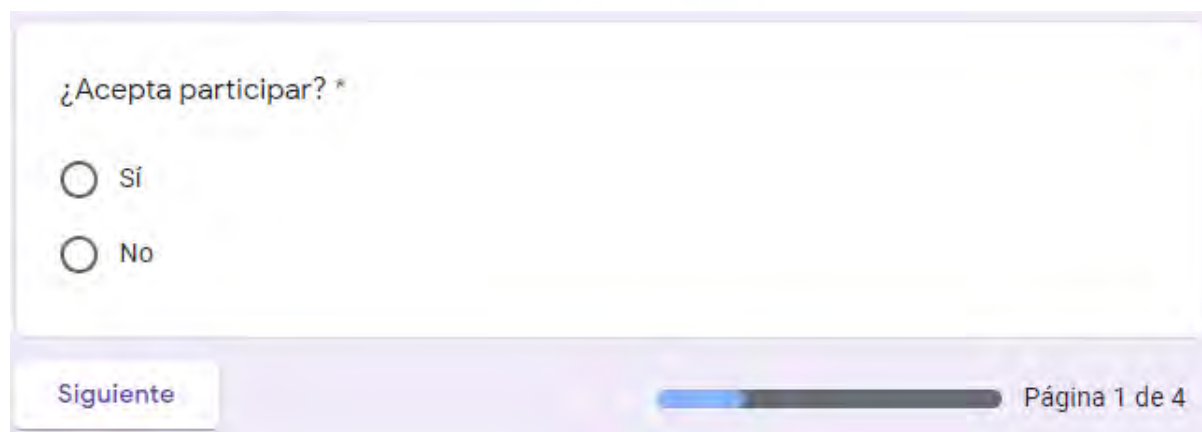
El propósito de este consentimiento es proveer a los participantes de esta investigación una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella.

La presente investigación es conducida por Joseph Agustín Medrano Carhuavilca, estudiante de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), como parte de su tesis de Bachillerato. La meta de este estudio es conocer qué opinan los jugadores de Pokémon GO sobre el juego y cómo se sienten al jugarlo.

Si usted accede a participar, se le pedirá responder una ficha de datos generales y cuestionario de dos partes que tomará, aproximadamente, de 15 a 20 minutos de su tiempo. Su participación es estrictamente voluntaria; si no desea participar, no hay ningún problema, esto no le causará perjuicio alguno. La información que se recoja será anónima y no será utilizada para ningún otro propósito fuera de fines académicos. Igualmente, puede dejar de responder el cuestionario en cualquier momento sin que eso lo/la perjudique en ninguna forma.

Los resultados serán publicados para la comunidad de jugadores una vez se apruebe la tesis en su totalidad. Si tiene alguna duda sobre esta investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: j.medrano@pucp.pe

Desde ya, agradezco infinitamente su participación.



¿Acepta participar? *

Sí

No

Siguiete

Página 1 de 4

Apéndice B

Ficha de datos sociodemográficos

Datos generales

Por favor, complete lo siguiente de acuerdo a su información personal. Todos los datos serán tratados anónimamente.

Edad

Sexo

- Hombre
- Mujer

Grado de instrucción

- Sin instrucción
- Primaria
- Secundaria
- Superior técnica en curso o incompleta
- Superior técnica completa
- Superior universitaria en curso o incompleta
- Superior universitaria completa

¿Trabaja actualmente?

- Sí
- No

Lugar de nacimiento

- Lima
- Fuera de Lima, pero en Perú
- Fuera del Perú

En caso no fuera de Lima, especificar provincia/ciudad

Distrito de residencia

Nivel de jugador

¿Cuántas horas juega al día? (aprox.)

¿Hace cuánto tiempo juega Pokémon GO?

¿Ha jugado hoy?

- Sí
- No

Si su respuesta fue sí, ¿por cuánto tiempo ha jugado hoy?

Por lo general, ¿con quiénes juega Pokémon GO? (puede marcar más de una opción)

- Solo
- Amigos
- Familiares
- Comunidad de jugadores

El día de hoy, ¿ha tenido contacto con su familia o amigos?

- Sí
- No

Apéndice C
Asimetría y curtosis de las variables estudiadas

Variable	Asimetría	Curtosis
Satisfacción de NPB	-1.66	4.05
Frustración de NPB	.93	.79
Pasión armónica	-.66	.27
Pasión obsesiva	-.75	.05
Vitalidad subjetiva	-.78	.53
Afecto negativo	1.61	2.86

