

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

Escuela de Posgrado



Uso problemático de videojuegos, necesidades psicológicas y
pasión en usuarios de cabinas de internet en Lima.

Tesis para obtener el grado académico de Maestro en Adicciones y
Conductas adictivas que presenta:

Sebastian Guillermo Risco Martínez

Asesor:

Dra. Silvana Melissa Romero Saletti

Lima, 2025

Informe de Similitud

Yo, Silvana Melissa Romero Saletti, docente de la Escuela de Posgrado de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis titulada(o) *Uso problemático de videojuegos, necesidades psicológicas y pasión en usuarios de cabinas de internet en Lima*, de el autor Sebastian Guillermo Risco Martínez, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 15%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 13 de Mayo de 2025.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de investigación, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha:

Lima, 13 de Mayo de 2025.

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: <u>Romero Saletti, Silvana Melissa</u>	
DNI: 43510131	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-7252-8240	

Resumen

En el Perú el uso de videojuegos está en crecimiento. Sin embargo, poco se conoce sobre la adicción a los videojuegos en el país, particularmente con relación a los usuarios de cabinas de internet, quienes pueden tener una mayor pasión hacia los videojuegos. La presente investigación tuvo como objetivo establecer la relación entre el uso de videojuegos problemático, las necesidades psicológicas básicas y la pasión en adultos jóvenes que frecuentan cabinas de internet en Lima Metropolitana. La muestra consistió en 133 adultos jóvenes que frecuentan cabinas de internet especializadas en videojuegos en un centro comercial ($M = 23.74$ años, $DE = 4.58$, 83.5% hombres). Se utilizó la versión corta del Internet Gaming Disorder 9 (IGDS9-SF; Pontes et al. 2017), Escala de Satisfacción y Frustración de Necesidades Psicológicas Básicas (ESFNPB; Chen et al., 2015) y la Passion Scale (Marsh et al., 2013). Los resultados mostraron asociaciones positivas entre el uso de videojuegos problemático, las frustraciones de autonomía ($r = .41, p < .001$), relación ($r = .40, p < .001$) y competencia ($r = .43, p < .001$) y pasión obsesiva ($r = .61, p < .001$). Asimismo, se encontraron asociaciones negativas con las satisfacciones de autonomía ($r = -.30, p < .001$), relación ($r = -.22, p < .05$) y competencia ($r = -.25, p < .05$). Adicionalmente, se encontraron diferencias significativas entre las variables en base a los datos sociodemográficos. Los resultados de este estudio resaltan que la frustración de las necesidades psicológicas básicas y pasión obsesiva están más asociadas con el juego problemático en comparación de la satisfacción y pasión armoniosa. Estos hallazgos evidencian del uso de videojuegos como vía de escape ante frustraciones en otras áreas de la vida, las cuales pueden generar consecuencias que fomenten su uso problemático. Estos resultados subrayan la necesidad de más estudios sobre el uso de videojuegos en el Perú. Se recomienda la realización de estudios epidemiológicos en este contexto.

Palabras clave: videojuegos, necesidades psicológicas básicas, pasión, cabinas de internet.

Abstract

In Peru, video game usage is growing. However, little is known about video game addiction in the country, particularly in relation to internet café users, who may have a greater passion for video games. The present research aimed to analyze the relationship between problematic video game use, basic psychological needs, and passion in young adults who frequent internet cafes in Metropolitan Lima. The sample consisted of 133 young adults who attend internet cafes specializing in video games located in a mall ($M = 23.74$ years old, $SD = 4.58$, 83.5% male). The study used the short version of the Internet Gaming Disorder Scale 9 (IGDS9-SF; Pontes et al., 2017), the Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale (BPNSFS; Chen et al., 2015), and the Passion Scale (Marsh et al., 2013). Results showed positive associations between problematic video gaming and the frustration of autonomy ($r = .41$, $p < .001$), relatedness ($r = .40$, $p < .001$), and competence ($r = .43$, $p < .001$), as well as obsessive passion ($r = .61$, $p < .001$). Likewise, negative associations were found with the satisfaction of autonomy ($r = -.30$, $p < .001$), relatedness ($r = -.22$, $p < .05$), and competence ($r = -.25$, $p < .05$). Additionally, significant differences were found between the variables based on sociodemographic characteristics. The findings of this study highlight that the frustration of basic psychological needs and obsessive passion are more strongly associated with problematic gaming than the satisfaction of these needs and harmonious passion. These findings provide evidence of video games being used as an escape from frustrations in other areas of life, which may lead to consequences that encourage problematic use. These results highlight the need for further studies on video game use in Peru. Epidemiological studies are recommended in this context.

Key words: video games, basic psychological needs, passion, internet cafes.

Agradecimientos

Sobre todo, quiero agradecer a mi madre, Patricia Martínez, quien me ha brindado su infinito apoyo en los momentos más difíciles de mi vida, y me ha dado el soporte para encontrar mi camino en este mundo.

También agradezco a mi asesora Silvana Romero, por toda su sabiduría y apoyo en el diseño y elaboración de esta investigación, y por contribuir a que mis habilidades como investigador crecieran exponencialmente.



TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	1
Método	11
Participantes	11
Medición	11
Uso problemático de videojuegos	11
Satisfacción y frustración de necesidades psicológicas	12
Pasión armoniosa y obsesiva	13
Procedimiento	14
Análisis de datos	15
Resultados	16
Discusión	20
Referencias bibliográficas	28
Anexos	36
A: Hoja de consentimiento informado	36
B: Protocolo de contención	37
C: Ficha de datos	38
D: Análisis de fiabilidad del IGDS9-SF	39
E: Análisis de fiabilidad del ESFNPB	40
F: Análisis de fiabilidad del Passion Scale	42
G: Supuestos de la regresión lineal	43

Introducción

Los videojuegos se están convirtiendo rápidamente en una de las actividades de ocio más populares en el mundo. En 2019 se estimó que aproximadamente dos tercios de la población global en línea jugaba videojuegos, ya sea en consolas, computadoras, tabletas y teléfonos (Mandryk et al, 2020). Se estima además que para 2029 habrá 3.1 billones de videojugadores en todo el mundo (Clement, 2024). Sin embargo, el incremento de uso también significa que el número de personas que desarrollarán una adicción a los videojuegos también aumentará (Przybylski et al, 2019).

Los videojuegos han ganado gran popularidad en las últimas décadas, especialmente con la constante evolución de la tecnología (Yang et al., 2021). Si bien esta expansión ha creado uno de los pasatiempos más populares y prevalentes en el mundo, también ha creado nuevos desafíos, como la adicción a los videojuegos. Esta adicción fue denominada en un inicio como “*trastorno de juego por internet*” por la Asociación Americana de Psicología (APA, 2013), y sólo en el 2022 fue oficialmente reconocida y establecida por la Organización Mundial de Salud, refiriéndose a ella como “*trastorno de juego*” (WHO, 2022). Para que este trastorno pueda ser diagnosticado, se requiere que se cumplan los siguientes criterios dentro de un periodo de al menos 12 meses, aunque puede darse en menor tiempo si los síntomas son más severos: 1) Un patrón persistente de conducta de juego, con un control deficiente sobre esta, aumentando la prioridad otorgada al juego hasta el punto de que este tiene prioridad sobre otros intereses de la vida y actividades diarias, y la continuación o intensificación del juego a pesar de las consecuencias negativas que genera, 2) el patrón de comportamiento de juego puede ser continuo o episódico y recurrente pero se manifiesta durante un período prolongado de tiempo, 3) el comportamiento de juego no se explica mejor por otro trastorno mental y no se debe a los efectos de una sustancia o medicamento, y 4) el patrón de conducta de juego produce angustia o deterioro significativo en áreas personales, familiares, sociales, educativas, ocupacionales u otras áreas importantes del funcionamiento (APA, 2013; OMS, 2022). En el caso de la definición de la OMS, también se incluyen características clínicas adicionales, como especificar si el juego es predominantemente a través del internet o no, y más especificaciones sobre la falta de control, deseos intensos, disforia, alteraciones en la dieta, el sueño y otras consecuencias adversas para la salud (OMS, 2022).

No obstante, es común que en lugar de “trastorno de juego por internet” o “trastorno de juego” se utilice el término “*juego problemático*”, para referirse a un patrón de uso de videojuegos que contribuye a un funcionamiento desadaptativo en la vida diaria y que podría convertirse en una adicción conductual (Mills et al., 2018). Dado que las escalas que miden trastorno de juego por internet suelen tener un punto de corte que indica que la persona ha desarrollado una adicción, es común que los investigadores hagan referencia a un *juego problemático* o *uso de videojuegos problemático*, ya que las puntuaciones en las escalas por debajo del punto de corte indican un patrón de juego aumentado, posiblemente no saludable, que a su vez no llega a ser suficiente como para ser calificado como un trastorno (Mills et al., 2018; Qin et al. 2020).

Se han realizado numerosos estudios que analizan diversas variables sociodemográficas y su relación con la adicción a los videojuegos. En términos de *sexo*, se ha observado consistentemente que los hombres presentan una mayor prevalencia de adicción en comparación con las mujeres (OMS, 2022). En cuanto a la *edad*, los estudios han encontrado que aquellos que comienzan a jugar a una edad temprana tienen un mayor riesgo de desarrollar adicción a los videojuegos (Singh et al., 2021, Yang et al., 2021). Como es de esperarse, diversos estudios han demostrado que a medida que aumenta la *frecuencia y cantidad de horas* dedicadas a los videojuegos, también se incrementa el riesgo a desarrollar una adicción (Hammad & AL-shahrani, 2024; Pontes et al. 2022). Respecto al *nivel de estudios*, no se le ha asociado con el juego problemático. Sin embargo, un nivel de estudios mayor, por ejemplo, alumnos de nivel universitario en comparación con alumnos escolares, puede suponer mayor independencia y menor monitoreo, y control, por parte de los padres, lo cual puede llevar a una mayor frecuencia u horas de juego, y por ende puede existir mayor riesgo de juego problemático (Risco y Cassaretto, 2021).

Una investigación de escala global realizada por Pontes y colaboradores (2022) con una muestra de 123,262 participantes de 168 países recogida en el 2019 encontró que la prevalencia de IGD varía en base a los criterios de trastorno de juego definidos en el DSM-5 (APA) y el CIE-11 (OMS), los cuales devolvieron prevalencias de diagnóstico diferentes. Para el primero, la prevalencia fue 4.97% y de 1.96% para el segundo respectivamente. Esto contrasta con el resultado de un metaanálisis de 53 estudios entre el 2009 y 2019, con una muestra total de 226,247 de 17 países diferentes, en el que se encontró que la prevalencia del trastorno de juego fue alrededor de 3.50% (Stevens et al., 2021). Ante estas discrepancias, se puede concluir que la prevalencia de

IGD suele ser menor al 5% y que depende tanto de los criterios que se utilicen para diagnosticarla como de la escala o los instrumentos con los que se midan dichos criterios.

Por último, es importante recalcar que la creciente popularidad de los videojuegos, al igual que el incremento de su uso, naturalmente llevaría a la existencia de varias tipologías/categorizaciones en función a su uso (Montag et al. 2022). Al igual que pueden existir jugadores casuales, quienes juegan pocas horas a la semana, y jugadores que juegan con alta frecuencia, también existen los videojugadores profesionales, quienes participan en competencias y torneos de *E-sports* (“electronic sports”) (Bányai et al. 2019). Pese a que esta carrera es cada vez más popular entre los adolescentes y adultos emergentes, pocos estudios se han hecho en esta población y cómo se diferencia el uso de videojuegos en ellos que en jugadores no profesionales (Bányai et al., 2019; Montag et al., 2022). Un estudio realizado por Montag y colaboradores (2022) con una muestra de 5187 participantes ($M = 23.93$, $SD = 8.43$, 89% hombres) analizó las diferencias de juego problemático y motivaciones entre jugadores profesionales (2.49%), jugadores que tienen la intención de volverse jugadores profesionales en un futuro cercano (12.45%), y jugadores que reportan no ser jugadores profesionales y que no tienen la intención de serlo (85.06%). Los resultados encontraron que, pese a que los jugadores profesionales reportaron significativamente mayor cantidad de uso de videojuegos a la semana que los jugadores que tienen interés en ser profesionales y los que no, los jugadores que tenían interés en ser jugadores profesionales reportaron mayores puntajes en escalas que miden IGD que los otros dos grupos. Los autores se explican estos hallazgos considerando que si un jugador busca ser profesional, este tiene que entender de que periodos largos de juego pueden llevar al desarrollo del trastorno, pero que es posible tener un alto involucramiento con estos y mantener un estilo de vida saludable. Asimismo, la creciente popularidad de los videojuegos también puede implicar el incremento de jóvenes que buscan ser “streamers”, personas que juegan en vivo a través de plataformas online como Twitch.com donde interactúan con la audiencia, (Knox, 2021) o carreras similares que implican el uso de videojuegos, y que no encajan con la definición de jugador profesional. Se puede asumir que este creciente interés en ser jugador profesional puede haberse extendido al Perú. Sin embargo, no se han encontrado estudios específicos en este contexto.

Satisfacción y Frustración de Necesidades Psicológicas básicas

Existen diversos motivos por los cuales una persona puede desarrollar un patrón de juego no saludable. Al igual que otras adicciones, puede existir un componente fisiológico/genético que puede hacer al individuo más vulnerable a desarrollar una adicción comportamental, como el trastorno de juego (King et al. 2018). Asimismo, su uso desde edades muy tempranas puede llevar a que en la pubertad y adolescencia se desarrolle una dependencia temprana a estos (Beard et al., 2017). A mayor sea la edad, la dependencia puede explicarse más bien por los motivos de uso, tales como el *escapismo*, el cual consiste en el uso de los videojuegos con el fin de aliviar, o escapar, del malestar que la persona siente en el momento (Giardina et al. 2024; Risco y Cassaretto, 2021). Algunos de estos motivos son subyacentes a la teoría de la autodeterminación, la cual consta de seis sub-teorías, donde una de ellas propone que los individuos necesitan satisfacer necesidades psicológicas específicas a partir de las actividades que realizan en su vida general para prosperar y mejorar su bienestar (Ryan & Deci, 2017). La teoría plantea tres de estas necesidades psicológicas básicas: *autonomía* (deseo de sentirse libre para tomar decisiones propias sobre realizar una actividad y poder expresarse en esa actividad), *competencia* (deseo de actuar efectivamente en el mundo y desarrollar habilidades a través de realizar actividades satisfactorias) y *relación* (deseo de conexiones interpersonales de apoyo con otros a través de actividades compartidas) (Johnson et al, 2022). La satisfacción de estas necesidades influye en el nivel de bienestar de la persona, y como estas se experimentan como placenteras, las actividades que inicialmente son realizadas por sus beneficios se vuelven motivacionalmente intrínsecas y pasan a ser realizadas precisamente porque son placenteras (Mandryk et al, 2020). Sin embargo, estas necesidades también pueden ser frustradas de tal forma que la persona percibe obstáculos para su satisfacción, como sentirse inferior en términos de efectividad (competencia), sentirse forzado a realizar un acto del cual uno no se siente cómodo (autonomía) y sentirse rechazado o aislado de familiares o amigos (relación) (Mills y Allen, 2020). Es importante recalcar que muchos estudios utilizan la no satisfacción de necesidades y la frustración como sinónimos, pese a diferencias sutiles, como que el segundo requiere que el ambiente activamente obstruya la satisfacción de necesidades (Tóth-Király et al. 2020).

En el contexto de los videojuegos, la persona no usa los videojuegos como una herramienta para satisfacer sus necesidades, sino que los percibe como una actividad inherentemente placentera

(Mills y Allen, 2020). De manera inversa, la frustración de necesidades psicológicas puede llevar a malestar, y problemas de salud mental, así como a exhibir conductas desadaptativas, que pueden incluir el abuso de los videojuegos (Mills y Allen, 2020).

