ARTÍCULO ORIGINAL

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

Sebastian Risco[1], Silvana Romero Saletti[1]

[1] Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.

RESUMEN

Introducción: se conoce poco sobre la adicción a los videojuegos en el Perú, particularmente en usuarios de cabinas de internet, quienes pueden tener un mayor involucramiento con los videojuegos y, por ende, mayor riesgo a desarrollar este trastorno. **Objetivo:** la presente investigación tuvo como objetivo establecer la relación entre el uso problemático de videojuegos (UPV), las necesidades psicológicas básicas y la pasión en adultos jóvenes que frecuentan cabinas de internet en Lima Metropolitana. **Método:** la muestra consistió en 133 adultos jóvenes que frecuentan cabinas de internet especializadas en videojuegos en un centro comercial de Lima (*M* = 23.74 años, *DE* = 4.58, 83.5% hombres). Se utilizó la versión corta del *Internet Gaming Disorder 9* (IGDS9-SF), la Escala de Satisfacción y Frustración de Necesidades Psicológicas Básicas (ESFNPB) y la Passion Scale. Se utilizó un modelo mediador para analizar la influencia de la pasión en la asociación entre las satisfacciones y frustraciones de necesidades psicológicas y el UPV. **Resultados:** los resultados muestran que la pasión obsesiva tiene un efecto mediador respecto al efecto indirecto de la frustración de autonomía y la frustración de competencia en el UPV. **Discusión y conclusiones:** los hallazgos sugieren que la frustración de ciertas necesidades psicológicas básicas puede llevar al UPV, y si además la persona desarrolla una pasión obsesiva hacia estos, podría generarse un patrón desadaptativo de uso.

Palabras clave: uso problemático de videojuegos, adicción a los videojuegos, necesidades psicológicas básicas, pasión, cabinas de internet.

ABSTRACT

Introduction: not much is known about video game addiction in Peru, particularly in internet café users, who may have greater engagement with video games and therefore a higher risk of developing this disorder. **Objective:** the present study aimed to examine the relationship between problematic video game use (PVG), basic psychological needs, and passion in young adults who frequent internet cafés in Metropolitan Lima. **Method:** the sample consisted of 133 young adults who visit internet cafés specialized in video games located in a shopping mall (*M* = 23.74 years, *SD* = 4.58, 83.5% male). The study used the short version of the Internet Gaming Disorder Scale (IGDS9-SF), the Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale (BPNSFS), and the Passion Scale. A mediation model was tested regarding the influence of passion on the association between basic psychological needs satisfaction and frustration and PVG. **Results:** results show that obsessive passion has a mediating effect on the indirect impact of autonomy frustration and competence frustration on PVG. **Discussion and conclusions:** the findings suggest that the frustration of certain basic psychological needs may lead to PVG, and if the person also develops an obsessive passion toward games, a maladaptive usage pattern may emerge.

Keywords: problematic video game use, video game addiction, basic psychological needs, passion, internet cafés.

Autor de correspondencia:
Sebastian Risco- College of Human Sciences Texas Tech University, P.O. Box 41250, Lubbock, TX, United States, 79409.
Correo electrónico: A20110421@pucp.pe
Recibido: 11 de abril de 2026
Aceptado: 26 de agosto de 2026
Publicación web: 4 de septiembre 2026

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos se han convertido rápidamente en una de las actividades de ocio más populares en el mundo gracias a 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 un incremento de casos de individuos que desarrollan una adicción a los videojuegos (Przybylski et al., 2017). Particularmente, las personas que tienen una pasión hacia esta actividad pueden encontrarse en mayor riesgo (Holding et al., 2021; Mills et al., 2018).

