



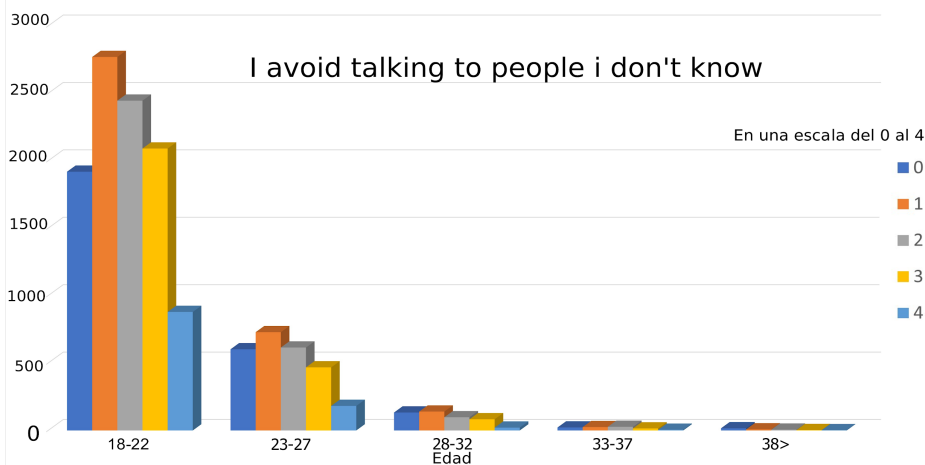
Stefanía Espinal Ramírez  
 Juan David Rave Ramírez  
 Samuel Ángel Palacio  
 Pablo Cataño Ramírez

### La aversión a la interacción con otras personas causada por ansiedad social en la comunidad gamer

Los jugadores en línea con más horas semanales de juego tienden a tener síntomas más graves de depresión, fobia social y adicción a Internet. En general, en la comunidad gamer hay interacción con otros jugadores. Sin embargo, muchas de estas interacciones se dan a través de una comunicación tóxica. Más de la mitad de los encuestados dice tener miedo de los eventos sociales, entre otras cosas relacionadas con la interacción social.



(Persona asocial que prefiere quedarse en casa)



Gráfica extraída de una pregunta hecha en el conjunto de datos: Online Gaming Anxiety Data

Los datos captados en esta encuesta dicen que al menos el **54%** de los jóvenes encuestados entre los 18 y 22 años y el **48%** entre 23-27 años, evita hablar con personas que apenas conoce.

- Conductas tóxicas durante juegos en línea.
- Poco contacto con el medio físico, y en general, con situaciones sociales.
- Dependencia de medios digitales.
- Depresión, estrés, ansiedad.
- Dependencia de algún adulto mayor.
- Carencia de motivación para entablar conexiones con los demás, debido a que todos sus deseos están centrados en lo relacionado con videojuegos.

|   |  |
|---|--|
| <p><b>Pregunta de diseño</b></p> <p>¿Qué elementos dentro de un medio digital a través de un smartphone, pueden reducir la fobia social en los gamers por medio de la interacción con personas con gustos y preferencias similares?</p>   | <p><b>Descripción de la propuesta de solución</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Una aplicación que busque ayudar a los gamers a encontrar personas con gustos similares con quienes socializar. El usuario ingresa su descripción, donde se incluye datos como, edad, juegos favoritos, música, entre otros.</li> <li>- La aplicación permitiría tener diferentes comunidades( ej: Comunidades de juegos, dentro de esta, un tema específico como League of legends)Dentro de cada comunidad se puede seleccionar una persona con intereses y generar una conversación con esta persona para entablar una amistad y generar interacción social.</li> <li>- La aplicación notificará qué amistades están cercanas para incentivar el encuentro físico,</li> <li>- El mecanismo dinámico por el cual se quiere lograr las interacciones es a través de misiones(ej: agregar un amigo,conocerlo físicamente).</li> </ul> |
| <p><b>Posibles usuarios</b></p> <p>Gamers y personas afines a la comunidad.</p>   | <p><b>Posibles clientes / inversionistas</b></p> <p>Sus principales clientes serían empresas de videojuegos interesadas en la aplicación, inversionistas, asociaciones de psicología.</p>  |
| <p><b>[Fuentes y referencias]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Arturo Bados. (2009). Fobia Social. Universitat de Barcelona.</a></li> <li>• <a href="#">Sierra, J, C. Zubeidat, I. Parra, A, F. (2006). Factores asociados a la ansiedad y fobia social. Revista Mal Estar e Subjetividade</a></li> <li>• <a href="#">Pruthi, S. (2017). Trastorno de Ansiedad Social (Fobia Social). Mayo Clinic</a></li> <li>• <a href="#">Joshua, A Gordon. (2017). Trastorno de Ansiedad Social: Más Allá de la Simple Timidez. National Institute of Mental Health</a></li> <li>• <a href="#">Marian Sauter . Dejan Draschkow. (2020). Online Gaming Anxiety Data</a></li> </ul> |  |