Los videojuegos están diseñados de modo tal que las necesidades previamente mencionadas se vean satisfechas. Los retos satisfacen la necesidad de competencia, la interacción en línea con otros jugadores satisface la necesidad de relación y la toma de decisiones durante el juego, la de autonomía (Johnson et al., 2022; Mandryk et al., 2020). Esta satisfacción de necesidades puede llevar a que los videojuegos sean aún más placenteros para la persona, y, por tanto, a un incremento en el uso que podría derivar o no en un trastorno de uso de videojuegos (Mills et al., 2018).

Se han realizado algunos estudios en otros contextos que buscaron asociaciones entre el juego problemático en internet y la satisfacción y frustración de necesidades básicas. En general, se han encontrado correlaciones negativas medianas entre la adicción a los videojuegos y la satisfacción de necesidades, correlaciones positivas fuertes entre la adicción a los videojuegos y la frustración de necesidades y que la frustración de necesidades predice significativamente la adicción a los videojuegos (Mills y Allen, 2020; Vuorinen, 2022). Por separado, se ha encontrado que las necesidades psicológicas, autonomía, competencia y relación, tuvieron las mismas direcciones directas en sus correlaciones con el juego problemático, aunque las regresiones sólo encontraron influencias significativas de las necesidades de competencia y de autonomía, siendo mayores en la segunda (Bender y Gentile, 2019). En síntesis, la literatura sugiere que la frustración de las necesidades psicológicas puede llevar a un mayor uso de tecnología, el cual puede frustrar aún más las necesidades si este es excesivo, mientras que la satisfacción de estas no llevará necesariamente a un uso mayor y no generará consecuencias negativas que puedan frustrar las necesidades (Satici & Uysal, 2015).

En base a estos estudios, se puede evidenciar que efectivamente existe una motivación intrínseca por jugar videojuegos, la cual es satisfacer las necesidades básicas. Al mismo tiempo, es precisamente el hecho que estas actividades satisfacen las necesidades básicas lo que hace que estas actividades sean placenteras (Deci y Ryan, 2000). Si bien, muchas personas utilizan los videojuegos como un pasatiempo casual, hay un subgrupo significativo de videojugadores que ven

este pasatiempo de una forma más seria, invirtiendo más esfuerzo y recursos en actividades complementarias, como aumentar su conocimiento y habilidades relacionadas a los videojuegos, obteniendo beneficios a largo plazo (p.e. participar en torneos) (Mills, 2019). Esto sucede pues la motivación intrínseca de realizar actividades placenteras puede llevar a que se desarrolle una pasión por estas (Johnson et al, 2022; Mandryk et al, 2020). En otras palabras, se puede desarrollar pasión hacia una actividad que satisfaga las necesidades psicológicas básicas (Holding et al, 2021).

Pasión Armoniosa y Obsesiva

La *pasión* se define como el proceso por el cual una actividad placentera, en la cual la persona invierte tiempo, energía y otros recursos, es internalizada y se vuelve parte de la identidad de la persona (Holding et al, 2021; Mills et al 2018). Vallerand y colaboradores (2003), proponen un modelo dual de la pasión, donde esta puede ser *armoniosa* u *obsesiva*. Cuando las personas están armoniosamente apasionadas por una actividad, la describen de manera positiva y participan en esta sin sufrir consecuencias negativas en otras áreas de su vida, como laboral, académica, familiar entre otras (Johnson et al, 2022; Mandryk et al, 2020; Puerta-Cortés, 2017). En contraste, la pasión obsesiva también describe actividades en las que existe un fuerte deseo de participar, pero aquí el deseo se caracteriza más como un impulso incontrolable que está en conflicto con otras áreas y lleva al descuido de estas (Johnson et al, 2022; Mandryk et al, 2020; Puerta-Cortés, 2017). Es importante recalcar que la pasión es un concepto subjetivo, en el sentido que una persona puede reportar que su pasión es armoniosa, pese a que su patrón de uso indica que esta tiende más a ser obsesiva (Johnson et al, 2022; Mandryk et al, 2020; Puerta-Cortés, 2017).

Se han realizado estudios analizando la pasión armoniosa y obsesiva en diferentes actividades recreativas (Ahn, 2019). Estudios sobre el uso de videojuegos y la pasión han encontrado correlaciones positivas entre las horas de juego y ambas pasiones, y entre la intensidad de juego con la pasión armoniosa (Puerta-Cortés et al. 2016). Asimismo, también se ha encontrado que la pasión obsesiva tiene un efecto mediador entre la forma de pensar del jugador respecto a sus habilidades y el juego problemático, ya que esta puede llevar a la pérdida de control (Zsila et al. 2023). En general, la literatura sugiere que, dado que la pasión obsesiva está asociada a la pérdida de control respecto a una actividad, esta se relaciona con el juego problemático, el cual también se caracteriza por la pérdida de control (Mills et al 2018). Del mismo modo, como la

pasión armoniosa está definida como el involucramiento en una actividad de modo tal que esta esté en armonía con otras actividades, esta podría no tener relación con el juego problemático (Mills et al 2018). No obstante, la pasión armoniosa si puede incrementar la cantidad de uso de videojuegos, lo cual indirectamente puede derivar en un juego excesivo e incluso problemático (Holding et al, 2021).

Un estudio cualitativo realizado con videojugadores de Estados Unidos busco analizar las diferencias de criterios que los jugadores tienen respecto a lo que separa a la pasión del juego problemático (Snodgrass, Dengah, Polzer & Else, 2019). Los investigadores identificaron tres dimensiones clave: 1) motivación, 2) cantidad de amigos y diseño del juego, y 3) características del jugador. En base a esto los investigadores cuestionaron los criterios diagnósticos del IGD, señalando que algunos jugadores profesionales cumplen con los criterios, pero no presentan deterioro en sus vidas, mientras que otros casos, aunque no cumplen con los criterios suficientes, podrían considerarse casos de adicción debido a las consecuencias que genera su juego. Por este motivo, proponen considerar criterios no definidos en los manuales diagnósticos y revisar los ya existentes. Esto concuerda con lo planteado por Billieux y colaboradores (2019), quienes sugieren que puede existir un patrón de alto involucramiento con los videojuegos sin necesidad de que este sea patológico. La ausencia de claridad frente entre el juego problemático y no problemático (Pontes et al., 2022) recalca que es necesario realizar más estudios respecto a estos límites, los cuales son escasos en el ámbito de la pasión.

Se ha encontrado también que la satisfacción de necesidades a través de actividades de las cuales la persona reporta que no les tiene pasión predice la pasión obsesiva, ya que la persona puede terminar involucrándose rígidamente en una actividad con el fin de que esta logre satisfacer las necesidades (p.e. una persona trabajando horas excesivas en un empleo con el fin de sentirse competente), y a través de actividades con pasión predice ambas pasiones (Ahn, 2019). Asimismo, la pasión obsesiva predice conductas y pensamientos desadaptativos y la armoniosa adaptativas (Lalande et al. 2017). Finalmente, por separado, se han encontrado correlaciones positivas entre ambas pasiones y las necesidades de autonomía, competencia, y relación, siendo más fuertes las correlaciones con la pasión armoniosa (Ahn, 2019).

Agregando la variable de juego problemático por internet, se ha encontrado correlaciones positivas entre ambas pasiones (aunque más fuertes para la obsesiva), la satisfacción de necesidades a través del juego y síntomas de adicción a los videojuegos (Holding et al, 2021). Asimismo, se ha encontrado que la satisfacción de necesidades a través de los videojuegos puede predecir positivamente la pasión armoniosa y obsesiva, más la primera que la segunda, que la falta de satisfacción de necesidades en general puede predecir la pasión obsesiva y que ambas pasiones pueden predecir la adicción a los videojuegos (Johnson et al., 2022). Por último, un estudio longitudinal de 10 semanas encontró correlaciones positivas entre horas de juego con ambas pasiones (aunque mayores correlaciones con la obsesiva), y entre pasión obsesiva y frustración necesidades (Mills et al. 2018). En general, los estudios enfocados en el uso de videojuegos encontraron que existe una tendencia a que la pasión armoniosa este asociada positivamente con la satisfacción de necesidades psicológicas básicas y con uso saludable de los videojuegos, y la obsesiva con la insatisfacción de estas y patrones no saludables de su uso, la cual en sí puede llevar a consecuencias negativas para la persona, como problemas emocionales, y facilitar el desarrollo de adicción a la actividad, como el IGD (Holding et al 2021; Johnson et al, 2022; Mills et al 2018). Asimismo, se ha encontrado que la relación entre la satisfacción de necesidades y el juego problemático puede ser mediado por ambas pasiones, con la obsesiva prediciendo positivamente el juego problemático y la armoniosa prediciéndola negativamente (Formosa et al., 2022). No obstante, la mayoría de estos estudios fueron realizados con adultos universitarios estadounidenses con cuestionarios virtuales, por lo cual los resultados no pueden generalizarse a otros contextos, tales como el contexto peruano y el de jugadores de cabinas de internet.

La prevalencia de IGD tiende a ser baja, siendo menor del 5% (Pontes et al. 2022). Sin embargo, no se han realizado estudios epidemiológicos que hayan analizado la prevalencia del IGD en el Perú. Un estudio realizado por GfK Consumer Life, encontró que, en el 2021, 9% de la población peruana declaro jugar videojuegos, y factores como la pandemia del Covid-19 y la explosión del uso de dispositivos móviles a los cuales se pueden descargar videojuegos, llevo a que est porcentaje subiera al 16% de la población en el 2022 (El Comercio, 2022). Si bien, esto no necesariamente implica un crecimiento en la prevalencia de IGD, si puede implicar un crecimiento en la proporción de personas en el Perú con adicción a los videojuegos. Asimismo, esto subraya que el uso de videojuegos en el Perú está en crecimiento y que muy poco se conoce sobre la

realidad del uso de videojuegos, tales como frecuencia de uso o la proporción de personas que buscan hacer de esta actividad una carrera, y la adicción a los videojuegos en el Perú. Asimismo, no se han encontrado políticas y reportes económicos en relación a los videojuegos en el Perú.

Estos resultados subrayan la relevancia de poder describir la satisfacción de las necesidades básicas y la pasión en el uso problemático de los videojuegos y justifican la necesidad de examinarlas en el contexto específico de Perú. A diferencia de otras adicciones relacionadas con sustancias y a las apuestas, se conoce muy poco sobre la situación real de las adicciones a los videojuegos en el Perú. A pesar de la existencia de organizaciones y clínicas especializadas en el país que se dedican específicamente a trabajar con personas con adicciones comportamentales, se requiere de un estudio que proporcione una visión más precisa de cómo los jugadores se involucran con los videojuegos y si su uso puede considerarse problemático y/o adictivo. Esta información puede ayudar a entender mejor la casuística de esta adicción conductual en crecimiento, permitiendo que diversos proveedores de salud mental y que trabajan en el ámbito de las adicciones se capaciten en el abordaje de estos casos y promuevan programas de prevención.

De los pocos estudios que se han hecho en el Perú sobre la adicción a los videojuegos, estos se han realizado mayoritariamente con muestras que consistían en alumnos escolares o universitarios dentro de sus centros de estudios, donde la prevalencia de casos de adicción a los videojuegos tiende a ser baja (Risco y Cassaretto, 2021). No obstante, estudios han encontrado que la prevalencia de casos en riesgo tiende a ser alta, siendo aproximadamente entre el 25% a 50% de estudiantes escolares quienes mostraban dependencia a los videojuegos (Huamán Murillo, 2023; Alave y Pampa, 2019), en contraste con los datos de prevalencia que tiende a ser menor de 5% (Pontes et al. 2022). Dado que el fracaso académico es habitual en personas con este trastorno, evaluar a estudiantes en instituciones educativas puede devolver una baja prevalencia. Es por esto que en el presente estudio se plantea trabajar con adultos jóvenes que frecuentan cabinas de internet, quienes ya tienden a mostrar un consumo de videojuegos más frecuente, y, por ende, se podría encontrar una mayor prevalencia de adicción de a los videojuegos. Muy pocas investigaciones han estudiado esta población, pero las pocas que se han hecho han encontrado que jugar en cabinas presenta un mayor riesgo por diversas razones (p.e, menor presencia de los padres, jugar con amistades en cabinas, etc.) y los jugadores que acuden a ellas tienden a presentar mayores prevalencias de trastorno de juego (Wong & Lam, 2016). Asimismo, no se han encontrado estudios

ni estadísticas relacionadas con las cabinas de internet en el Perú. El contar con esta información permitiría apreciar las asociaciones con otras variables (p.e. psicológicas, sociales, emocionales, entre otras) de manera más clara y tener una mirada más precisa de la realidad de uso problemático de videojuegos en los jóvenes.

Respecto a las otras variables de estudio, si bien se han realizado estudios con el juego problemático, las necesidades psicológicas básicas, y la pasión, no se han encontrado estudios con estas variables en una muestra peruana. Asimismo, estos estudios utilizaron muestras conformadas por personas que reportan jugar videojuegos, y con escalas/instrumentos aplicados de manera virtual, lo que dificulta identificar casos con IGD. En contraste, la muestra de la presente investigación consistió de adultos jóvenes que acuden a cabinas de internet en Lima metropolitana, donde si pudiera existir una mayor prevalencia de IGD. Por último, los estudios no tienden a considerar el hecho de que una persona puede desarrollar un patrón de uso de videojuegos problemático debido a que la persona tiene interés en perseguir una carrera relacionada al juego (lo cual implicaría un mayor uso), y por ello, sería importante incluir esta información en el estudio.

El presente estudio busca contribuir recolectando información sobre la problemática de la adicción a los videojuegos. De este modo, la pregunta general de investigación es: ¿Existe una relación entre la satisfacción de necesidades psicológicas, la pasión y el juego problemático en jóvenes que frecuentan cabinas de internet en Lima Metropolitana? Particularmente, ¿Existen diferencias entre estas variables en base a las características sociodemográficas y propias del uso de videojuegos en cabinas?

En base a esto, el objetivo principal de la investigación es determinar la relación entre la satisfacción de necesidades psicológicas, la pasión, y el juego problemático en jóvenes que frecuentan cabinas de internet en Lima Metropolitana para luego identificar si la satisfacción de necesidades y/o la pasión predicen el uso problemático de videojuegos. Como objetivos secundarios, se busca determinar las asociaciones entre las variables de estudio y datos sociodemográficos y propios del uso de los videojuegos en cabinas.

Método

Participantes

La muestra estuvo conformada por 133 jugadores de cabinas de internet ubicado en un centro comercial en Lima, Metropolitana. Como criterio de inclusión se consideró que sean mayores de edad y que reporten que son usuarios que utilizan cabinas de internet. Los participantes tuvieron edades entre los 18 a 39 años ($X= 23.74$, $DE= 4.58$) y 83.5% fueron varones. Respecto al nivel de educación, 3% tenían secundaria incompleta, 19.5% secundaria completa, 6% técnica incompleta, 6% técnica completa, 32.3% superior incompleta y 33.1% superior completa. Respecto a las horas juego, en promedio semanalmente jugaban hasta 32 horas ($X= 2.77$, $DE= 5.12$) dentro de cabinas de internet, y hasta 42 horas ($X= 9.97$, $DE= 9.62$) fuera de cabinas de internet. Por último, 20.3% reporto considerar seriamente perseguir una carrera relacionada a los videojuegos (jugador profesional, streamer, etc.).

Se tomaron en cuenta las consideraciones éticas a través de un Consentimiento Informado (Anexos A y B), donde se explicaban los objetivos de la investigación y se remarcó el carácter anónimo de su participación. De esta forma, se buscó garantizar que la participación en la investigación sea voluntaria, consciente, y basada en información clara y suficiente. Los instrumentos (Anexos C-F) fueron aplicados de manera física o virtual, a través de un código QR para el formulario en Google Forms, (dependiendo de la preferencia del participante) afuera de las cabinas de internet dentro de un centro comercial.