La adicción a los videojuegos, denominada "trastorno de juego por internet" (American Psychiatric Association [APA], 2022), donde se incluye como una condición que requiere mayor estudio y no como un trastorno mental formal, o "trastorno de juego" (World Health Organization [WHO], 2022), consiste en un patrón persistente de uso de videojuegos con pérdida de control, prioridad sobre otras actividades, y continuidad pese a consecuencias negativas, con una prevalencia mundial aproximada de 3.5% (Pontes et al., 2022; Stevens et al., 2021). Es común que, en lugar de "trastorno", se utilice el término "juego problemático" o "uso problemático de videojuegos" (UPV) para describir un patrón de uso que genera disfunción en la vida diaria y que podría evolucionar hacia una adicción conductual (Mills et al., 2018). Esto se debe a que algunas escalas de trastorno de juego por internet incluyen puntos de corte clínicos, por lo que las puntuaciones por debajo de estos reflejan un uso elevado y potencialmente no saludable, pero insuficiente para ser considerado un trastorno debido a que no llegan a cumplir los suficientes criterios diagnósticos representados por los ítems de las escalas (Mills et al., 2018; Qin et al., 2020).

Existen diversos motivos por los cuales una persona puede desarrollar un patrón de juego de riesgo. Algunos de estos motivos se fundamentan en la teoría de la autodeterminación (Deci & Ryan, 2000; Ryan & Deci, 2017). Esta plantea que existen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía (el sentirse libre para tomar decisiones propias sobre realizar una actividad), competencia (el actuar efectivamente en el mundo) y relación (el establecer conexiones interpersonales de apoyo) (Johnson et al., 2022).

El cumplimiento de estas necesidades influye en el bienestar de la persona. Con el tiempo, las actividades asociadas pueden volverse intrínsecamente motivadoras, de modo que dejan de realizarse solo por sus beneficios externos y pasan a mantenerse por la satisfacción que generan, lo cual puede influir en la conducta de juego (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 con el cual uno no se siente cómodo (autonomía) y sentirse rechazado o aislado de familiares o amigos (relación), lo cual generará malestar y puede llevar a la realización de conductas desadaptativas (Mills y Allen, 2020).

Los videojuegos tienden a estar 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 el UPV (Mills et al., 2018). En síntesis, diversos estudios sugieren 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 necesidades no llevará necesariamente a un uso mayor y no generará consecuencias negativas que puedan frustrar las necesidades (Bender y Gentile, 2019; Mills y Allen, 2020; Satici & Uysal, 2015; Vuorinen et al., 2022).

A partir de estos estudios, se puede evidenciar que efectivamente existe una motivación intrínseca por jugar videojuegos, la cual es satisfacer las necesidades básicas. 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 con los videojuegos, obteniendo beneficios a largo plazo (p. ej., participar en torneos) (Mills, 2019). Esto sucede pues la motivación intrínseca de realizar actividades placenteras puede llevar a que se desarrolle una pasión hacia 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).

La pasión se define como el proceso por el cual una actividad placentera, en la que la persona invierte tiempo, energía y otros recursos, es internalizada y se vuelve parte de su identidad (Holding et al.,

2021; Mills et al., 2018). Vallerand et al. (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 (Johnson et al., 2022; Mandryk et al., 2020; Puerta-Cortés et al., 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 et al., 2017). Es importante recalcar que la pasión es un concepto subjetivo, en el sentido de 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 et al., 2017).

En el caso de los videojuegos, la literatura sugiere que, dado que la pasión obsesiva está asociada a la pérdida de control respecto a una actividad, esta se encuentra relacionada con el UPV, el cual también se caracteriza por la pérdida de control (Ahn, 2019; 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 sí puede incrementar la cantidad de uso de videojuegos, lo cual indirectamente puede derivar en un juego excesivo e incluso problemático (Holding et al., 2021).

El presente estudio busca contribuir a la investigación sobre el uso problemático de los videojuegos en el Perú. Por ello, 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. Trabajar con esta población es relevante, pues este tipo de jugador puede presentar un mayor involucramiento con los videojuegos debido a que las cabinas de internet pueden constituir un contexto que favorece el juego frecuente y prolongado. Entre los factores sociales y ambientales asociados con las cabinas de internet se encuentran su accesibilidad, las actividades promocionales agresivas, la presión de pares, la influencia familiar, y las experiencias tempranas de juego (Wong & Lam, 2016).

