

# ANSIEDAD Y JUEGOS ONLINE

## ROSA GELVIS



# TABLA DE CONTENIDO



Introducción



Hipótesis



Exploratory Data Analysis (EDA)  
Análisis Univariado



Análisis Bivariado



Entrenando y Evaluando  
modelos



Conclusiones

# INTRODUCCIÓN

## **Contexto empresarial:**

Con el transcurrir de los años los juegos online han pasado a ser unos de los principales ocios donde los individuos invierten gran cantidad de tiempo. Se requiere conocer la influencia de los juegos online en relación a la ansiedad de los jugadores residentes de diferentes países durante el periodo 2020. Para definir patrones se han tomado registros recopilado como parte de una encuesta de jugadores.

## **Problema comercial:**

Se deben explorar los registros para posteriormente generar visualizaciones que ayuden a responder las hipótesis que han surgido

# HIPÓTESIS

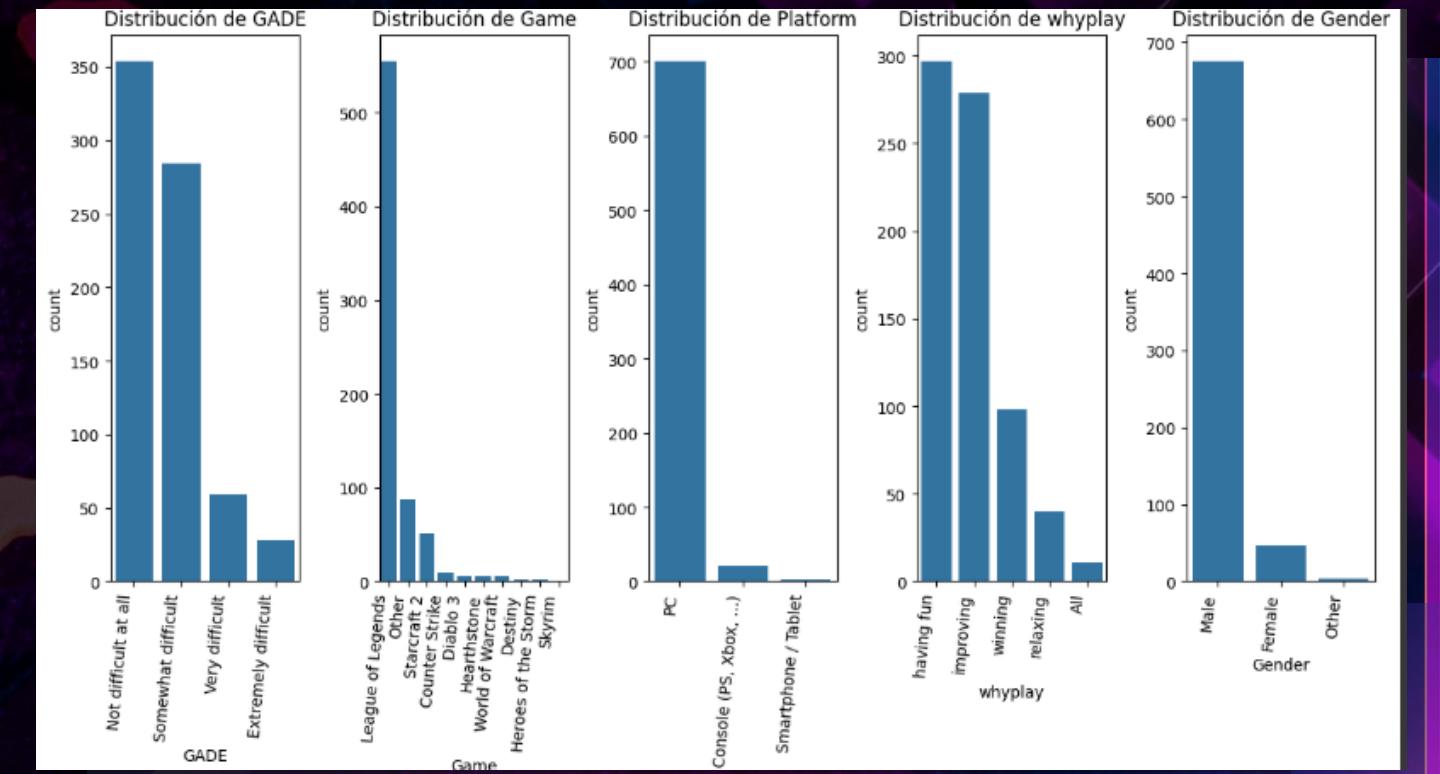
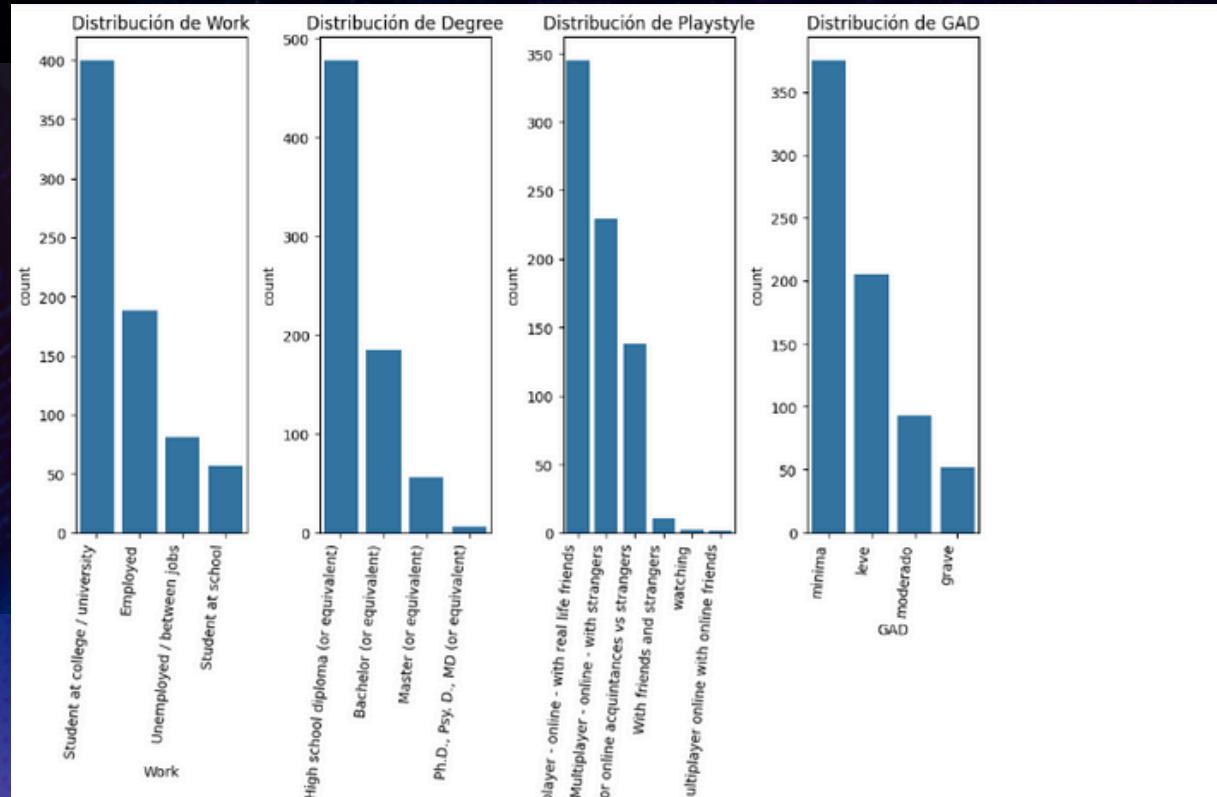
De acuerdo a la planteado anteriormente; surgen las siguientes hipótesis:

- 1.¿Los jugadores de edades más jóvenes experimentan niveles de ansiedad más altos durante los juegos online en comparación con jugadores de edades más avanzadas?
- 2.¿A medida que a los jugadores le incrementa su ansiedad, aumenta su fobia social?
- 3.¿Normalmente se conectan jugadores los cuales su mayor nivel de estudio es secundario y no superan los 25 años?
- 4.¿Los jugadores entre mas jóvenes, presentan menos satisfacción con la vida

# EXPLORATORY DATA ANALYSIS (EDA)

## ANALISIS UNIVARIADO

- La mayoria de los jugadores indicaron que el nivel de dificultad de juego **No es nada difícil**
- Los jugadores que mayormente se conectan son de **genero masculino**
- El modo de juego Tiende a ser desde la PC

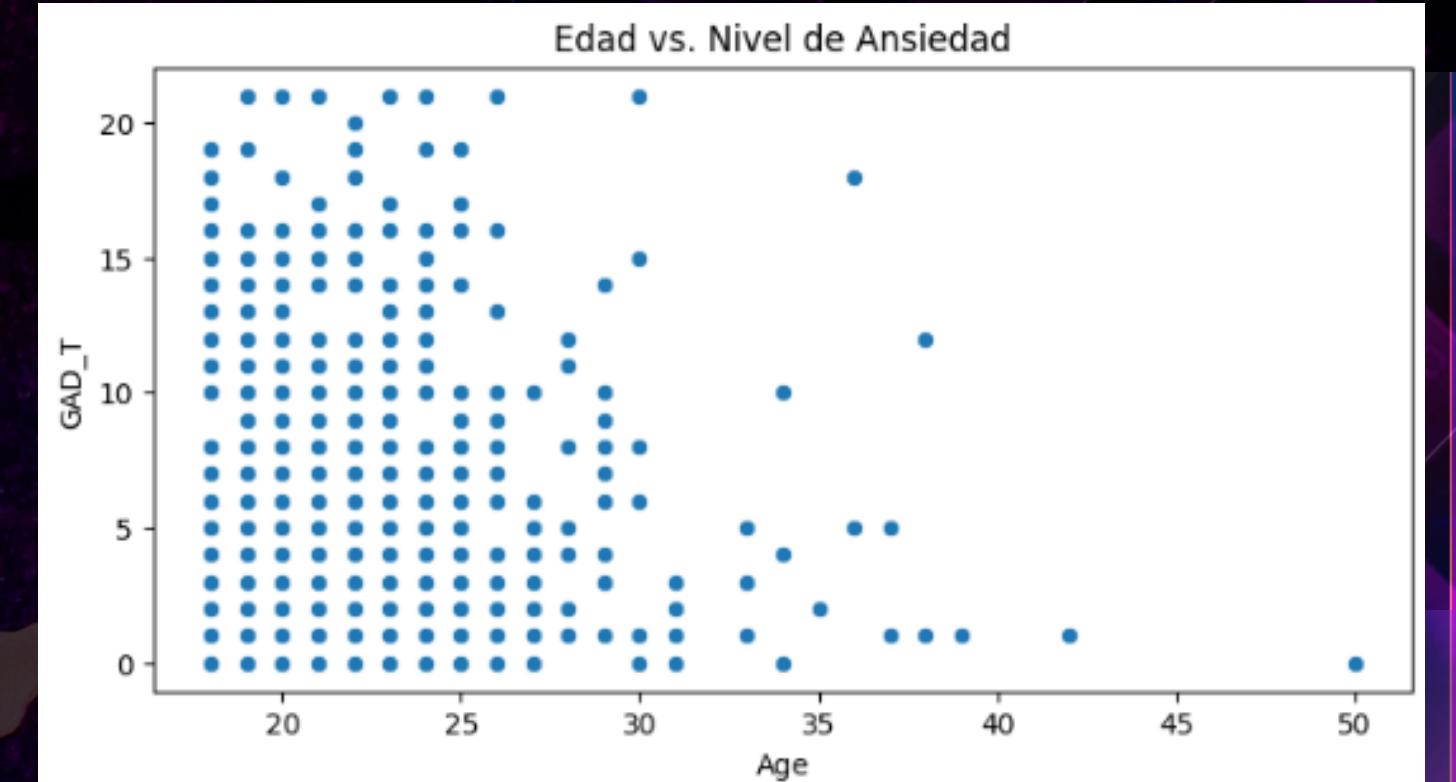
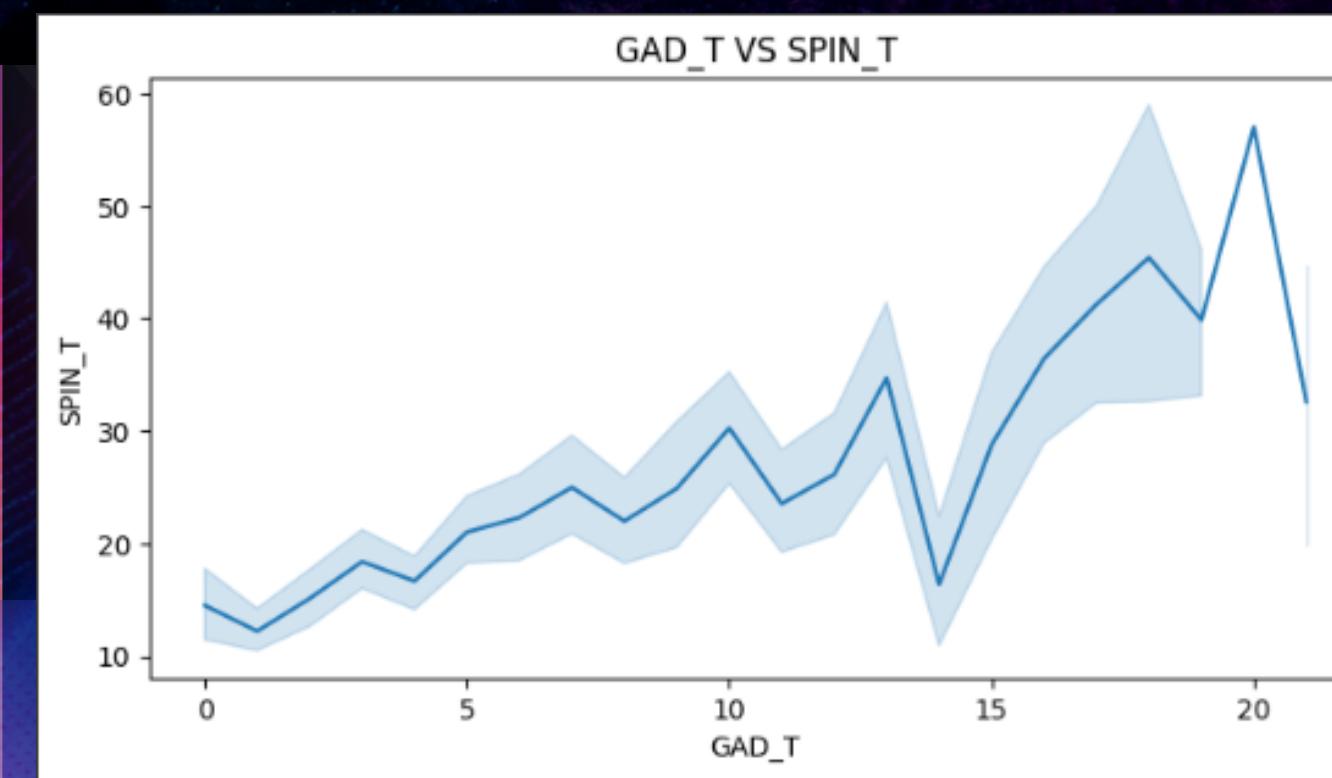