Medición

Uso problemático de videojuegos. Para medir esta variable se utilizó la versión en español de la *Internet Gaming Disorder 9 versión corta* (IGDS9-SF) de Pontes y colaboradores (2017). Esta consta de 9 de preguntas Likert de 5 (1: Nunca, 5: Muy a menudo), y fue diseñada para medir el nivel riesgo de desarrollar un trastorno de juego por internet, basándose en el modelo de las adicciones de Griffiths (2005). La confiabilidad tuvo un alfa de Cronbach de .85. Para la validez del instrumento se realizó un análisis factorial confirmatorio, donde se obtuvo un modelo aceptable ($\chi^2 [27, 528] = 68.02$, $p < .00001$; CFI = .964; TLI = .952; RMSEA = .054 (90% CI: [.038-.070]), $pclose = .331$; SRMR = .034.) y todas las cargas factorial de los ítems fueron mayores a .50.

Las propiedades psicométricas del IGDS9-SF no han sido evaluadas en el contexto peruano, aunque si ha sido traducida al español por Berauny y colaboradores (2020), utilizando una muestra conformada por participantes en línea provenientes de diferentes países hispanohablantes. Esta muestra consistió en 535 personas que jugaban videojuegos con una edad promedio de 18.35 años, tuvo un alfa de Cronbach de .85 y el análisis factorial confirmatorio devolvió un buen modelo ($\chi^2(27, n = 532) = 9.908$, $p < 0.001$, RMSEA = 0.019 (95% CI [0.000, 0.026], CFI = 0.995, NNFI = 0.993, and SRMR = 0.035) con cargas factoriales mayores a .50 para cada ítem al igual que la versión original en inglés. En el presente estudio, se analizó la confiabilidad de esta versión, y se obtuvo un alfa de .82, cercano al estudio de la escala original y el obtenido en la traducción al español (Anexo D).

Satisfacción y frustración de necesidades psicológicas. Para medir la satisfacción y frustración de las tres necesidades psicológicas básicas (autonomía, competencia, frustración), se utilizó la versión en español de la Escala de Satisfacción y Frustración Necesidades Psicológicas (ESFNPB) de Chen y colaboradores (2015), la cual consta de 24 preguntas Likert de 5 (1: totalmente falso, 5: totalmente verdadero) y fue diseñada para medir la satisfacción y frustración de las necesidades de autonomía, competencia y relación, las cuales, según la teoría de autodeterminación (Ryan & Deci, 2000), al ser satisfechas mejoran la automotivación y salud mental, y cuando no disminuyen la motivación y bienestar. Esta escala tuvo una consistencia interna para cada dimensión entre 0.61 y 0.80. La escala cuenta con 6 dimensiones, presentadas en la Tabla 1, las cuales tuvieron un modelo aceptable según el análisis factorial confirmatorio ($\chi^2(790) = 1,319.18$, CFI = 0.93, RMSEA = 0.04 and SRMR = 0.05). Este estudio fue realizado con una versión en español en una muestra peruana.

Tabla 1

Dimensiones de Escala de Satisfacción y Frustración Necesidades Psicológicas (ESFNPB)

Dimensiones	Ítems	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Satisfacción Autonomía	1, 2, 3 y 4	4	20
Frustración Autonomía	5, 6, 7 y 8	4	20
Satisfacción Competencia	9, 10, 11 y 12	4	20
Frustración Competencia	13, 14, 15 y 16	4	20
Satisfacción Relación	17, 18, 19 y 20	4	20
Frustración Relación	21, 22, 23 y 24	4	20

Pasión armoniosa y obsesiva. Para medir la Pasión Armoniosa y Pasión Obsesiva se utilizó la versión en español de la Passion Scale desarrollada por Marsh y colaboradores (2013). Esta cuenta con 12 ítems, seis para cada pasión, Likert de 7 (1: totalmente en desacuerdo, 7: totalmente de acuerdo) con el fin de medir la pasión armoniosa y la pasión obsesiva, basadas en el modelo dual de pasión (Vallerand et al, 2003). Las pasiones tuvieron alfas de Cronbach de .83 y .86 respectivamente. El modelo exploratorio de ecuación estructural devolvió un modelo aceptable (CFI = .962, TLI = .938, RMSEA = .025), demostrando la validez del instrumento. La escala define a la pasión como una fuerte inclinación a una actividad autodefinida que una persona ama, considera importante, e invierte una gran cantidad de dinero y energía. Sin embargo, distingue entre pasión armoniosa, donde la persona tiene control sobre las conductas, y la obsesiva, donde la persona ha perdido el control de esta.

En el contexto latinoamericano, esta prueba no se ha validado. Sin embargo, esta ha sido validada al idioma español por Chamarro y colaboradores (2015) con una muestra de 1007 personas hispanohablantes que se identificaban con diferentes pasatiempos (videojugadores, esquiadores, bailarines profesionales, entre otros) con una edad promedio de 30 años. El análisis factorial que se realizó fue similar al que encontraron los creadores de la prueba original (2 factores, pasión armoniosa y pasión obsesiva). Las alfas de Cronbach para la pasión armoniosa fueron de .81 y la de la pasión obsesiva fue de .87. El modelo exploratorio de ecuación estructural devolvió un modelo aceptable (CFI = .951, TLI = .917, RMSEA = .072, SRMR= .031). Para este estudio, el alfa de Cronbach de Pasión obsesiva fue de .85. En el caso de Pasión armoniosa un ítem presento dificultades (“Mi uso de videojuegos está bien integrado en mi vida”), por lo cual fue neutralizado, modificando el alfa de Cronbach de .63 a .78 (Anexo F).

Por último, se aplicó una ficha de datos sociodemográficos, donde se recogió información sobre la edad, sexo biológico, nivel de educación, horas promedio de juego durante la semana dentro y fuera de cabina, y si el participante ha considerado seriamente perseguir una carrera relacionada al uso de videojuego (jugador profesional, streamer, etc.).

Procedimiento

Antes de recolectar los datos, el investigador presentó su protocolo de investigación ante el comité de ética de la universidad. Luego de ser debidamente aprobado, el investigador visitó las cabinas de internet de un centro comercial en Lima metropolitana. Primero, se coordinó con los dueños de las cabinas para obtener su permiso, permitiendo que el investigador permaneciera fuera del local e invitara a los clientes a participar en un estudio en el que completarían algunos cuestionarios. Además, se les informó que la investigación no involucraría ningún riesgo para su negocio. El investigador permaneció fuera del local y se acercó personalmente a los clientes que salían de la cabina para invitarlos a participar de un estudio sobre uso de videojuegos, necesidades psicológicas y pasión, el cual tomaría alrededor de 10 minutos en completarse. Se recalcó que la participación era confidencial, voluntaria, y que podrían acceder a la investigación a través del repositorio de tesis de la universidad. Asimismo, se les informó que podían detener su participación en cualquier momento sin perjuicio para ellos y que deben tener al menos 18 años para participar.

La recolección de datos se llevó a cabo en un periodo de tres días. El centro comercial donde se llevó a cabo el estudio se encontró bien iluminado y ventilado, y contó con numerosos espacios donde los participantes pudieron sentarse para llenar los cuestionarios. El investigador estuvo presente monitoreando a los participantes para responder a las dudas que surjan y resolver cualquier eventualidad. Asimismo, dos adultos voluntarios acompañaron al investigador para ayudar a monitorear a los participantes mientras completaban los cuestionarios. Posteriormente, se dio una explicación más detallada sobre los objetivos del estudio y los conceptos que se estaban estudiando, absolviéndose las dudas que pudieron surgir.

A partir del segundo día se recalcó en la invitación que los que ya habían participado no podían hacerlo nuevamente. Las encuestas fueron entregadas impresas con lapiceros, o con un código QR para que puedan acceder a la encuesta en Google Forms, dependiendo de lo que el participante prefiera. El orden de presentación de los cuestionarios fue el siguiente: consentimiento informado, cuestionario de datos sociodemográficos, IGDS9-SF, ESFNPB y Passion Scale.

Análisis de datos

Respecto a los análisis estadísticos, se utilizó la versión 29 del programa estadístico SPSS. En primer lugar, se analizó la confiabilidad de los instrumentos mediante el coeficiente de alfa de Cronbach. Se inició haciendo una revisión de los datos, eliminando los casos donde existían evidencias de respuestas no sinceras (p.e. respondieron a todas las preguntas con el mismo puntaje), por lo cual siete cuestionarios fueron eliminados, quedando una muestra final de 133 participantes. Luego se analizó el tipo de distribución de los datos mediante el análisis de la asimetría y curtosis. Este análisis mostró que los datos no se alejaban significativamente de la normalidad, por lo que se usaron estadísticos paramétricos.

Posteriormente, se realizó un reporte descriptivo de las variables, tales como promedios y frecuencias. Seguido de eso, se analizó las correlaciones entre los instrumentos y variables sociodemográficos mediante el coeficiente r de Pearson.

Para obtener resultados más precisos sobre las relaciones predictivas entre las variables, se llevaron a cabo análisis de regresiones lineales usando el juego problemático como la variable dependiente para analizar que variables la predican. La regresión lineal cuenta con 4 supuestos: 1) linealidad (la relación entre las variables independientes y variable dependiente debe ser lineal), 2) normalidad (debe haber una distribución normal en los residuos), 3) homocedasticidad (los residuos deben tener una varianza constante) y, por último, 4) independencia (los residuos deben ser independientes entre sí) (Kim, 2019). Se verificó que se cumplieran todos los supuestos de la regresión para este estudio (Anexo G).

Para el análisis se realizaron diversas regresiones. En un inicio se incluyeron ambas pasiones y todas las satisfacciones y frustraciones de las necesidades psicológicas básicas como variables independientes y el juego problemático como variable dependiente. Dado que ninguna de las variables tuvo un efecto predictor significativo, y se notó un patrón donde la mitad de las variables tuvieron un coeficiente de regresión positivo y la otra mitad otro negativo, se separaron las variables y se hicieron dos regresiones independientes. Una regresión con los coeficientes positivos (pasión obsesiva y frustraciones de necesidades) y otra con los coeficientes negativos (pasión armoniosa y satisfacción de necesidades). Luego se realizó una regresión lineal con todas

las variables sociodemográficas como variables independientes, y el juego problemático como variable dependiente.

Por último, para el análisis de las diferencias entre subgrupos se utilizó el estadístico t de Student. Se compararon los puntajes en las variables entre dos grupos separados en base al sexo, generación a la que pertenecen, si tienen interés en perseguir una carrera relacionada al uso de videojuegos, y si acuden frecuente o eventualmente a cabinas de internet.



Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en base a los objetivos de la investigación. Con respecto al objetivo principal, primero se describen las asociaciones entre el juego problemático, la pasión y las necesidades psicológicas básicas (Tabla 2, Tabla 3 y Tabla 4). Con respecto a los objetivos secundarios, posteriormente, se describen las correlaciones con las variables sociodemográficas (Tabla 5).

Como se puede apreciar en la Tabla 2, casi todas las variables estuvieron correlacionadas, a excepción de la pasión armoniosa. Asimismo, el juego problemático tuvo correlación positiva con la pasión obsesiva ($r = .30$, $p < .001$) y con la frustración de las diferentes necesidades ($r = .41$ - $.43$, $p < .001$). El juego problemático correlacionó de manera inversa con la satisfacción de necesidades ($r = -.22$ - $-.30$). Adicionalmente, la pasión obsesiva correlacionó de manera directa con las frustraciones ($r = .40$ - $.54$, $p < .001$), y de manera inversa con las satisfacciones ($r = -.19$ - $-.29$, $p < .001$). Por último, la pasión armoniosa tuvo correlaciones positivas con la satisfacción de necesidades ($r = .18$ - $.30$).

Tabla 2

Correlaciones entre el juego problemático, la pasión y las necesidades psicológicas básicas

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1) Pasión Armoniosa	-									
2) Pasión Obsesiva	.20*	-								
3) Juego Problemático	.02	.61***	-							
4) Satisfacción de Autonomía	.30**	-.24**	-.30***	-						
5) Frustración de Autonomía	.04	.49***	.41***	-.32***	-					
6) Satisfacción de Relación	.18*	-.19*	-.22*	.55***	-.23**	-				
7) Frustración de Relación	-.08	.40***	.40***	-.35***	.61***	-.41***	-			
8) Satisfacción de Competencia	.12	-.29**	-.25**	.58***	-.22**	.60***	-.41***	-		
9) Frustración de Competencia	.00	.54***	.43***	-.26**	.61***	-.32***	.71***	-.44***	-	
10) Satisfacción de Necesidades	.23**	-.28**	-.30***	.83***	-.30***	.86***	-.46***	.85***	-.40***	-
11) Frustración de Necesidades	-.02	.55***	.47***	-.35***	.84***	-.37***	.89***	-.41***	.89***	-.45***

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

Seguido de eso, se realizó una serie de regresiones lineales para analizar los objetivos principales del estudio. Se realizó dos regresiones múltiples lineales respecto al juego problemático y las variables principales del estudio para ver si tienen un efecto predictivo. Dado que las variables tuvieron correlaciones opuestas, una regresión se hizo solo con las variables que tuvieron asociaciones positivas (Tabla 3) y otras con las negativas (Tabla 4).

Tabla 3*Coefficientes de Regresión para predecir directamente juego problemático.*

	B	95% CI	β	t	p
Constante	8.53	[5.67, 11.40]		5.90	0.00
1) Pasión Obsesiva	0.37	[0.25, 0.49]	0.51	6.10	0.00
2) Frustración de Autonomía	0.12	[-0.20, 0.45]	0.07	0.75	0.46
3) Frustración de Relación	0.24	[-0.09, 0.58]	0.15	1.43	0.16
4) Frustración de Competencia	0.01	[-0.34, 0.35]	0.01	0.04	0.97

Nota: $R^2_{aj} = .38$ ($p < .001$)

De este modo, sólo la pasión obsesiva fue significativa para predecir el juego problemático ($\beta = .37$, $p < .001$), mientras que la satisfacción de autonomía ($\beta = -.37$, $p < .05$) fue significativa en prevenirlo. Las significancias no tuvieron mayores variaciones al remover o al agregar las variables sociodemográficas.

Tabla 4*Coefficientes de Regresión para predecir inversamente juego problemático.*

	B	95% CI	β	t	p
Constante	28.32	[21.42, 35.21]		8.12	0.00
1) Pasión Armoniosa	0.10	[-0.06, 0.27]	0.11	1.29	0.20
2) Satisfacción de Autonomía	-0.56	[-1.02, -.09]	-0.27	-2.37	0.02
3) Satisfacción de Relación	-0.07	[-0.47, 0.34]	-0.04	-0.33	0.74
4) Satisfacción de Competencia	-0.18	[-0.64, 0.28]	-0.09	-0.79	0.43

Nota: $R^2_{aj} = .09$ ($p < .01$)

Respecto a los objetivos secundarios con las variables sociodemográficas, se puede apreciar resultados similares, con la edad teniendo correlaciones negativas con la pasión obsesiva, el juego problemático, y las frustraciones de necesidades, y positivas con las satisfacciones (Tabla 5). Notablemente, se encontró una correlación positiva entre el juego problemático y las horas de juego fuera de cabina, pero no para las horas de juego dentro de cabina.

Tabla 5*Correlaciones con las variables sociodemográficas.*

	Edad	Educación	Horas de juego en Cabina	Horas de juego fuera de Cabina
1) Pasión Armoniosa con el juego	.11	.09*	.04	.13
2) Pasión Obsesiva con el juego	-.25**	-.12	.15	.22*
3) Juego Problemático	-.21*	-.10	.15	.25**
4) Satisfacción de Autonomía	.33***	.22*	.05	-.06
5) Frustración de Autonomía	-.11	-.08	.06	.15
6) Satisfacción de Relación	.10	.08	-.07	0
7) Frustración de Relación	-.26**	-.11	.13	.15
8) Satisfacción de Competencia	.30***	.21*	-.01	.06
9) Frustración de Competencia	-.32***	-.20*	.16	.17*
10) Satisfacción de Necesidades	.28**	.19*	-.01	.00
11) Frustración de Necesidades	-.27**	-.15	.13	.18*

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

Asimismo, también se realizó una regresión lineal múltiple para analizar el efecto predictivo de estas variables en el juego problemático (Tabla 6). La edad tuvo un efecto predictivo negativo con el juego problemático. Notablemente, las horas de juego en cabina no fueron significativas, mientras que las horas de juego fuera de cabina si lo fueron.