Otros estudios han encontrado que los grupos de jugadores con trastornos de uso de videojuegos tienden a presentar mayores proporciones de jugadores que juegan en cabinas de internet (Rho et al., 2018). Asimismo, los pocos estudios en el Perú sobre esta problemática utilizan muestras conformadas por alumnos escolares, lo que ofrece una mirada parcial de la realidad del videojugador peruano. Se analizará la relación del UPV con las pasiones, las necesidades psicológicas y las variables sociodemográficas. Por último, se explorará si la pasión armoniosa y obsesiva tienen un efecto mediador en la relación entre la satisfacción y frustración de necesidades psicológicas con el UPV.

MÉTODO

Diseño

Se realizó un estudio no experimental de alcance correlacional basado en el análisis de caminos, una técnica dentro del modelamiento de ecuaciones estructurales que permite estimar relaciones direccionales entre variables observadas a partir de matrices de covarianza (Bollen, 1989). La muestra fue obtenida mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, reclutando jugadores de cabinas de internet al momento de salir de dichos establecimientos. Se realizó un análisis de potencia a priori con G*Power 3.1.9.7 para una regresión lineal múltiple, considerando 8 predictores en total (6 variables independientes y 2 mediadores). Se evaluó la contribución adicional de los dos mediadores, asumiendo un efecto medio (f^2 = .15), a = .05 y una potencia del 95%. El análisis indicó un tamaño de muestra mínimo de 107 participantes.

Participantes

La muestra estuvo conformada por 133 jugadores de cabinas de internet de un centro comercial en Lima Metropolitana. Como criterio de inclusión se consideró que sean mayores de edad y que reportaran utilizar cabinas de internet para jugar videojuegos. Los participantes tuvieron edades comprendidas entre los 18 y 39 años (M = 23.74, DE = 4.58) y 83.5% fueron hombres.

Instrumentos

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 estaba considerando seriamente perseguir una carrera relacionada a los videojuegos.

Para medir el uso problemático de videojuegos se utilizó la versión en español (Berauny et al., 2020) de la *Internet Gaming Disorder 9* versión corta (IGDS9-SF) de Pontes y Griffiths (2017). Esta escala unidimensional consta de 9 ítems con una escala Likert de 5 puntos (1: Nunca, 5: Muy a menudo), y fue diseñada para medir el nivel de riesgo de desarrollar un trastorno de juego por internet, basándose en el modelo de las adicciones conductuales de Griffiths (2005) y los criterios de diagnóstico del DSM-5. El coeficiente alfa de Cronbach (α) del estudio original fue .85, mientras que el obtenido en este estudio fue de .82.

Para medir la satisfacción y frustración de las tres necesidades psicológicas básicas se utilizó la versión en español de la Escala de Satisfacción y Frustración de Necesidades Psicológicas (ESFNPB) de Chen et al. (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, y las tres juntas. El análisis factorial confirmatorio del estudio original muestra un modelo de ajuste aceptable (χ^2 (790) = 1,319.18, *CFI* = .93, *RMSEA* = .04, *SRMR* = .05). Los alfas de Cronbach del estudio original tuvieron un rango de .61 a .80. En este estudio tuvieron un rango similar de .58 a .76. Pese a que algunos coeficientes de las subescalas fueron bajos, estos se mantuvieron, ya que eliminar ítems o subescalas afectaría el balance entre las tres necesidades psicológicas básicas, de acuerdo con lo planteado por los autores de la escala (Chen et al., 2015).