- El estilo de juego radica en multijugador, en linea, con amigos de la vida real
- La Razón para jugar la mayoria indicaron que es motivado a mejorar su jugada
- El 41% de los jugadores presenta un nivel de ansiedad minima

# ANALISIS BIVARIADO

¿Los jugadores de edades más jóvenes experimentan niveles de ansiedad más altos durante los juegos online en comparación con jugadores de edades más avanzadas?

Ciertamente los jugadores mas jóvenes menores a 30 presentan niveles de ansiedad mas altos que los jugadores de edad mas avanzada.



¿A medida que a los jugadores le incrementa su ansiedad, aumenta se fobia social?

se utilizó un gráfico lineplot con dos variables cuantitativas discreta como lo son GAD\_T (trastorno de ansiedad general) VS SPIN\_T' (inventario de fobia social) y se puede constatar que la hipótesis es cierta; en vista que a medida que incrementa la ansiedad aumenta la fobia social.

# ENTRENANDO Y EVALUANDO EL MODELO

## Modelo de Bosques Aleatorios:

Matriz de confusión:

```
[[81  4  0  0]
 [ 8 20  0  0]
 [ 0  2 16  1]
 [ 0  0  1  5]]
```

Reporte de clasificación:

	precision	recall	f1-score	support
1	0.91	0.95	0.93	85
2	0.77	0.71	0.74	28
3	0.94	0.84	0.89	19
4	0.83	0.83	0.83	6
accuracy			0.88	138
macro avg	0.86	0.84	0.85	138
weighted avg	0.88	0.88	0.88	138

## Modelo de Regresión Logística

Precisión del modelo de regresión logística: 1.0

Informe de clasificación:

	precision	recall	f1-score	support
1	1.00	1.00	1.00	85
2	1.00	1.00	1.00	28
3	1.00	1.00	1.00	19
4	1.00	1.00	1.00	6
accuracy			1.00	138
macro avg	1.00	1.00	1.00	138
weighted avg	1.00	1.00	1.00	138

# CONCLUSIONES

Para el modelo de Modelo de Bosques Aleatorios, se puede decir, que el modelo muestra un buen rendimiento general, con una alta precisión y recall para la mayoría de las clases. Sin embargo, existen algunas diferencias en la identificación de muestras en las clases 2 y 3, lo que puede requerir una mayor atención para mejorar la capacidad del modelo para distinguir estas clases específicas.

Los resultados del modelo de regresión logística muestran un rendimiento perfecto en todas las métricas, lo cual es indicativo de un modelo muy bien ajustado a los datos. Sin embargo, es importante tener en cuenta un posible sobreajuste; Dado que los modelos alcanzan una precisión del 100%.

En resumen, los resultados sugieren que los modelos pueden predecir con precisión el estilo de juego basándose en las características proporcionadas, pero la influencia del nivel de ansiedad en el estilo de juego debe ser interpretada cuidadosamente, considerando posibles limitaciones y la necesidad de validación en nuevos datos.





MUCHAS GRACIAS!!