Tabla 6

Coefficientes de Regresión para predecir juego problemático con variables sociodemográficas.

	B	95% CI	β	t	p
Constante	21.78	[16.42, 27.15]		8.03	0.00
1) Edad	-0.25	[-0.46, -0.04]	-0.20	-2.37	0.20
2) Sexo (0: Hombre, 1: Mujer)	0.75	[-1.78, 3.28]	-0.05	0.59	0.56
3) Horas de juego en cabina	0.15	[-0.04, 0.34]	0.13	1.54	0.13
4) Horas de juego fuera de cabina	0.13	[0.03, 0.23]	0.21	2.46	0.02
5) Carrera con VJ (0: No, 1: Si)	2.45	[-0.00, 4.90]	0.17	1.98	0.05

Nota: $R^2_{aj} = .12$ ($p < .001$)

Se analizó además si existía diferencias significativas en las variables separando a los participantes en subgrupos. Respecto al sexo (Tabla 7), se encontró que las mujeres reportaron menores satisfacciones y mayores frustraciones en general.

Tabla 7

Diferencias significativas en las escalas entre varones (N=111) y mujeres (N=22)

	Varones (N=111)	Mujeres (N=22)	t	d
	Media (D.E)	Media (D.E)		
Satisfacción de Autonomía	15.85 (2.66)	14.45 (3.00)	2.20*	2.71
Frustración de Relación	8.68 (3.32)	11.00 (3.99)	-2.89**	3.43
Satisfacción de Competencia	17.10 (2.64)	15.23 (3.22)	2.93**	2.74
Frustración de Competencia	9.75 (3.49)	11.77 (3.68)	-2.46*	3.52
Satisfacción de Necesidades	49.26 (6.99)	45.05 (8.34)	2.50*	7.23
Frustración de Necesidades	29.43 (8.82)	35.09 (9.34)	-2.72**	8.90

* $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

Asimismo, también se analizó las diferencias en base a las edades (Tabla 8). Para esta investigación se separó a los miembros entre los grupos de generación Z y millenials, que para el 2024, el primer grupo estaría conformado por personas con 27 años o menos, y el segundo con personas mayores a 27 años (Beresford Research, 2024). Como se puede apreciar, los millenials reportaron mayor satisfacción y menor satisfacción de necesidades, y menor pasión obsesiva hacia el juego.

Tabla 8*Diferencias significativas en las escalas entre generación Z (N=108) y millenials (N=25)*

	Generación Z (N = 108) Media (D.E)	Millenials (N = 25) Media (D.E)	<i>t</i>	<i>d</i>
Satisfacción de Autonomía	15.27 (2.72)	17.12 (2.44)	-3.13**	2.67
Satisfacción de Competencia	16.47 (2.84)	18.16 (2.27)	-2.77**	2.75
Frustración de Competencia	10.64 (3.54)	7.68 (2.73)	3.92***	3.40
Satisfacción de Necesidades	47.68 (7.41)	52.40 (5.92)	-2.97**	7.16
Frustración de Necesidades	31.36 (9.07)	26.08 (8.20)	2.67**	8.91
Pasión Obsesiva hacia el juego	16.95 (8.09)	12.00 (6.19)	3.39**	7.77

* $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$

Asimismo, se efectuaron otras comparaciones adicionales. Respecto a si el participante había considerado seriamente a perseguir una *carrera relacionada a los videojuegos*, se encontró que los que reportaron que si ($N=27$) presentaron mayor juego problemático ($X= 20.48$, $DE= 6.63$) que los que no ($N=106$, $X= 17.50$, $DE= 5.42$; $t= -2.43$, $p < .01$, $d= 5.68$). Comparando entre los que *acudian eventualmente a las cabinas de internet* ($N=66$), es decir, menos de 1 hora de juego a la semana, versus *quienes acuden con frecuencia*, ($N=67$), al menos 1 hora de juego en cabina a la semana, el segundo reporto mayor frustración de competencia ($X1= 9.41$, $DE= 3.44$; $X2= 10.74$, $DE= 3.62$; $t= -2.18$, $p < .05$, $d= 3.53$) y mayor frustración de necesidades en general ($X1= 28.62$, $DE= 8.85$; $X2= 32.09$, $DE= 9.12$; $t= -2.23$, $p < .05$, $d= 8.99$). Por último, 5 de los 133 participantes tuvieron o pasaron el punto de corte de 32 del IGDS-9-SF (Qin et al. 2020), reflejando una tasa de trastorno de juego por internet en esta muestra de 3.76%.

Discusión

Este estudio buscó analizar la relación del uso problemático de videojuegos con la satisfacción y la frustración de las tres necesidades psicológicas básicas, autonomía, competencia y relación, y con las dos pasiones, la armoniosa y la obsesiva, en una muestra conformada por personas que acuden a cabinas de internet en Lima Metropolitana. Asimismo, también se buscó analizar cómo se distribuyen estas variables en función a diversas características sociodemográficas y del juego, y se exploró diferencias entre los grupos. A continuación, se discutirán los resultados alternándolos con posibles explicaciones teóricas. Por último, se discutirán los alcances y limitaciones del estudio.

Respecto a las necesidades psicológicas básicas, se encontraron asociaciones positivas entre el IGD y la frustración de necesidades y negativas con la satisfacción de necesidades, tanto para cada una de las tres por separado como en conjunto. Notablemente, las correlaciones con las frustraciones de las necesidades fueron más fuertes que las correlaciones con las satisfacciones. Estos resultados son similares a los encontrados en otros estudios (Mills et al., 2018; Mills y Allen, 2020; Vuorinen, 2022). Los individuos necesitan satisfacer las necesidades psicológicas de autonomía, competencia y relación para prosperar. (Ryan & Deci, 2017). Cuando éstas no están satisfechas, las personas acudirán a actividades que específicamente las satisfagan (Ryan & Deci, 2017). Como los videojuegos están diseñados para esto (Johnson et al., 2022), las personas que sientan que sus necesidades están siendo frustradas por otros sucesos en la vida, podrían acudir a los videojuegos para poder satisfacerlas (Mandryk et al., 2020). No obstante, esta satisfacción puede llevar a un consumo más duradero o intenso, y a un mayor riesgo de desarrollar un patrón de juego problemático (Mills et al., 2018). Lo inverso también puede suceder, y el juego excesivo puede llevar a que el individuo ponga alta importancia en el juego, por lo cual, su desempeño en el juego influirá en si sus necesidades, por ejemplo, sintiendo frustración si pierde o satisfacción si gana (Mills & Allen, 2020).

Respecto a la pasión, este estudio solo encontró una asociación entre el juego problemático y la pasión obsesiva. Otros estudios han encontrado resultados variados (Puerta-Cortés et al. 2016; Zsila et al. 2023), no obstante, los encontrados en este estudio concuerdan con los resultados generales hallados en la literatura (Holding et al, 2021; Mills et al., 2018). Si bien, otros estudios

han encontrado mayores asociaciones con la pasión obsesiva (Holding et al, 2021), lo que también se encontró en esta investigación, algunos otros estudios han encontrado correlaciones con la pasión armoniosa, aunque con menor frecuencia que con la obsesiva (Puerta-Cortés et al. 2016). Esto último se puede explicar dado que si bien, la pasión armoniosa hacia jugar videojuegos indica que esta no interfiere negativamente con otras áreas de la vida, esta puede llevar a un mayor consumo, lo cual en teoría puede significar una mayor probabilidad de desarrollar un juego problemático (Snodgrass et al., 2019). Esta discrepancia, tiene su origen en la percepción del jugador sobre su propio uso, la cual puede estar sesgada, pues el individuo piensa que su pasión es armoniosa cuando en realidad es obsesiva (Johnson et al, 2022; Mandryk et al, 2020; Puerta-Cortés, 2017). En el caso de este estudio, esto fue reflejado por algunos participantes indicando pasión armoniosa y bajo uso de videojuegos problemático, y al mismo tiempo altas frustraciones de necesidades y alta frecuencia de uso, generando discrepancias. Estas discrepancias son la razón por la cual las asociaciones con la pasión armoniosa tienden a tener resultados mixtos (Billieux et al, 2019).

Asimismo, se encontraron asociaciones entre las pasiones hacia los videojuegos y las necesidades psicológicas básicas. Las únicas excepciones entre las variables de este grupo fueron la pasión armoniosa con la satisfacción de competencia y las tres frustraciones. En el caso de la pasión obsesiva, todas las asociaciones fueron significativas. Esto es similar a lo encontrado por Holding y colaboradores (2022), donde la pasión obsesiva tuvo mayores asociaciones con el juego problemático y la satisfacción/frustración de necesidades. Esto se puede explicar puesto que cuando las necesidades están frustradas, la persona puede acudir a los videojuegos como una forma de satisfacerlas (Mandryk et al, 2020; Satici & Uysal, 2015), lo cual puede llevar a consecuencias en otras áreas de la vida si el uso es excesivo. Si el juego continúa pese a las consecuencias, eventualmente surgirá un uso problemático unido a una pasión obsesiva, que, sumadas a la pérdida de control en el uso, exacerbarán la sensación de frustración de las necesidades y motivarán un uso mayor (Johnson et al., 2022; Mills et al. 2018; Vuorinen, 2022). En otras palabras, se genera un círculo vicioso entre las consecuencias y el juego problemático. Considerando las tres variables, todas estuvieron significativamente asociadas, con excepción de la pasión armoniosa con la necesidad psicológica de competencia. Notablemente, los análisis de regresión lineal mostraron que, respecto a la prevención del IGD, sólo la satisfacción de autonomía fue significativa en reducir

la probabilidad de desarrollar el juego problemático. Adicionalmente, la pasión obsesiva fue la única variable que tuvo un efecto predictivo significativo en el IGD.

En el caso del primer resultado, si bien otros estudios también han encontrado que la satisfacción de autonomía tiene el mayor efecto preventivo de IGD en comparación de las otras necesidades (Bender & Gentile, 2019), estos estudios no proponen una explicación de este fenómeno. Considerando que la muestra consistió en adultos jóvenes, una hipótesis es que cuando los participantes sienten que tienen control sobre sus propias vidas, y por ende sienten que pueden involucrarse en diversas actividades que ellos decidan, estos tendrán menos probabilidades de acudir exclusivamente a los videojuegos como una forma de escapismo optando por satisfacer estas necesidades a través de otras actividades en conjunto (Ahn, 2019). En contraste, un adulto joven cuyos padres u otras responsabilidades en lo cotidiano limitan la gama de actividades en las cuales pueden interactuar, tendrían en los videojuegos una actividad de fácil acceso y que se puede hacer de manera anónima y confidencial, para mejorar su estado de ánimo (Mandryk et al, 2020). A partir de esto, se puede resaltar la importancia de que los padres permitan a sus hijos/as involucrarse en actividades de su interés, como los videojuegos, siempre y cuando monitoreen que estos no lleguen a un nivel excesivo (Risco y Cassaretto, 2021). Respecto a las otras dos satisfacciones, competencia y relación, puede que estas no hayan tenido un efecto protector debido a que existen juegos que no involucran competencia o interacción con otras personas, mientras que, en todos los juegos, el jugador siente que está en control y tiene que interactuar para proceder en el juego (Peng et al., 2012), por lo cual siempre está presente la autonomía.

En el caso del segundo, la pasión obsesiva está definida como una actividad que la persona percibe como una actividad con la cual tiene que participar y la cual genera consecuencias en la vida del individuo (Vallerand et al., 2003), por lo cual esto puede llevar a un patrón de uso de alta frecuencia e intensidad, facilitando el desarrollo de un patrón de uso de videojuegos problemático, y generar dichas consecuencias externa, la cual es un criterio diagnóstico del IGD (APA, 2013; WHO, 2022).

Otro de los objetivos de este estudio fue explorar si existen variables propias del juego dentro de cabinas de internet que predicen el desarrollo de IGD. Notablemente, la cantidad de horas de juego tuvo una correlación positiva con el juego problemático solo considerando las horas

de juego fuera de las cabinas de internet. Esto se podría explicar por el hecho que existen límites externos, como el tiempo pagado para estar en la cabina, que tiene una duración determinada o las horas de funcionamiento del local dado que la cantidad de horas de juego se limita a estos factores, previniendo indirectamente el desarrollo de un patrón de juego problemático. En contraste, el juego dentro de casa no cuenta con esos límites exteriores, por lo cual la persona puede llegar al juego excesivo si no existe monitoreo por otros agentes, como los padres (Risco y Cassaretto, 2021). Esto es reforzado con el hecho que el análisis de regresión demostró que sólo esta variable tuvo un efecto predictor significativo.

Otro objetivo específico fue analizar las diferencias de las variables respecto al sexo de los participantes. No se encontraron diferencias en función al sexo en el juego problemático y en ambos tipos de pasión, pero si se encontraron diferencias con todas las satisfacciones y frustraciones de necesidades psicológicas básicas. En todas estas, las mujeres reportaron mayor frustración de necesidades y menor satisfacción de estas. Este resultado también se ha encontrado en otros estudios (Turgeon et al. 2024; Yañez, 2024), los cuales teorizan que esto se puede explicar debido a la tendencia de las mujeres de ser influenciadas más por sucesos externos (problemas interpersonales, control por parte de los padres, juzgamiento de la sociedad en bases a expectativas de género, etc.) que los hombres (Turgeon et al. 2024), y que ellas tienden a ser más críticas respecto a sus satisfacciones y frustraciones que los hombres (Yañez, 2024). Esto se puede deber a que estudios de identidad social han encontrado que las mujeres tienden a percibir menores sensaciones de pertenencia y más vigilancia cognitiva debido a encontrarse en ambientes dominados por hombres, lo cual puede llevar a tener mayores estándares sobre si sus satisfacciones son satisfechas o no (Wilson et al., 2019). No obstante, es necesario recalcar que la muestra en este estudio fue mayoritariamente masculina (83.5%), por lo cual es difícil establecer y discutir este resultado.

Similarmente, también se separó a los participantes por grupos etarios para analizar si existían diferencias entre estos grupos según las variables principales del estudio. Los participantes fueron separados entre miembros de la generación Z (27 años de edad o menos) y millenials (mayores a 27 años) (Beresford Research, 2024). Se encontró que los participantes pertenecientes al primer grupo reportaron mayores frustraciones de competencia y menores satisfacciones de necesidades de autonomía y competencia, y mayor pasión obsesiva hacia al juego. Respecto a la

autonomía, estas diferencias se pueden explicar debido a que estudios han encontrado una relación lineal positiva entre la edad y la autonomía, debido al incremento de la sensación de independencia conforme uno va avanzando en edad (Lataster et al. 2022). Los resultados de competencia no se han encontrado en otros estudios con estos grupos etarios, no obstante, si se ha encontrado que la frustración o satisfacción de la competencia puede variar con la edad (Henning et al., 2019). En este caso, se propone que la generación Z mostró esta mayor frustración de competencia debido a que a este grupo está compuesto por estudiantes universitarios y/o aquellos con alguna o poca experiencia laboral, donde pueden existir presiones exteriores, como tener un buen desempeño o ser mejor que otros, o interiores, como la comparación con trabajadores con mayor experiencia, lo cual puede afectar negativamente la percepción de competencia de uno (Mildawani et al. 2022). Adicionalmente, los miembros de generación Z presentan una mayor pasión obsesiva con el juego, lo que se puede relacionar al hecho que, al tener menor de edad y por ende tienden a tener menos responsabilidades o sentir mayores presiones externas, y que los videojuegos son un pasatiempo popular particularmente para este grupo, estos tienden a presentar un patrón de juego más frecuente, sin necesidad de que llegue al juego problemático (Aguar et al., 2021). Por último, habiendo nacido luego de la adopción masiva de internet, ellos han crecido siendo “nativos digitales”, lo cual implica que su desarrollo cognitivo, social y emocional ha estado acompañado del uso de la tecnología (Del Barrio Fernández & Ruiz Fernández, 2014), lo cual puede llevar a que no tomen el mismo nivel de precaución frente a las amenazas de internet que los “no nativos” (Cabrera-Torres et al., 2015).