Para medir las pasiones a los videojuegos se utilizó la versión traducida en español (Chamarro et al., 2015) de la *Passion Scale* desarrollada por Marsh et al. (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 según el modelo dual de la pasión. En el estudio original, la pasión armoniosa y obsesiva tuvieron alfas de Cronbach de .83 y .86 respectivamente. Para este estudio, los ítems fueron modificados para incluir explícitamente videojuegos como actividad, según las instrucciones del instrumento, el alfa de Cronbach de la pasión obsesiva fue de .85. En el caso de la pasión armoniosa un ítem presentó dificultades ("Mi uso de videojuegos está bien integrado en mi vida"), por lo cual, siguiendo recomendaciones metodológicas (Kopalle & Lehmann, 1997), el ítem fue removido del estudio, modificando el alfa de Cronbach de .63 a .78.

Procedimiento

Luego de recibir la aprobación del comité de ética institucional de la universidad de la que proceden los autores, se procedió a contactar a los dueños de las cabinas de internet para solicitar su permiso. A los participantes se les explicó el propósito del estudio. Quienes aceptaron participar firmaron, quienes accedieron a participar firmaron el consentimiento informado en físico y llenaron los cuestionarios de manera física o virtual (por medio de un código QR) según su preferencia afuera del local de la cabina de internet.

Análisis de datos

Respecto a los análisis estadísticos, se utilizaron los programas estadísticos *SPSS.29* y *Mplus.8*. Se comenzó con una revisión de los datos y siete cuestionarios en totalidad fueron eliminados por tener evidencias de ser respuestas no sinceras, tales como responder a todas las preguntas con el mismo puntaje. Se realizaron análisis descriptivos y se verificaron los supuestos de normalidad y distribución de los datos. Posteriormente, se realizaron los análisis bivariados y análisis de caminos para identificar la relación entre las variables. La adecuación de los datos a los modelos se evaluó mediante un análisis de caminos utilizando el estimador de máxima verosimilitud robusta (MLR).

Una vez confirmado el buen ajuste del modelo, se estimaron los intervalos de confianza con corrección por sesgo para los efectos indirectos mediante bootstrapping con 5,000 muestreos, ejecutando nuevamente el modelo con el estimador de máxima verosimilitud (ML), dado que el MLR no es compatible con el procedimiento de bootstrapping.

Consideraciones éticas

Antes de la aplicación de los instrumentos, todos los participantes brindaron su consentimiento informado. En este documento se les explicó la finalidad del estudio, el manejo confidencial de sus datos, el carácter voluntario de su participación y que su decisión de participar o no hacerlo no implicaría ningún tipo de consecuencia. Esta investigación fue aprobada por el Comité de Ética de la Investigación para Ciencias Sociales, Humanas y Artes (CEICCSSHHyAA) de la Pontificia Universidad Católica del Perú, en la constancia de aprobación OET-N-054-2024.

RESULTADOS

Los estadísticos descriptivos se presentan en la Tabla 1. De los 133 participantes, cinco de ellos obtuvieron o

Tabla 1
Características demográficas.

	N	*%*	*M*	*SD*
Edad			23.74	4.58
Sexo				
Hombre	111	83.5		
Mujer	22	16.5		
Educación				
Secundaria incompleta	4	3.0		
Secundaria completa	26	19.5		
Técnica incompleta	8	6.0		
Técnica completa	8	6.0		
Superior incompleta	43	32.3		
Superior completa	44	33.1		
Consideró seriamente perseguir una carrera relacionada a los videojuegos.				
No	106	79.7		
Si	27	20.3		
Horas de juego semanales				
Dentro de cabina			2.77	5.12
Fuera de cabina			9.97	9.62
1) Pasión Armoniosa			25.17	6.25
2) Pasión Obsesiva			16.03	7.98
3) Uso Problemático de videojuegos			18.11	5.79
4) Satisfacción de Autonomía			15.62	2.75
5) Frustración de Autonomía			11.22	3.32
6) Satisfacción de Relación			16.16	3.12
7) Frustración de Relación			9.07	3.53
8) Satisfacción de Competencia			16.79	2.82
9) Frustración de Competencia			10.08	3.58

pasaron el punto de corte de 32 del IGDS9-SF (Qin et al., 2020), reflejando un porcentaje en esta muestra de 3.76% de trastorno de juego por internet. Los valores de asimetría oscilaron entre -.67 y .82, mientras que los valores de curtosis oscilaron entre -.63 y .93. Por lo cual todos los valores se encontraron dentro de los límites de ±1, indicando niveles aceptables de asimetría y curtosis. La normalidad de los datos se evaluó mediante la prueba de Shapiro–Wilk (W = .91–.97, p < .005), indicando que las variables cumplían con el supuesto de normalidad.