Otro de los objetivos de este estudio era analizar si existían diferencias significativas en las variables en base a si el participante había considerado seriamente a perseguir una carrera relacionada a los videojuegos. Solo se encontró una diferencia respecto al juego problemático, donde los que si lo habían considerado presentaron mayores patrones de IGD que los que no. Esto también fue encontrado por Montag y colaboradores (2022), quienes proponen la explicación a que este grupo presenta patrones de juego problemático, en comparación de los que son jugadores profesionales quienes no lo presentan, debido a que tienden a tener un mayor consumo de videojuegos sin establecer límites que prevengan a que este llegue al punto de tener consecuencias negativas. Notablemente, ambos grupos tuvieron una media mayor a la mitad del punto de corte recomendado de 32 (Qin et al. 2020), indicando que, si bien si puede existir un patrón de

videojuegos problemático, este no llega a niveles que indican la posible presencia de un trastorno, el cual solo estuvo presente para tres casos del grupo que si considero una carrera y dos para el que no.

Por último, se analizó las diferencias entre las personas que reportaban ser usuarios de cabinas de internet, pero las frecuentaban eventualmente (reportando un promedio de 0 horas semanales dentro de cabinas de internet) y los que acuden frecuentemente (reportando jugar al menos 1 hora en promedio por semana). Este segundo grupo reporto mayor frustración de competencia y mayor frustración de necesidades en general, lo cual se puede hipotetizar a que esto se debe precisamente porque consideran dicha frustración de competencia, generado en sus centros de estudios o laborales, los puede llevar a jugar en cabinas de internet, donde sus familiares no pueden percibir este involucramiento con los videojuegos (Sondakh et al. 2023). Notablemente, se encontró una tasa aproximada de 3% respecto a la cantidad de jugadores que pasaron el punto de corte de la escala de IGD, señalando la posible presencia de un trastorno de juego. Si bien el punto de corte utilizado está basado en lo encontrado en otros países, esta fue menor de 5% que es la prevalencia general encontrada en diversos estudios (Pontes et al. 2022). Esto puede ser debido a que Perú no tiene el mismo desarrollo tecnológico que otros países más avanzados, por lo cual el uso de videojuegos puede ser menor en comparación de otras poblaciones. Dado que no se han encontrado otros estudios midiendo la tasa de IGD en el Perú, es difícil establecer si este resultado refleja la realidad de estos jugadores.

Respecto a los alcances, este fue el primer estudio en el Perú de trabajar el concepto de uso de videojuegos en una muestra conformada por personas que se identifican como jugadores de cabina, en vez de utilizar una muestra recolectada en un centro de estudios, donde puede haber personas que juegan de manera ocasional, afectando la veracidad de los resultados. Este es el primer estudio en explorar la realidad del uso de videojuegos en adultos jóvenes que acuden a cabinas de internet en Lima Metropolitana. Al igual que otros estudios, se encontraron asociaciones entre el uso de videojuegos problemático, la pasión, aunque más en la obsesiva que la armoniosa, y la satisfacción y frustración de necesidades. Asimismo, se encontraron diferencias entre las personas que acuden frecuentemente cabinas y los que acuden eventualmente, y, más importante, se encontró que las personas que han considerado seriamente perseguir una carrera relacionada a los videojuegos, pueden presentar mayores índices de juego problemático que los

que no. Los resultados de este estudio indican que es necesario investigar más la población de usuarios de videojuegos en el Perú, fuera de los centros educativos, con el fin de poder trabajar la adicción a los videojuegos más en el campo de la prevención y tratamiento, considerando que se encontró una tasa mayor de 3% de trastorno de juego por internet. Estudios futuros podrían realizarse en el contexto competitivo, donde se puede trabajar con jóvenes peruanos que si son jugadores profesionales o streamers y también hay presencia de jugadores no profesionales que son apasionados por los videojuegos.

Respecto a las limitaciones, primero se encuentra el tamaño de la muestra, la cual fue relativamente baja debido a que se buscó jugadores que reconocen jugar en cabinas. Asimismo, las características de los participantes, tales como la alta prevalencia de participantes varones y pertenecientes a Lima Metropolitana, no reflejan la realidad de todos los jugadores en el Perú, por lo cual los resultados de este estudio no pueden generalizarse a nivel nacional. Si bien se obtuvo un número de muestra aceptable para los análisis bivariados, este número de participantes no alcanzó el número ideal para las pruebas-t, sin mencionar que algunos grupos no estuvieron distribuidos de manera equitativa o aproximada. Otra limitación, es que los instrumentos utilizados no han sido validados al español peruano y con muestras particulares como la de este estudio, lo cual puede haber afectado las respuestas de los participantes. Esto se evidencia con el hecho que un ítem, “Mi uso de videojuegos está bien integrado en mi vida” tuvo que ser neutralizado. Podría ser que los participantes no hayan comprendido los términos “bien” e “integrado” como una forma de decir que el juego no interfiere con otras áreas de sus vidas. Por último, el punto de corte para medir la tasa del trastorno de juego por internet utilizado está basado en estándares propios del contexto chino. Si bien este punto de corte ha sido aceptado por otras investigaciones en diversos países, no se han hecho estudios en el contexto peruano para verificar si el punto de corte también es preciso, por lo cual la tasa de IGD puede ser diferente a la reportada en este estudio. Esto recalca la necesidad de evaluar una mayor población de jóvenes jugadores y jóvenes con IGD en el Perú para verificar si otro punto de corte es recomendado, así como de utilizar instrumentos creados y validados en otros contextos con cuidado. Estudios futuros deben centrarse en generar instrumentos válidos, confiables y adaptados a nuestro contexto, así como generar puntos de corte acordes a esta realidad.

En conclusión, este estudio reveló importantes relaciones entre el uso problemático de videojuegos, la satisfacción y frustración de necesidades psicológicas básicas, y las pasiones armoniosa y obsesiva en jugadores de cabinas de internet en Lima Metropolitana. Los resultados mostraron que la frustración de las necesidades de autonomía, competencia y relación están más asociada con el juego problemático que la satisfacción de estas, lo que sugiere que los videojuegos pueden servir como una vía de escape para quienes experimentan frustraciones en otras áreas de sus vidas. Además, la pasión obsesiva hacia los videojuegos mostró una relación significativa con el juego problemático, mientras que la pasión armoniosa tuvo una influencia menos clara. Estos hallazgos pueden ser útiles para desarrollar estrategias de prevención y tratamiento del juego problemático, enfocándose en la regulación de la pasión por los videojuegos y la frustración de necesidades psicológicas básicas. Factores como las horas de juego fuera de las cabinas de internet y la consideración de una carrera relacionada con los videojuegos también se asociaron con un mayor riesgo de desarrollar un patrón de juego problemático. Participantes de menor edad o de sexo femenino reportaron mayores frustraciones y menos satisfacciones de necesidades psicológicas, siendo los miembros de generación Z los que presentaron mayor pasión obsesiva hacia el juego. Asimismo, estos resultados pueden orientar a diseñadores de videojuegos y responsables de políticas públicas en la creación de entornos de juego más saludables, minimizando los riesgos asociados al uso excesivo. Por último, se encontró una tasa mayor de 3% de trastorno de juego en los participantes. Este estudio subraya la necesidad de más investigaciones sobre el uso de videojuegos en el contexto peruano, y resalta la importancia de adaptar las herramientas de evaluación para reflejar mejor las características de los videojugadores peruanos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguiar, M., Bils, M., Charles, K. K., & Hurst, E. (2021). Leisure luxuries and the labor supply of young men. *Journal of political economy*, 129(2), 337–382. <https://doi.org/10.1086/711916>
- Alave, S. M., & Pampa, S. N. (2019). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Muro de la Investigación* 3 (2). <https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.)*. Arlington, VA: Author.
- Ahn, J. (2019). Role of harmonious and obsessive passions for autonomy, competence, and relatedness support with integrated resort experiences. *Current Issues in Tourism*, 23(6), 756–769. doi:10.1080/13683500.2019.1574722
- Bányai, F., Griffiths, M.D., Király, O. & Demetrovics, Z. (2019). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *J Gambl Stud* 35, 351–365 (2019). <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Beard, C., Haas, A., Wickman, R. Stavropoulos, V. (2017). Age of initiation and internet gaming disorder: the role of self-esteem. *Cyberpsychology, behavior and social networking* 20(6). 397-401. doi: 10.1089/cyber.2017.0011.
- Bender, P. K., & Gentile, D. A. (2019). Internet gaming disorder: Relations between needs satisfaction in-game and in life in general. *Psychology of Popular Media Culture*. doi:10.1037/ppm0000227
- Berauny, M., Machimbarrena, J. M., Vega-Osés, M. A., Carbonell, X., Griffiths, M. D., Pontes, H. M., & González-Cabrera, J. (2020). Spanish Validation of the Internet Gaming Disorder Scale–Short Form (IGDS9-SF): Prevalence and Relationship with Online Gambling and Quality of Life. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(5), 1562. <https://doi.org/10.3390/ijerph17051562>

- Beresford Research. (2024). Generations defined by name, birth year, and ages in 2024
Recuperado de : <https://www.beresfordresearch.com/age-range-by-generation/>
- Billieux, J., Flayelle, M., Rumpf, H.-J., & Stein, D. J. (2019). High Involvement Versus Pathological Involvement in Video Games: a Crucial Distinction for Ensuring the Validity and Utility of Gaming Disorder. *Current Addiction Reports*. doi:10.1007/s40429-019-00259-x
- Cabrera-Torres, A., Chacon Luna, A., & Vera Paredes, D. (2015). Incidencia del uso de internet en los adolescentes de las instituciones de educación media. *CIENCIA UNEMI*, 8(14), 57–66. <https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol8iss14.2015pp57-66p>
- Chamarro, A., Penelo, E., Fornieles, A., Oberst, U., Vallerand, R. J., & Fernández-Castro, J. (2015). Propiedades psicométricas de la versión española de la Escala de la Pasión. *Psicothema*, 27(4), 402–409. <https://doi.org/10.7334/psicothema2015.80>
- Chen, B., Vansteenkiste, M., Beyers, W., Boone, L., Deci, E. L., Van der Kaap-Deeder, J., Duriez, B., Lens, W., Matos, L., Mouratidis, A., Ryan, R. M., Sheldon, K. M., Soenens, B., Petegem, S. V. & Verstuyf, J. (2015). Basic psychological need satisfaction, need frustration, and need strength across four cultures. *Motivation and Emotion*, 39(2), 216–236. Doi: <https://doi.org/10.1007/s11031-014-9450-1>
- Clement, J. (2024). *Number of video gamers worldwide 2019-2029*. Recovered from <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11, 227–268. http://dx.doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Del Valle, M., Matos, L., Díaz, A., Pérez, M. V., & Vergara, J. (2018). Propiedades psicométricas escala satisfacción y frustración necesidades psicológicas (ESFNPB) en universitarios chilenos. *In Propósitos y Representaciones* 6 (1). <https://doi.org/10.20511/pyr2018.v6n1.202>

- Del Barrio Fernández, Á., & Ruiz Fernández, I. (2016). Los adolescentes y el uso de las redes sociales. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 3(1), 571. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v3.537>
- El Comercio. (2022) *16% de peruanos afirman ser usuarios de videojuegos en el 2022, según GFK.* Recuperado de: https://elcomercio.pe/economia/el-16-de-peruanos-afirman-ser-usuarios-de-videojuegos-en-el-2022-segun-gfk-rmmn-noticia/#google_vignette
- Formosa, J., Johnson, D., Türkay, S., & Mandryk, R. L. (2022). Need satisfaction, passion and wellbeing effects of videogame play prior to and during the COVID-19 pandemic. *Computers in human behavior*, 131, 107232. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107232>
- Giardina, A., Schimmenti, A., Starcevic, V., King, D. L., Di Blasi, M., & Billieux, J. (2024). Problematic gaming, social withdrawal, and Escapism: The Compensatory-Dissociative Online Gaming (C-DOG) model. *Computers in Human Behavior* 155 <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108187>
- Griffiths, M (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *J Subst Use* 10: 191–197.
- Hammad, M. A., & AL-shahrani, H. F. (2024). Impulsivity and aggression as risk factors for internet gaming disorder among university students. *Scientific Reports*, 14(1). [doi:10.1038/s41598-024-53807-5](https://doi.org/10.1038/s41598-024-53807-5)
- Henning, G., Bjälkebring, P., Stenling, A., Thorvaldsson, V., Johansson, B., & Lindwall, M. (2019). Changes in within- and between-person associations between basic psychological need satisfaction and well-being after retirement. *Journal of Research in Personality*, 79, 151–160. [doi:10.1016/j.jrp.2019.03.008](https://doi.org/10.1016/j.jrp.2019.03.008)
- Holding, A. C., Verner-Filion, J., Lalande, D., Schellenberg, B. J. I., & Vallerand, R. J. (2021). The roles of need satisfaction and passion in symptoms of behavioral addiction: The case of video gaming and gambling. *Motivation Science*, 7(3), 345–355. <https://doi.org/10.1037/mot0000241>

- Huamán Murillo, J. F. (2023). Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa particular de Piura, 2023. *Journal of Neuroscience and Public Health* 4 (1), pp. 27–37. <https://doi.org/10.46363/jnph.v4i1.3>
- Kim H. Y. (2019). Statistical notes for clinical researchers: simple linear regression 3 - residual analysis. *Restorative dentistry & endodontics*, 44(1), e11. <https://doi.org/10.5395/rde.2019.44.e11>
- King, D. L., Adair, C., Saunders, J. B., & Delfabbro, P. H. (2018). Clinical predictors of gaming abstinence in help-seeking adult problematic gamers. *Psychiatry Research*, 261(June 2017), 581–588. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.01.008>
- Knox, T. (2021). *Gaming Business Growth: Leveraging the Power of Streaming*. Recuperado de: <https://tipalti.com/fintalk/how-streaming-helps-gaming-businesses-scale/>
- Johnson, D., Formosa, J., Perry, R., Lalande, D., Türkay, S., Obst, P., & Mandryk, R. (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>
- Lalande, D., Vallerand, R. J., Lafrenière, M.-A. K., Verner-Filion, J., Laurent, F.-A., Forest, J., & Paquet, Y. (2017). Obsessive passion: A compensatory response to unsatisfied needs. *Journal of Personality*, 85(2), 163–178. doi:10.1111/jopy.12229
- Lataster, J., Reijnders, J., Janssens, M., Simons, M., Peeters, S., & Jacobs, N. (2022). Basic Psychological Need Satisfaction and well-being across age: A cross-sectional general population study among 1709 Dutch speaking adults. *Journal of Happiness Studies*, 23(5), 2259–2290. doi:10.1007/s10902-021-00482-2
- Mandryk, R. L., Frommel, J., Armstrong, A., & Johnson, D. (2020). How Passion for Playing World of Warcraft Predicts In-Game Social Capital, Loneliness, and Wellbeing. *Frontiers in Psychology*, 11(September). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.02165>
- Marsh, H. W., Vallerand, R. J., Lafrenière, M. A. K., Parker, P., Morin, A. J. S., Carbonneau, N., Jowett, S., Bureau, J. S., Fernet, C., Guay, F., Abduljabbar, A. S., & Paquet, Y. (2013).

- Passion: Does one scale fit all? Construct validity of two-factor passion scale and psychometric invariance over different activities and languages. *Psychological Assessment*, 25(3), 796–809. <https://doi.org/10.1037/a0032573>
- Mildawani, M. M. T. S., Murti, T. R., Maryatmi, A. S., & Abraham, J. (2022). A psychological model of competitive behavior: social comparison as a mediator of the critical thinking, self-efficacy, and adaptation ability prediction among college students. *Heliyon*, 8(12), e12205. doi:10.1016/j.heliyon.2022.e12205
- Mills, D. J. (2019). Does dispositional mindfulness moderate how individuals engage in their passions? An investigation into video games. *Leisure Studies*, 38(5), 651–665. <https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1633682>
- Mills, D. J., Milyavskaya, M., Mettler, J., Heath, N. L., & Derevensky, J. L. (2018). How do passion for video games and needs frustration explain time spent gaming? *British Journal of Social Psychology*, 57(2), 461–481. <https://doi.org/10.1111/bjso.12239>
- Mills, D. J., & Allen, J. J. (2020). Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control. *Computers in Human Behavior*, 105(August 2019), 106209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106209>
- Montag, C., Schivinski, B., Kannen, C., & Pontes, H. M. (2022). Investigating gaming disorder and individual differences in gaming motives among professional and non-professional gamers: An empirical study. *Addictive Behaviors*, 134(107416), 107416. doi:10.1016/j.addbeh.2022.107416
- Peng, W., Lin, J.-H., Pfeiffer, K. A., & Winn, B. (2012). Need satisfaction supportive game features as motivational determinants: An experimental study of a self-determination theory guided exergame. *Media Psychology*, 15(2), 175–196. doi:10.1080/15213269.2012.673850

- Pontes, H. & Griffiths, M. (2017). The Development and Psychometric Properties of the Internet Disorder Scale–Short Form (IDS9-SF). *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 3(3), 303–318. <https://doi.org/10.15805/addicta.2016.3.0102>
- Pontes, H. M., Schivinski, B., Kannen, C., & Montag, C. (2022). The interplay between time spent gaming and disordered gaming: A large-scale world-wide study. *Social Science & Medicine (1982)*, 296(114721), 114721. doi:10.1016/j.socscimed.2022.114721
- Puerta-Cortés, D. X., Panova, T., Carbonell, X., & Chamarro, A. (2017). How passion and impulsivity influence a player's choice of videogame, intensity of playing and time spent playing. *Computers in Human Behavior*, 66, 122–128. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.029>
- Przybylski, A., Weinstein, N. & Murayama, K. (2016). Internet Gaming Disorder: Investigating the Clinical Relevance of a New Phenomenon. *The American journal of psychiatry* 174 (3). 230-236. doi: 10.1176/appi.ajp.2016.16020224
- Qin, L., Cheng, L., Hu, M., Liu, Q., Tong, J., Hao, W., Luo, T., & Liao, Y. (2020). Clarification of the Cut-off Score for Nine-Item Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF) in a Chinese Context. *Frontiers in psychiatry*, 11, 470. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.00470>
- Risco, S. & Cassaretto, M. (2021). Trastorno de juego por internet y función parental en universitarios. *Revista Internacional de Investigación en Adicciones* 7(2). DOI: <https://doi.org/10.28931/riiad.2021.2.04>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-Determination Theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. New York, NY: Guilford Press.

- Satici, S. A., & Uysal, R. (2015). Well-being and problematic Facebook use. *Computers in Human Behavior, 49*, 185–190. doi:10.1016/j.chb.2015.03.005
- Singh, Y. M., Prakash, J., Chatterjee, K., Khadka, B., Shah, A., & Chauhan, V. S. (2021). Prevalence and risk factors associated with Internet gaming disorder: A cross-sectional study. *Industrial psychiatry journal, 30*(1), S172–S177. <https://doi.org/10.4103/0972-6748.328810>
- Sondakh, M., Kawengian, D. D. V., & Onsu, R. R. (2023). Interpersonal communication strategies between parents and children under the age of 12 years in preventing online game addiction in Manado City. *Journal La Edusci, 4*(6), 477–487. doi:10.37899/journallaedusci.v4i6.902
- Snodgrass, J. G., Dengah, H. J. F., Polzer, E., & Else, R. (2019). Intensive online videogame involvement: A new global idiom of wellness and distress. *Transcultural Psychiatry, 56*(4), 748–774. <https://doi.org/10.1177/1363461519844356>
- Stevens, M. W. R., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry, 55*(6), 553–568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
- Tóth-Király, I., Bőthe, B., Orosz, G. (2020) On the Importance of Balanced Need Fulfillment: A Person-Centered Perspective. *J Happiness Stud 21*, 1923–1944. <https://doi.org/10.1007/s10902-018-0066-0>
- Turgeon, S., Martin, L., Rathwell, S., & Camiré, M. (2024). The influence of gender on the relationship between the basic psychological needs and mental health in high school student-athletes. *International Journal of Sport and Exercise Psychology, 22*(3), 721–738. doi:10.1080/1612197x.2022.2161103
- Vallerand, R. J., Blanchard, C., Mageau, G., Koestner, R., Ratelle, C. F., Leonard, M., & Gagne, M. (2003). Les passions de l'ame: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology, 85*, 756–767. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.4.756>

- Wilson, D., VanAntwerp, J., Wright, J., & Summers, L. (2020). Need satisfaction and need frustration among women and men faculty in engineering: A self-determination perspective. *2019 ASEE Annual Conference & Exposition Proceedings*. Presented at the 2019 ASEE Annual Conference & Exposition, Tampa, Florida. doi:10.18260/1-2--33132
- Wong, I, & Lam, M. (2016). Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents. *Asian J of Gambling Issues and Public Health* 6 (6). <https://doi.org/10.1186/s40405-016-0016-x>
- World Health Organization. (2022). *Gaming Disorder*. Recuperado de: <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- Vuorinen, I., Savolainen, I., Hagfors, H., & Oksanen, A. (2022). Basic psychological needs in gambling and gaming problems. *Addictive Behaviors Reports*, 16(100445), 100445. doi:10.1016/j.abrep.2022.100445
- Yañez, R. A., Barra-González, N., Mundaca-Díaz, D., Navarro-Campos, G., Rojas-Mardones, L., Cortés-Roco, G., Reyes-Amigo, T., Hurtado-Almonacid, J., Páez-Herrera, J., Giakoni-Ramírez, F., Hinojosa-Torres, C., & Zavala-Crichton, J. P. (2024). Necesidades psicológicas básicas durante la clase de educación física en adolescentes chilenos (Basic psychological needs during the physical education class in Chilean adolescents). *Retos*, 58, 783–789. <https://doi.org/10.47197/retos.v58.105882>
- Yang, X., Huang, B., & Wong, K. M. (2021). Prevalence and socio-demographic, anthropometric, and cognitive correlates of internet gaming disorder among children in China. *Children and Youth Services Review*, 122(105893), 105893. doi:10.1016/j.chilyouth.2020.105893
- Zsila, Á., Aruguete, M. S., Shabahang, R., & Orosz, G. (2023). Are gaming skills set in stone? Exploring the associations between mindset, passion, and gaming disorder. *Personality and Individual Differences*, 202(111996), 111996. doi:10.1016/j.paid.2022.111996

ANEXO A

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a participante,

El presente documento tiene como objetivo informarle sobre el proyecto de investigación de tesis, y futura publicación de artículo, **“Uso problemático de videojuegos y su relación con las necesidades psicológicas básicas y pasión en adultos jóvenes que frecuentan cabinas de internet en Lima Metropolitana.”** en el que se le invita a participar. Lea atentamente la información que se le proporciona a continuación.

Objetivo del estudio: El objetivo de este estudio es **Determinar la relación entre la satisfacción de necesidades psicológicas, pasión, y uso de videojuegos en jóvenes adultos que frecuentan cabinas de internet en Lima Metropolitana.**

Procedimiento: Si decide participar, se le pedirá que responda a una serie de cuestionarios relacionados con algunos de sus datos, su patrón de uso de videojuego, las necesidades psicológicas básicas y la pasión. Estas pruebas se realizarán en un entorno seguro y tardarán aproximadamente 10 minutos en completarse. Se le enviará una infografía de los resultados al correo electrónico que proporcione en la carta al finalizar los cuestionarios. Si no desea recibir dicha infografía, por favor indíquese al investigador.

Riesgos y beneficios: Aunque no hay riesgos físicos directos asociados con la participación en este estudio, algunas preguntas pueden ser de índole personal. Si en algún momento durante el estudio se siente incómodo/a, puede optar por no responder a las preguntas específicas, puede hacer preguntas al investigador o puede retirarse del estudio por completo. Asimismo, si las preguntas le generan algún malestar emocional respecto a su uso de videojuegos, puede comunicarse con el investigador principal, quien tiene experiencia en ayudar a personas con uso de videojuegos problemático, para recibir orientación y contención emocional, e información sobre centros de salud mental que se especializan en uso de videojuegos. En cuanto a los beneficios, su participación nos ayudará a comprender mejor la relación entre la satisfacción de necesidades psicológicas, pasión, y juego problemático, lo que puede contribuir a mejorar los tratamientos y estrategias de intervención en el futuro.

Confidencialidad: Su participación en este estudio es completamente confidencial. Cualquier información que proporcione será almacenada por un máximo de seis años de manera segura con archivos cifrados con contraseñas que solo existirán en la computadora del investigador principal, quien será la única persona que tendrá acceso a esos datos. No se utilizará información que pueda permitir identificar la identidad del participante y solo será accesible para el investigador principal para futuras investigaciones. Asimismo, los resultados del estudio se presentarán de manera que no se pueda identificar a ningún individuo.

Derecho a retirarse: Su participación en este estudio es totalmente voluntaria y puede retirarse en cualquier momento sin consecuencia alguna. Si decide retirarse, toda la información que haya proporcionado será eliminada de nuestros registros.

Si decide participar, por favor firme a continuación para indicar que ha leído y comprendido la información proporcionada en este formulario, y que está de acuerdo en participar en el estudio.

Fecha

Firma del participante

Si tiene alguna pregunta sobre el estudio, no dude en ponerse en contacto con nosotros:
principal: Sebastian Guillermo Risco Martínez (a20110421@pucp.pe)
supervisado por la Dra. Silvana Romero (silvana.romero@pucp.edu.pe)

Investigador
Este estudio es

Si tiene consultas sobre temas de ética de la investigación pueden comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación (CEI) al correo electrónico: etica.investigacion@pucp.edu.pe

Gracias por considerar la participación en este estudio.

ANEXO B

Protocolo de Contención

La presente investigación tiene como objetivo explorar el uso de problemático de videojuegos y su relación con las necesidades psicológicas básicas y pasión en adultos jóvenes que frecuentan cabinas de internet en Lima Metropolitana. Por lo cual, los cuestionarios utilizados pueden contener preguntas que puedan generar que los participantes se sientan juzgados respecto a su uso de videojuegos, o que reflexionen sobre su patrón de uso de videojuegos y como este está teniendo consecuencias en sus vidas, lo cual puede generar sensaciones como culpa o tristeza. Por este motivo, y con el propósito de seguir los lineamientos éticos para el cuidado de las participantes, se ha propuesto el siguiente protocolo de contención emocional. Su aplicación será transversal a todo el proceso de recolección de información, y busca ser una herramienta de soporte para los investigadores, en caso ocurra alguna movilización por parte de los participantes al momento de responder los cuestionarios.

A continuación, se presentan los pasos a seguirse para la contención.

1. Si un participante se acerca al entrevistador con alguna duda personal, o quisiera hablar en privados, el entrevistador guiará al participante a un espacio dentro de la cabina, o fuera de la cabina, para que el participante pueda expresarse sin que sienta que otros participantes los están escuchando.
2. Escucha activa y respuesta.
 - a. Si el participante parece estar abrumado o muestra indicios de estar experimentando malestar emocional moderado o severo, se empezará guiándolo con un ejercicio de respiración diafragmático para que baje el malestar. Cuando el participante exprese sentirse mejor, se procederá con la conversación.
 - b. Si el participante se siente marginalizado, juzgado, o “atacado” por las preguntas, se explicará que la investigación es de índole exploratorio, por lo cual si bien las preguntas pueden estar redactadas de tal forma que miden una cuestión negativa (p.e. si el participante tiene juego problemático, o si los videojuegos son una obsesión) estas también pueden ser utilizadas para brindar evidencia de que no hay presencia de un juego problemático, y que la investigación espera poder brindar evidencia sobre la realidad de las personas que juegan videojuegos en cabinas, en vez de los estereotipos negativos que los rodean (p.e. que los jugadores que acuden a cabinas tienden a ser adictos). Se absolverán otras dudas que el participante pueda tener, y se indicará que pueden comunicarse con los números o correos que aparecen en el consentimiento informado en cualquier momento.
 - c. Si el participante muestra preocupación respecto a su uso de videojuegos se le brindará una tarjeta con el contacto del **Centro de información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas “Cedro”** (teléfono: 4467046; página web: <https://cedro.org.pe/>), el cual también se encarga de brindar orientación y consejería especializada en adicción a los videojuegos, y el cual también puede derivar a otros profesionales y centros de salud más especializados luego de una evaluación gratuita o de bajo costo.

ANEXO C**Ficha de Datos Sociodemográficos**

Edad (en números): _____

Sexo biológico: Masculino ___ Femenino ___

Nivel de educación:

Primaria incompleta

Primaria completa

Secundaria incompleta

Secundaria completa

Técnica Incompleta

Técnica Completa

Universitaria Incompleta

Universitaria Completa

¿En promedio, cuantas horas de videojuegos juega a la semana **dentro** de una cabina de internet?

¿En promedio, cuantas horas de videojuegos juega a la semana **fuera** de una cabina de internet?

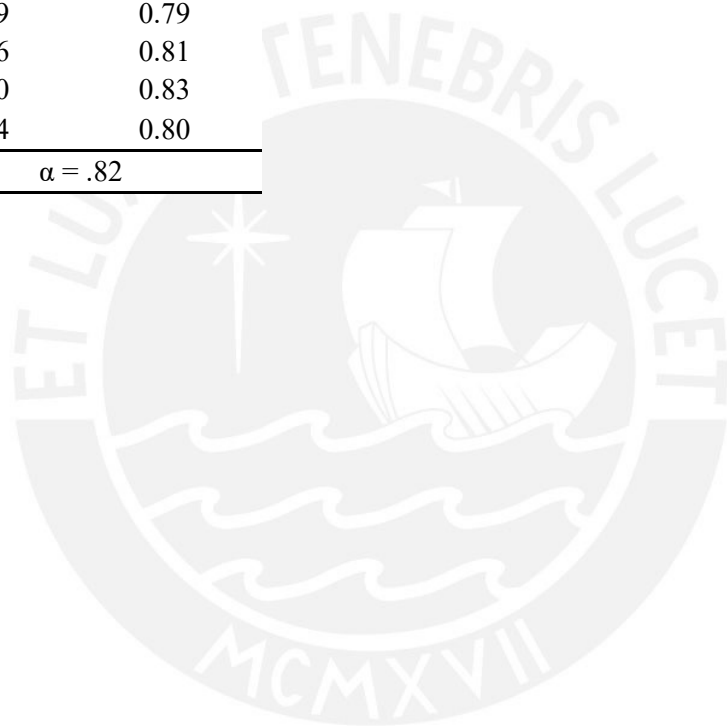
¿En el último año, considero seriamente perseguir una carrera profesional relacionada al uso de videojuegos (p.e. Jugador profesional, Streamer, etc.)?