Para analizar las asociaciones entre las variables principales se realizaron análisis bivariados (Tabla 2). Los resultados indican relaciones significativas con excepción de la pasión armoniosa. En particular, se puede apreciar que las variables desadaptativas (UPV, pasión obsesiva y frustraciones) estuvieron asociadas positivamente, y estas tuvieron asociaciones negativas con las satisfacciones de necesidades.

La única excepción fue la pasión armoniosa.

Respecto a la asociación entre el uso de videojuego problemático con las variables sociodemográficas (Tabla 3), se encontró una correlación inversa con la edad. Se encontró una correlación significativa con las horas de juego semanales fuera de cabina, pero no con la cantidad de horas de juego dentro de cabina.

Posteriormente, se realizó un análisis de caminos para analizar la influencia de la pasión armoniosa y pasión obsesiva en el efecto de la frustración y satisfacción de necesidades psicológicas básicas en el UPV. Los resultados (Figura 1) mostraron un ajuste aceptable ($\chi^2(2)$ = 12.867, p = .39, CFI = .993, TLI = .977, $RMSEA$ = .023, $SRMR$ = .043) según los principios para análisis de caminos (Kline, 2016). El modelo explicó el 16% y 35% de la varianza explicada de la pasión armoniosa y pasión obsesiva, respectivamente. Asimismo, el modelo explicó el 41% de la

Tabla 2
Correlaciones de Pearson entre el juego problemático, la pasión y las necesidades psicológicas básicas (n = 133).

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*
1) Pasión Armoniosa	-								
2) Pasión Obsesiva	.20*	-							
3) UPV	.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***	-

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

Tabla 3

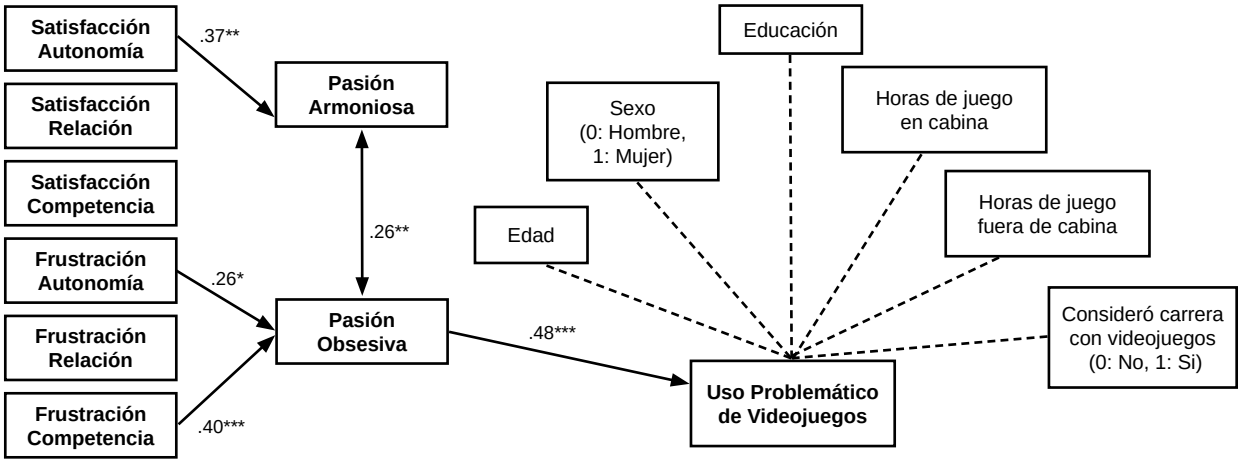
Correlaciones de Pearson con las variables sociodemográficas.