Si

No

ANEXO D*Análisis de fiabilidad del IGDS9-SF*

	Correlación ítem-test corregido	Alfa si el ítem es eliminado
Ítem 01	0.55	0.80
Ítem 02	0.56	0.80
Ítem 03	0.60	0.79
Ítem 04	0.59	0.79
Ítem 05	0.51	0.80
Ítem 06	0.59	0.79
Ítem 07	0.46	0.81
Ítem 08	0.40	0.83
Ítem 09	0.54	0.80
IGD	$\alpha = .82$	



ANEXO E

Análisis de fiabilidad del ESFNPB

Satisfacción de Autonomía			Frustración de Relación		
	Correlación ítem-test corregido	Alfa si el ítem es eliminado		Correlación ítem-test corregido	Alfa si el ítem es eliminado
Ítem 01	0.33	0.54	Ítem 04	0.47	0.72
Ítem 07	0.38	0.50	Ítem 10	0.57	0.66
Ítem 13	0.41	0.48	Ítem 16	0.55	0.68
Ítem 19	0.34	0.53	Ítem 22	0.56	0.67
$\alpha = .63$			$\alpha = .74$		
Frustración de Autonomía			Satisfacción de Competencia		
	Correlación ítem-test corregido	Alfa si el ítem es eliminado		Correlación ítem-test corregido	Alfa si el ítem es eliminado
Ítem 02	0.27	0.74	Ítem 05	0.51	0.73
Ítem 08	0.54	0.56	Ítem 11	0.62	0.67
Ítem 14	0.60	0.52	Ítem 17	0.69	0.62
Ítem 20	0.47	0.61	Ítem 23	0.42	0.77
$\alpha = .68$			$\alpha = .76$		
Satisfacción de Relación			Frustración de Competencia		
	Correlación ítem-test corregido	Alfa si el ítem es eliminado		Correlación ítem-test corregido	Alfa si el ítem es eliminado
Ítem 03	0.50	0.69	Ítem 06	0.44	0.75
Ítem 09	0.54	0.67	Ítem 12	0.59	0.67
Ítem 15	0.57	0.65	Ítem 18	0.55	0.69
Ítem 21	0.50	0.69	Ítem 24	0.60	0.66
$\alpha = .74$			$\alpha = .75$		

Satisfacción de Necesidades		
	Correlación ítem-test corregido	Alfa si el ítem es eliminado
Ítem 01	0.43	0.84
Ítem 03	0.49	0.84
Ítem 05	0.64	0.83
Ítem 07	0.44	0.84
Ítem 09	0.63	0.83
Ítem 11	0.59	0.83
Ítem 13	0.43	0.84
Ítem 15	0.55	0.83
Ítem 17	0.61	0.83
Ítem 19	0.48	0.84
Ítem 21	0.52	0.84
Ítem 23	0.43	0.84
$\alpha = .85$		
Frustración de Necesidades		
	Correlación Ítem-test corregido	Alfa si el Ítem es eliminado
Ítem 02	0.36	0.88
Ítem 04	0.54	0.87
Ítem 06	0.51	0.87
Ítem 08	0.56	0.87
Ítem 10	0.64	0.86
Ítem 12	0.61	0.86
Ítem 14	0.62	0.86
Ítem 16	0.63	0.86
Ítem 18	0.58	0.86
Ítem 20	0.52	0.87
Ítem 22	0.53	0.87
Ítem 24	0.67	0.86
$\alpha = .88$		



ANEXO F

Análisis de fiabilidad del Passion Scale

Pasión Armoniosa		
	Correlación Ítem-test corregido	Alfa si el Ítem es eliminado
Ítem 01	0.44	0.57
Ítem 03	0.50	0.56
Ítem 05	0.50	0.56
Ítem 07	0.47	0.57
Ítem 09	0.33	0.78
Ítem 11	0.53	0.55
$\alpha = .63$		
Pasión Obsesiva		
	Correlación Ítem-test corregido	Alfa si el Ítem es eliminado
Ítem 02	0.53	0.84
Ítem 04	0.58	0.83
Ítem 06	0.65	0.82
Ítem 08	0.67	0.82
Ítem 10	0.64	0.82
Ítem 12	0.75	0.80
$\alpha = .85$		