	Edad	*Educación*	*Horas de juego en Cabina*	*Horas de juego fuera de Cabina*
1) Pasión Armoniosa	.11	.09*	.04	.13
2) Pasión Obsesiva	-.25**	-.12	.15	.22*
3) UPV	-.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*

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

Figura 1

Modelo mediador de la pasión en el efecto de las necesidades psicológicas en el UPV.



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

Todos los parámetros de las variables principales de este estudio están estandarizados y las rutas no significativas fueron omitidas para simplicidad.

Tabla 4

Efectos indirectos del modelo.

	β	*SE*	*p*	*[95% CI]*
SA-PA-UPV	-.02	.03	.52	-.08, .04
SA-PO-UPV	-.03	.04	.46	-.11, .05
SR-PA-UPV	.00	.01	.80	-.02, .02
SR-PO-UPV	.03	.04	.48	-.05, .11
SC-PA-UPV	.01	.05	.68	-.02, .04
SC-PO-UPV	-.04	.10	.45	-.18, .07
FA-PA-UPV	-.01	.02	.55	-.05, .02
FA-PO-UPV	.13	.06	< .05	.01, .25
FR-PA-UPV	.01	.02	.66	-.02, .04
FR-PO-UPV	-.04	.06	.57	-.15, .08
FC-PA-UPV	.00	.01	.90	-.03, .02
FC-PO-UPV	.19	.06	< .01	.07, .31

Nota: S = Satisfacción, F = Frustración, A = Autonomía, R = Relación, C = Competencia, PA = Pasión Armoniosa, PO = Pasión Obsesiva, UPV =Uso Problemático de Videojuegos. Edad, Sexo, Horas de juego en cabina, Horas de juego fuera de cabina y Consideró carrera con videojuegos fueron agregados como covariables.

varianza del UPV. El análisis demostró que solo se encontraron efectos indirectos de las frustraciones de autonomía y competencia en el UPV a través de pasión obsesiva (Tabla 4).

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Poco se conoce sobre la adicción a los videojuegos en el Perú, particularmente en usuarios de cabinas de internet, quienes pueden tener un mayor involucramiento con los videojuegos, y por ende mayor riesgo a desarrollar este trastorno. El presente estudio analizó la relación del UPV con la satisfacción, la frustración de las tres necesidades psicológicas básicas y la pasión en una muestra conformada por personas que acuden a cabinas de internet en Lima Metropolitana. Se diseñó un modelo para evaluar si la pasión armoniosa y obsesiva mediaban la relación entre la

satisfacción y la frustración de las necesidades de autonomía, competencia y relación, y el UPV.

Se encontraron asociaciones positivas entre las variables del estudio, con excepción de la pasión armoniosa. Notablemente, las asociaciones 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 y Allen, 2020; Vuorinen et al., 2022).

Los individuos necesitan satisfacer las necesidades psicológicas de autonomía, competencia y relación para prosperar, por lo que, cuando estas no se encuentran satisfechas, tienden a recurrir a actividades que permitan satisfacerlas (Ryan & Deci, 2017).

Como los videojuegos tienden a estar diseñados para satisfacer las necesidades psicológicas (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 o una pasión obsesiva hacia ellos (Holding et al., 2021; Mills et al., 2018). Esto, en sí mismo, puede exacerbar las consecuencias, promoviendo un mayor uso de videojuegos y generando un círculo vicioso (Johnson et al., 2022; Vuorinen et al., 2022)

La pasión armoniosa presentó asociaciones débiles entre las variables exploradas, lo cual también se ha reportado en otros estudios (Puerta-Cortés et al., 2017). Esto podría explicarse debido a que la pasión armoniosa hacia jugar videojuegos no interfiere negativamente con otras áreas de la vida pero sí a un mayor uso, lo cual puede ser un indicador de juego problemático (Snodgrass et al., 2019), o que la pasión es un concepto subjetivo, por lo cual el jugador puede percibir y reportar que su pasión es armoniosa cuando en realidad es obsesiva (Johnson et al., 2022; Mandryk et al., 2020; Puerta-Cortés et al., 2017).

La cantidad de horas de juego fuera de las cabinas de internet tuvo una correlación positiva con los puntajes de UPV. Esto podría explicarse por la existencia de límites externos, como el tiempo pagado de permanencia en la cabina, los cuales restringen la duración de las sesiones de juego y podrían prevenir indirectamente el desarrollo de un patrón de juego problemático al dificultar una participación excesiva y prolongada. 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).

El análisis de caminos indica efectos indirectos significativos de la frustración de autonomía y competencia en el UPV a través de la pasión obsesiva. Respecto al primero, una posible explicación 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 puede interactuar experimentará una frustración en la autonomía y acudirá a 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). Respecto a la frustración de competencia, se puede aplicar una teoría similar. Es decir, dado que los videojuegos ofrecen un pasatiempo en el cual la persona puede competir con otros jugadores o completar objetivos (Johnson et al., 2022; Mandryk et al., 2020), estos pueden ser buscados y utilizados cuando la persona experimenta que su nivel de competencia no es suficiente.

Considerando que la muestra consistió en adultos jóvenes, muchos siendo alumnos de estudios superiores o que recién ingresan al mundo laboral, se puede teorizar que el ambiente altamente competitivo puede llevar a que sus necesidades de competencia se vean frustradas y acudan a los videojuegos como medio para satisfacerla.

Más importante, tanto la frustración de autonomía y competencia no tuvieron asociaciones significativas directas con el UPV, pero sí con la pasión obsesiva en el modelo de caminos, la cual sí tuvo asociación predictiva con el UPV. Todos estos resultados sugieren que cuando las necesidades están frustradas, la persona acudirá a los videojuegos como una alternativa para satisfacerlas. Si bien, esta es una conducta adaptativa, existe el riesgo de que este patrón, ante encontrarse en un ambiente competitivo y con una escasez de otras actividades que puedan satisfacer las necesidades psicológicas, pueda influir en que se desarrolle una pasión obsesiva hacia estos. Con el tiempo, esta pasión obsesiva podría contribuir al desarrollo de un UPV. Por ello, las cabinas de internet podrían ser espacios relevantes para la prevención y detección temprana del UPV, especialmente mediante la identificación de patrones de pasión obsesiva y la promoción de otras actividades que permitan satisfacer las necesidades psicológicas.

Hasta donde sabemos, este seria uno de los primeros estudios en el Perú en el que se trabaja el concepto de uso de videojuegos en una muestra conformada por personas que se identifican como jugadores de cabina de internet, en vez de utilizar una muestra recolectada en un centro de estudios, donde puede haber personas que juegan de manera ocasional o que no juegan, lo cual puede afectar la calidad de los datos recogidos. Los resultados obtenidos sugieren que utilizar videojuegos para reducir la frustración de las necesidades de autonomía y competencia no presenta un mayor riesgo de desarrollar un UPV. Sin embargo, la ausencia de otras actividades para satisfacer estas necesidades, al igual que encontrarse en un ambiente altamente competitivo, podría asociarse con una mayor probabilidad de presentar pasión obsesiva y UPV.

Limitaciones del estudio

Respecto a las limitaciones del estudio, primero se encuentra el tamaño y tipo de la muestra, la cual fue relativamente pequeña y fue específica, debido a que se buscó jugadores que reconocen jugar en cabinas. Asimismo, el diseño correlacional y transversal y 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 todo el Perú, por lo cual los resultados de este estudio no establecen relaciones causales y no pueden generalizarse.