ANEXO G

Figura 1
Gráfico de Linealidad para Pasión Obsesiva

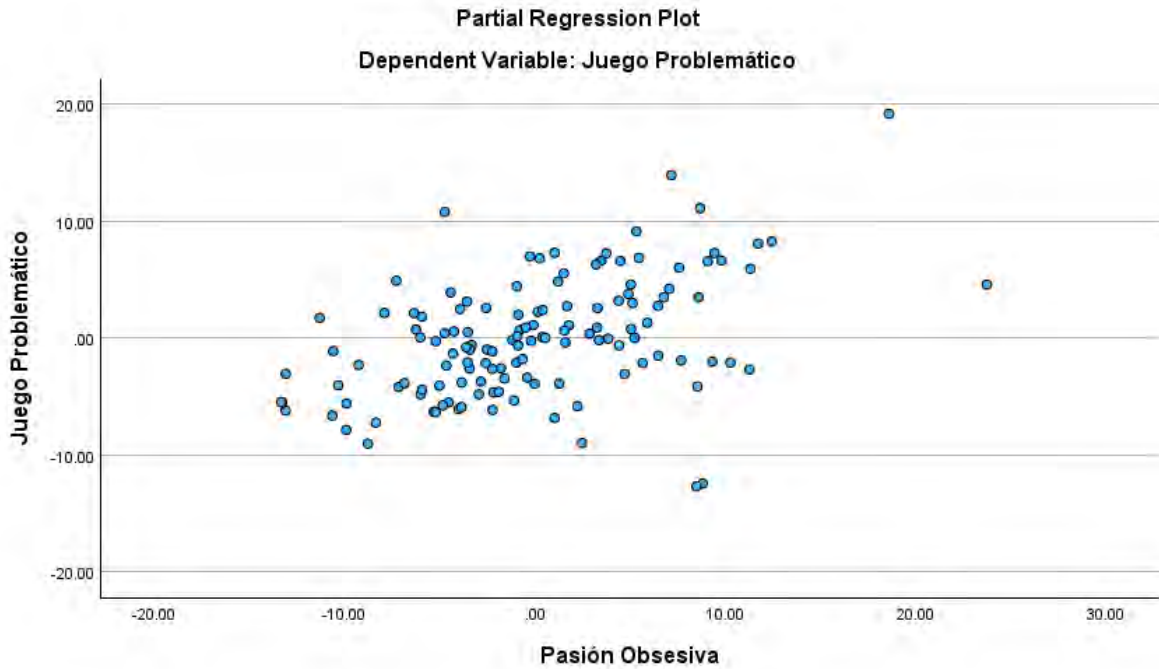


Figura 2
Gráfico de Linealidad para Frustración Autonomía

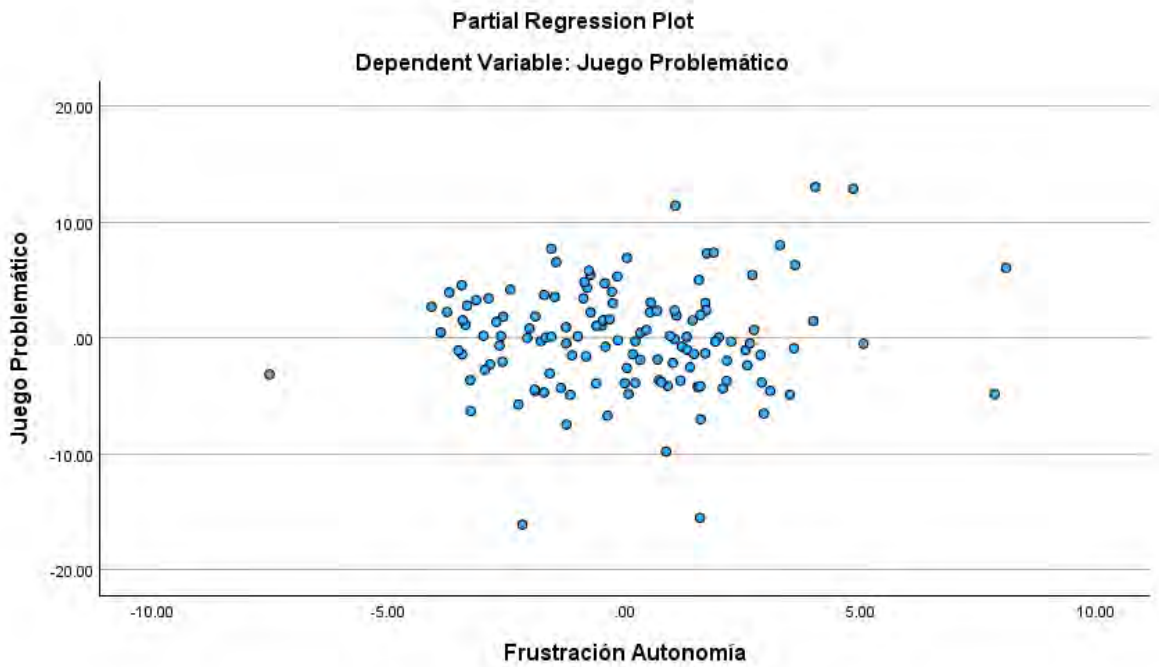


Figura 3
Gráfico de Linealidad para Frustración Relación

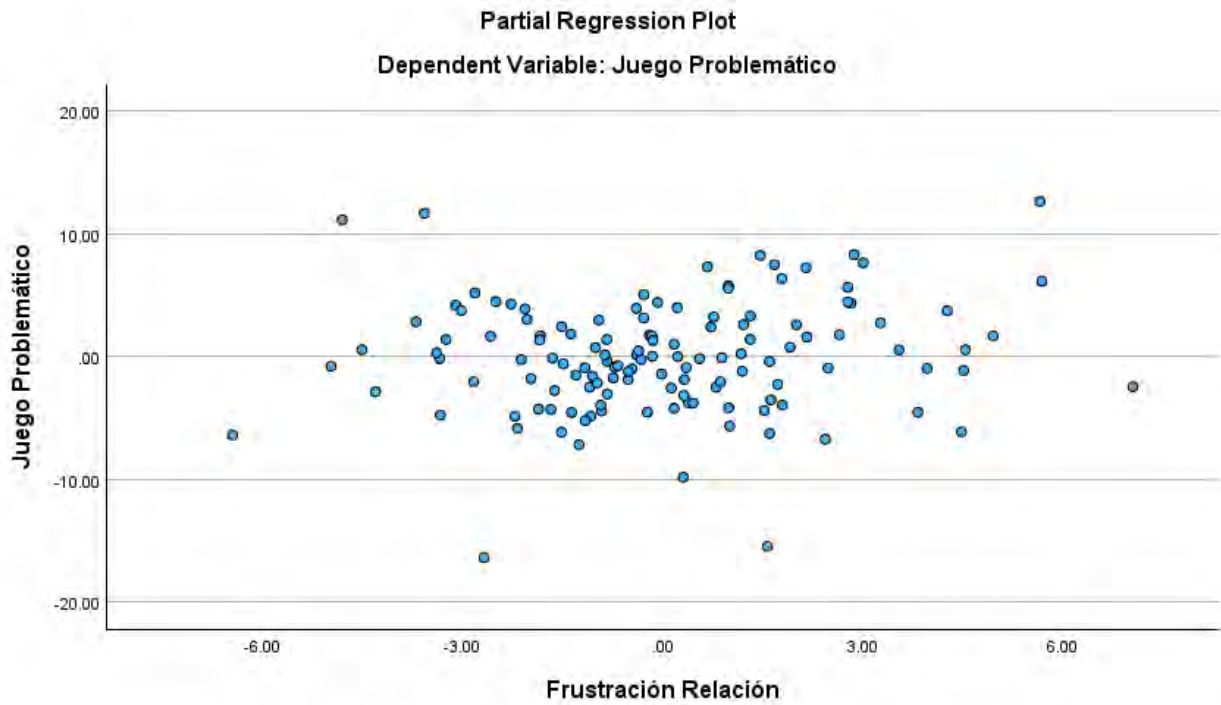


Figura 4
Gráfico de Linealidad para Frustración Competencia

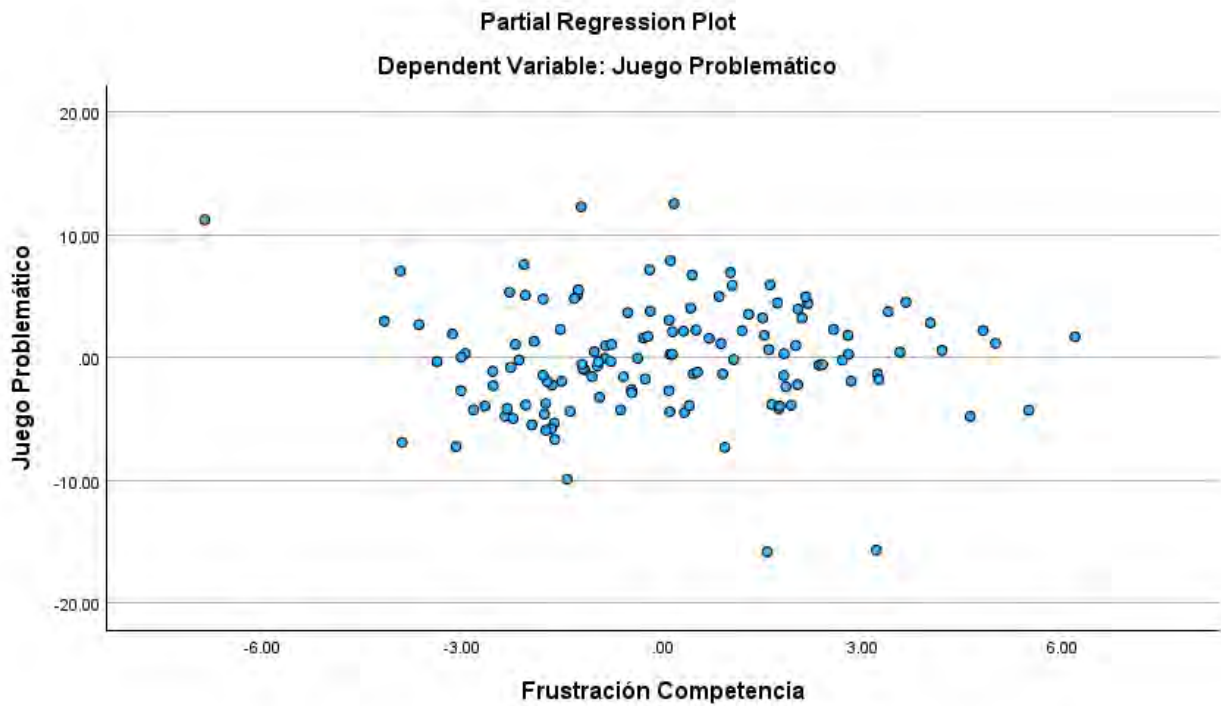


Figura 5
Gráfico de Normalidad para residuos tipificados

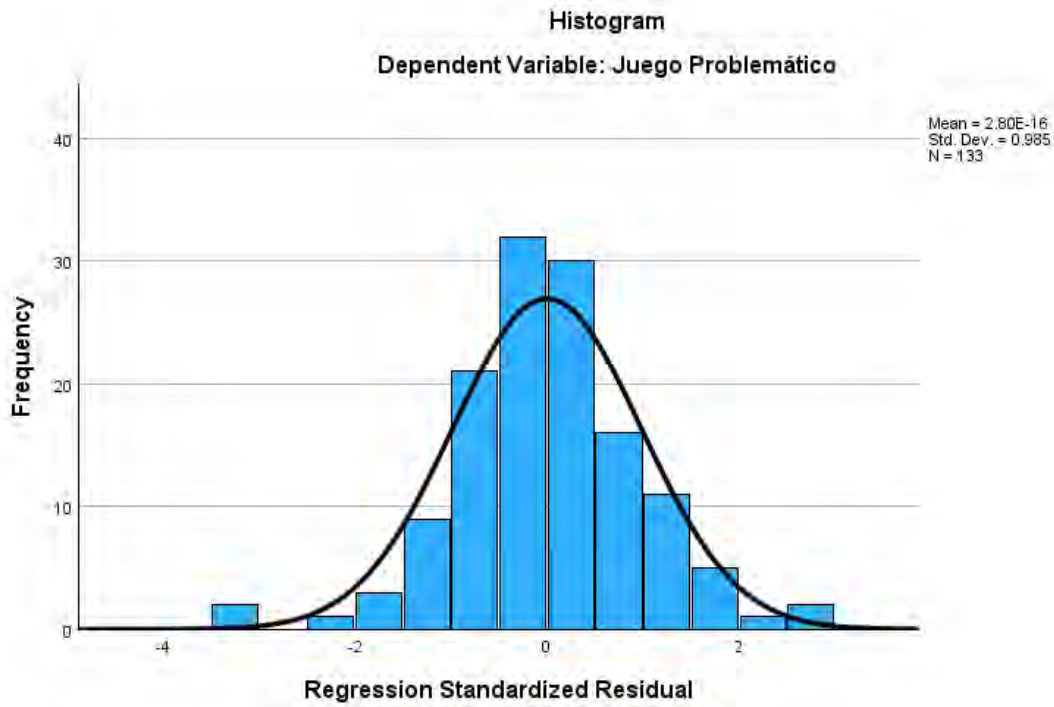


Figura 6
Gráfico de Homogeneidad de Varianzas

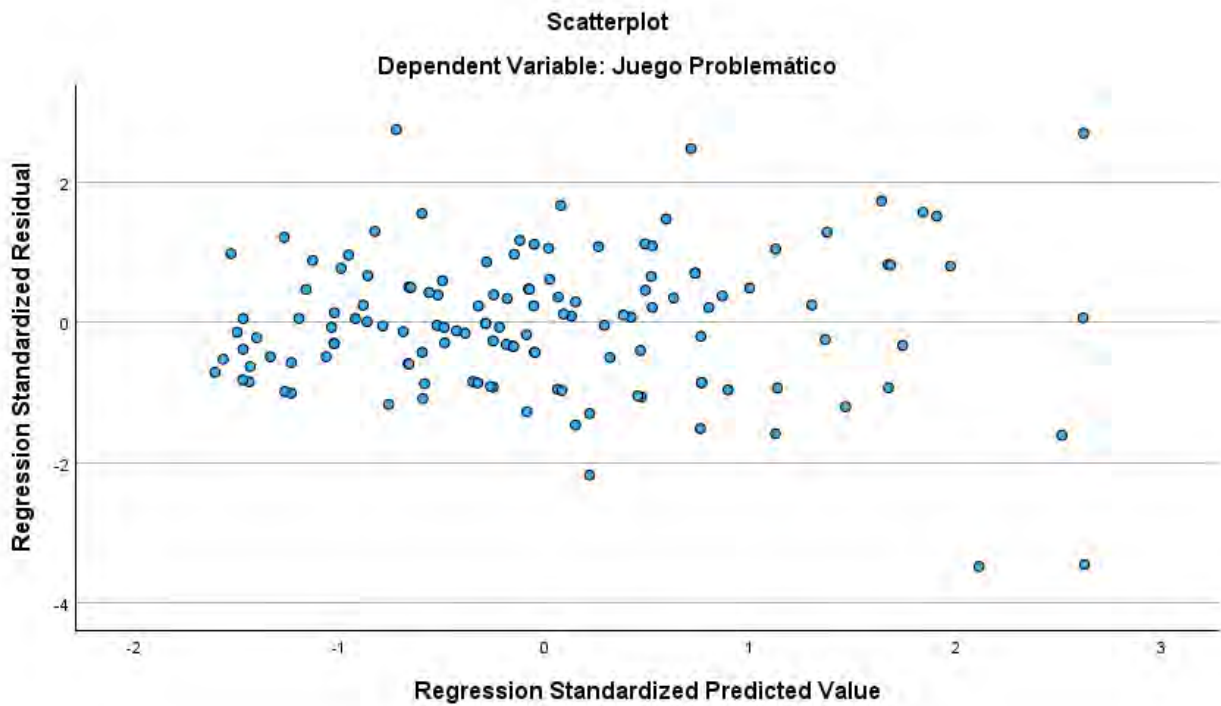


Figura 7
Gráfico de Linealidad para Pasión Armoniosa

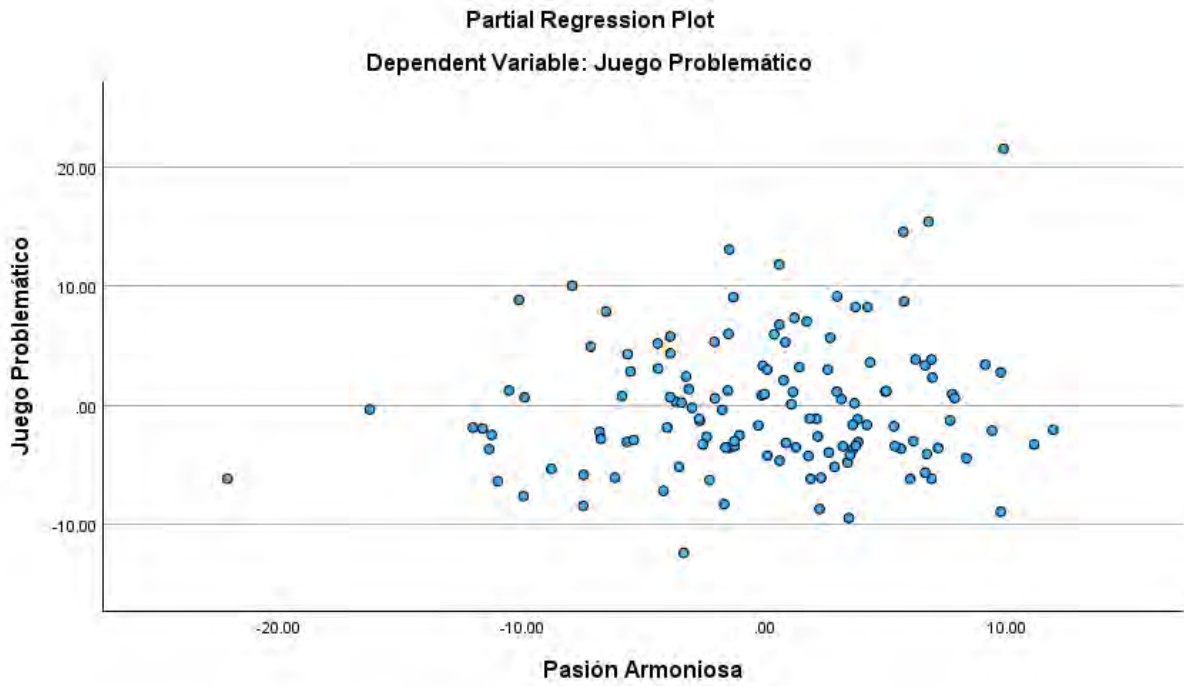


Figura 8
Gráfico de Linealidad para Satisfacción Autonomía

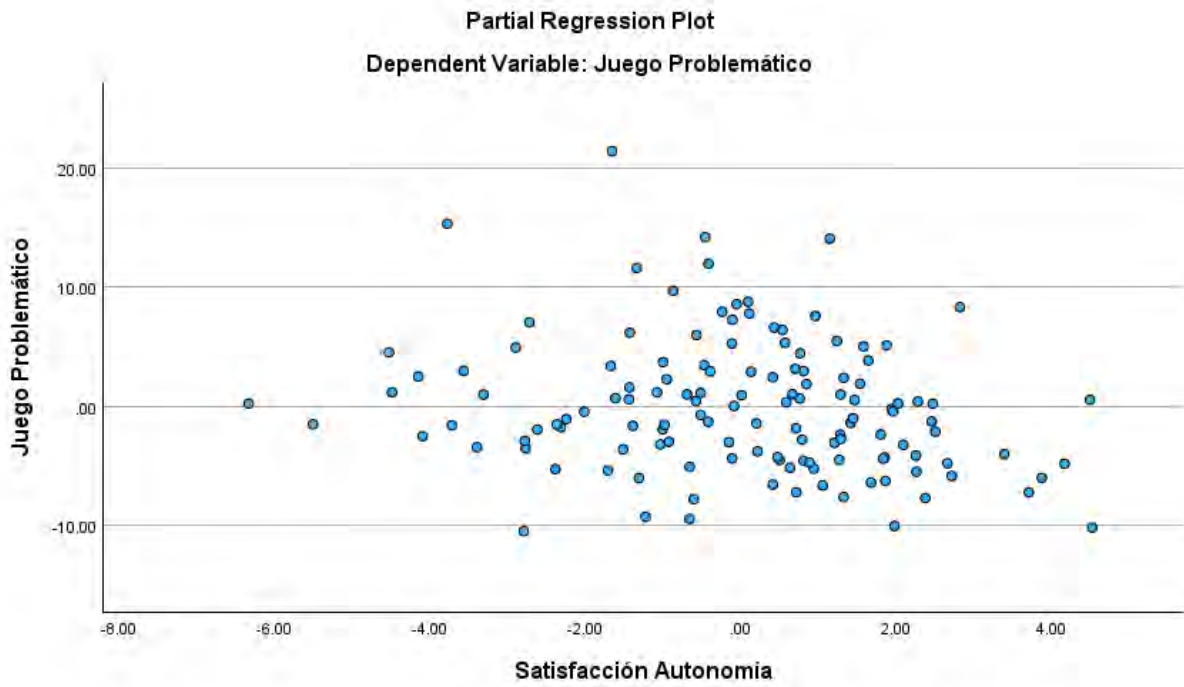


Figura 9
Gráfico de Linealidad para Satisfacción Relación

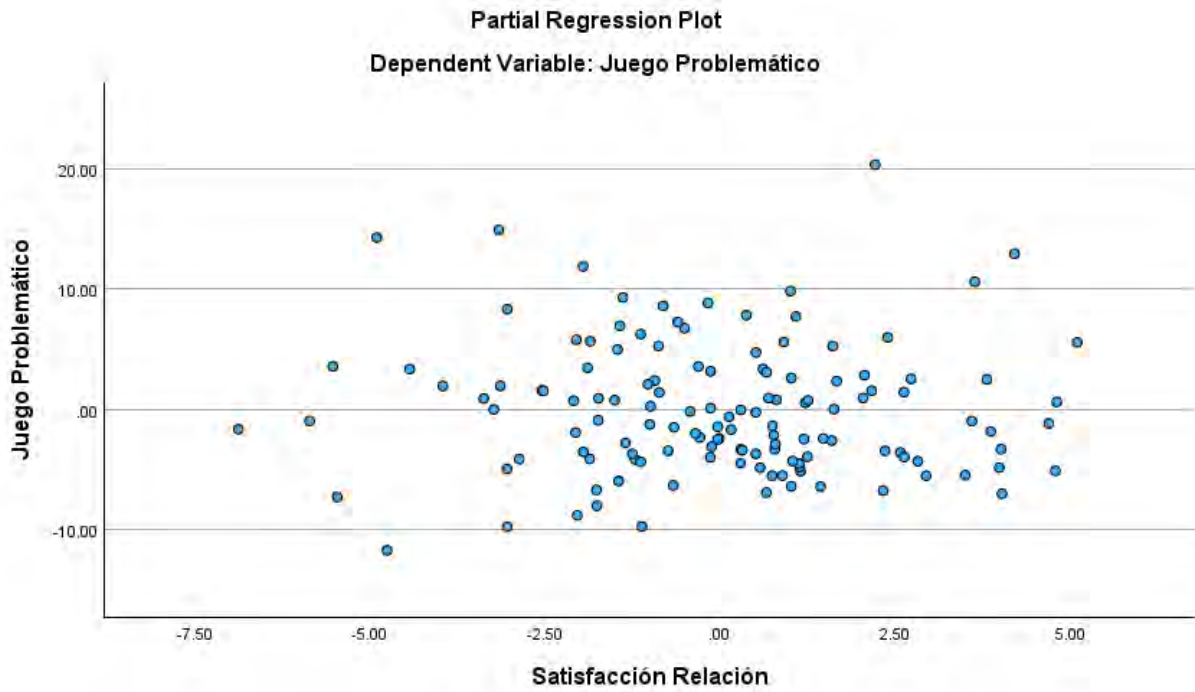


Figura 10
Gráfico de Linealidad para Satisfacción Competencia

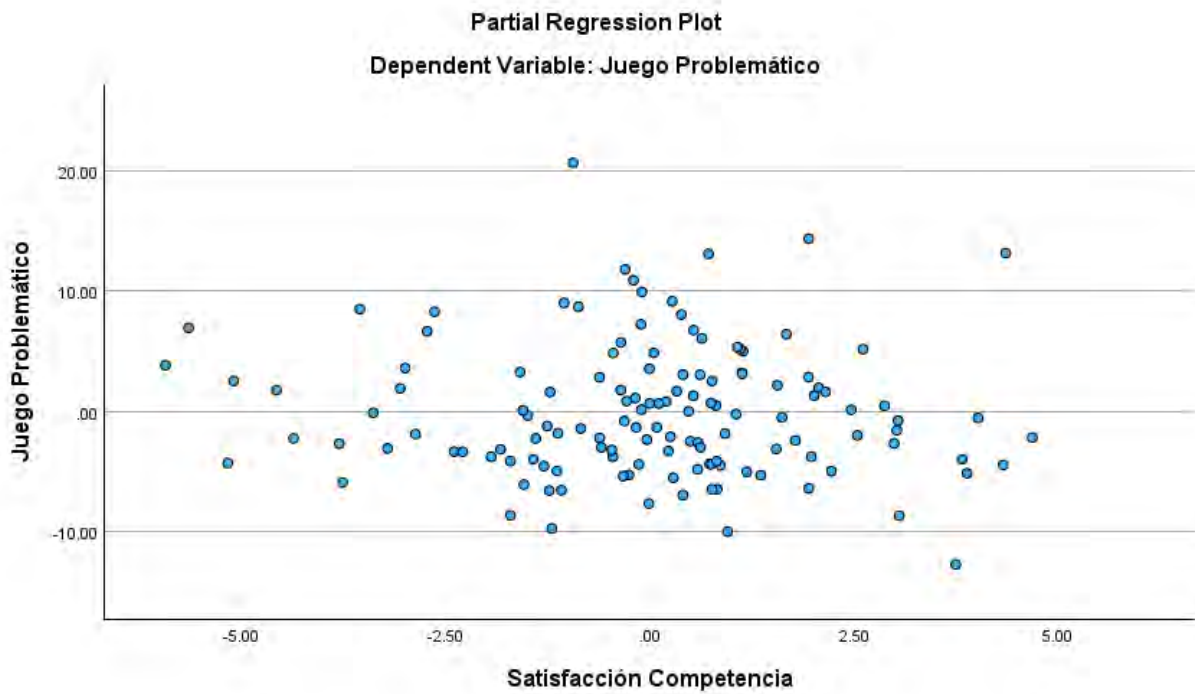


Figura 11
Gráfico de Normalidad para residuos tipificados

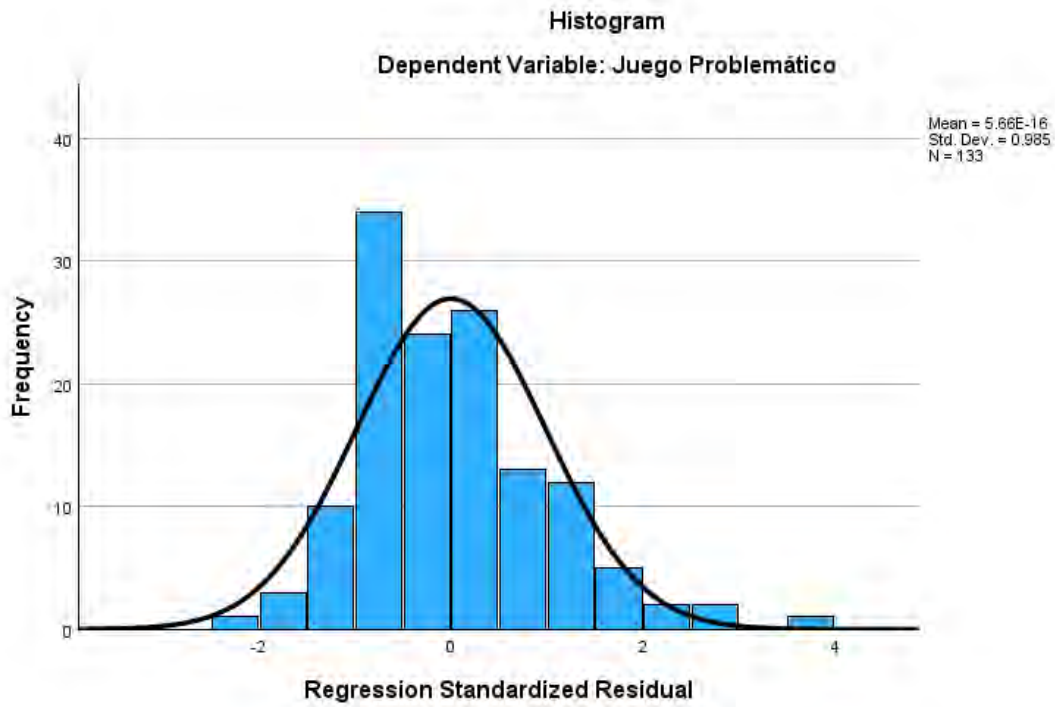


Figura 12
Gráfico de Homogeneidad de Varianzas