Otra limitación es que los instrumentos utilizados, si bien han sido utilizados en Latinoamérica, no han sido validados al español peruano y con muestras particulares como la de este estudio, lo cual podría haber afectado las respuestas de los participantes. Respecto a las implicaciones de los resultados, se subraya que es necesario investigar más la población de usuarios de videojuegos 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 en esta muestra se observó una proporción de 3.76% de trastorno de juego por internet. Estudios futuros podrían realizarse en el contexto de dedicación profesional, donde se puede trabajar con jóvenes peruanos que sí son jugadores profesionales, o *streamers*, y donde también hay presencia de jugadores no profesionales que son apasionados por los videojuegos.

FUENTES DE FINANCIAMIENTO

No se recibió ningún financiamiento para la realización de esta investigación.

CONFLICTOS DE INTERÉS

Los autores declaran no tener conflictos de interés. Asimismo, declaran no utilizar asistentes de inteligencia artificial en la redacción o generación del presente documento. Todo el contenido fue verificado y editado por los autores, quienes asumen plena responsabilidad sobre la versión final del manuscrito.

CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

Sebastian Risco: conceptualización, curación de datos, análisis formal, investigación, metodología, redacción – borrador original, redacción – revisión y edición. **Silvana Romero Saletti:** conceptualización, metodología, supervisión, redacción – revisión y edición.

REFERENCIAS

American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed., text rev.). https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787

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. https://doi.org/10.1080/13683500.2019.1574722

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*, *9*(2), 266–278. https://doi.org/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

Bollen, K. A. (1989). *Structural equations with latent variables*. John Wiley & Sons. https://doi.org/10.1002/9781118619179

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. https://doi.org/10.1007/s11031-014-9450-1

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. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Griffiths, M (2005). A'components' model of addiction within a

biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. https://doi.org/10.1080/14659890500114359

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

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

Kline, R. B. (2016). *Principles and practice of structural equation modeling* (4th ed.). The Guilford Press.

Kopalle, P. K., & Lehmann, D. R. (1997). Alpha inflation? The impact of eliminating scale items on Cronbach's alpha. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, *70*(3), 189–197. https://doi.org/10.1006/obhd.1997.2702

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* Article 2165. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.02165

Marsh, H. W., Vallerand, R. J., Lafreniére, 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

Mills, D. (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., Milyavskaya, M., Mettler, J., Heath, N., & Derevensky, J. (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

Pontes, H. & Griffiths, M. (2017). The Development and Psychometric Properties of the Internet Disorder Scale–Short Form (IGDS9-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. https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2022.114721

Przybylski, A., Weinstein, N., & Murayama, K. (2017). Internet Gaming Disorder: Investigating the Clinical Relevance of a New Phenomenon. *The American journal of psychiatry 174* (3). 230-236. https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2016.16020224

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

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/fpsyt.2020.00470

Rho, M. J., Lee, H., Lee, T. H., Cho, H., Jung, D. J., Kim, D. J., & Choi, I. Y. (2018). Risk Factors for Internet Gaming Disorder: Psychological Factors and Internet Gaming Characteristics. *International journal of environmental research and public health*, *15*(1), 40. https://doi.org/10.3390/ijerph15010040

Risco, S. & Cassaretto. M. (2021). Trastorno de juego por internet y función parental en universitarios. *Revista Internacional de Investigación en Adicciones 7*(2). https://doi.org/10.28931/riiad.2021.2.04

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-Determination Theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness.* Guilford Press.

Satici, S. A., & Uysal, R. (2015). Well-being and problematic Facebook use. *Computers in Human Behavior*, *49*, 185–190. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.005

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

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

Vuorinen, I., Savolainen, I., Hagfors, H., & Oksanen, A. (2022). Basic psychological needs in gambling and gaming problems. *Addictive Behaviors Reports*, *16*, 100445. https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100445

Wong, I. L. K., Lam, M. P. (2016). Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health 6*. https://doi.org/10.1186/s40405-016-0016-x

World Health Organization. (2022). *Gaming Disorder*. https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/

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. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105893