

LA REINA Y SUS CAMELLOS



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

Stefanía Espinal Ramírez

Juan David Rave Ramírez

Samuel Ángel Palacio Mesa

Pablo Cataño Ramírez



ÍNDICE

- Conjunto de datos
- Metadatos
- Definición del problema
- Comparación de datos
- Rastreo de fuentes
- Pregunta de diseño e información
- Usuarios y posible solución

CONJUNTO DE DATOS: ONLINE GAMING ANXIETY DATA

Este conjunto de datos consta de datos recopilados como parte de una encuesta entre jugadores de todo el mundo. El cuestionario planteaba preguntas que los psicólogos generalmente hacen a las personas propensas a la ansiedad, la fobia social, y satisfacción con la vida. El cuestionario consta de varios conjuntos de preguntas que se formulan como parte del estudio psicológico.

Link: <https://www.kaggle.com/divyansh22/online-gaming-anxiety-data>

METADATOS

Descripción: El archivo consta de 55 columnas que corresponden a todas las preguntas formuladas en el cuestionario. La mayoría de las columnas corresponden a diferentes criterios de puntuación utilizados en psicología como GAD (trastorno de ansiedad general), SWL (satisfacción con la vida) y SPIN (Inventario de fobia social). Hay algunas preguntas genéricas sobre dónde nacen las personas y por qué ponen juegos en línea, etc.

Etiquetas: Arte y Entretenimiento, Ciencias Sociales, videojuegos, psicología y salud mental

Vistas: 5,032 vistas

Descargas: 702 descargas

Link Preguntas Encuesta:

https://drive.google.com/file/d/1UkvRwra6mGPYejtNi4seFvkzJ_at0jOo/view?usp=sharing

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

ANSIEDAD

¿Sudoración, pánico, ira?, Podrán parecer síntomas normales de algún jugador promedio. Pero en realidad, éstos pertenecen a un trasfondo más oscuro.

La ansiedad presente en los jóvenes gamers es un problema creciente en la comunidad, los datos nos hablan de que al menos el 62% de los encuestados manifiestan sentirse nerviosos o ansiosos. Además, según el instituto de la Mente Infantil (Child Mind Institute) El 80% de niños y adolescentes con trastorno de ansiedad no recibe tratamiento ¿Dónde radica el problema? ¿Es culpa entonces de los videojuegos? Si bien es cierto que hay cierto factores que influyen dentro de los videojuegos (comunidades tóxicas, afán de competitividad, etc) estos no son la base del problema, realmente en esta ocasión queremos enfocarnos en los videojuegos como una solución para la ansiedad.

ANSIEDAD SOCIAL EN LA COMUNIDAD GAMER

En el conjunto de datos **Online Gaming Anxiety Data** se encontró que la comunidad gamer respondió a preguntas relacionadas con la ansiedad social, denotando que hay una creciente aversión a la interacción con otras personas.

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. Las causas de este problema pueden ser de diversos factores. Así mismo, no es conveniente para un gamer padecer de esto, puesto que jugar videojuegos online, es entre otras cosas, una actividad social, que genera una comunidad.

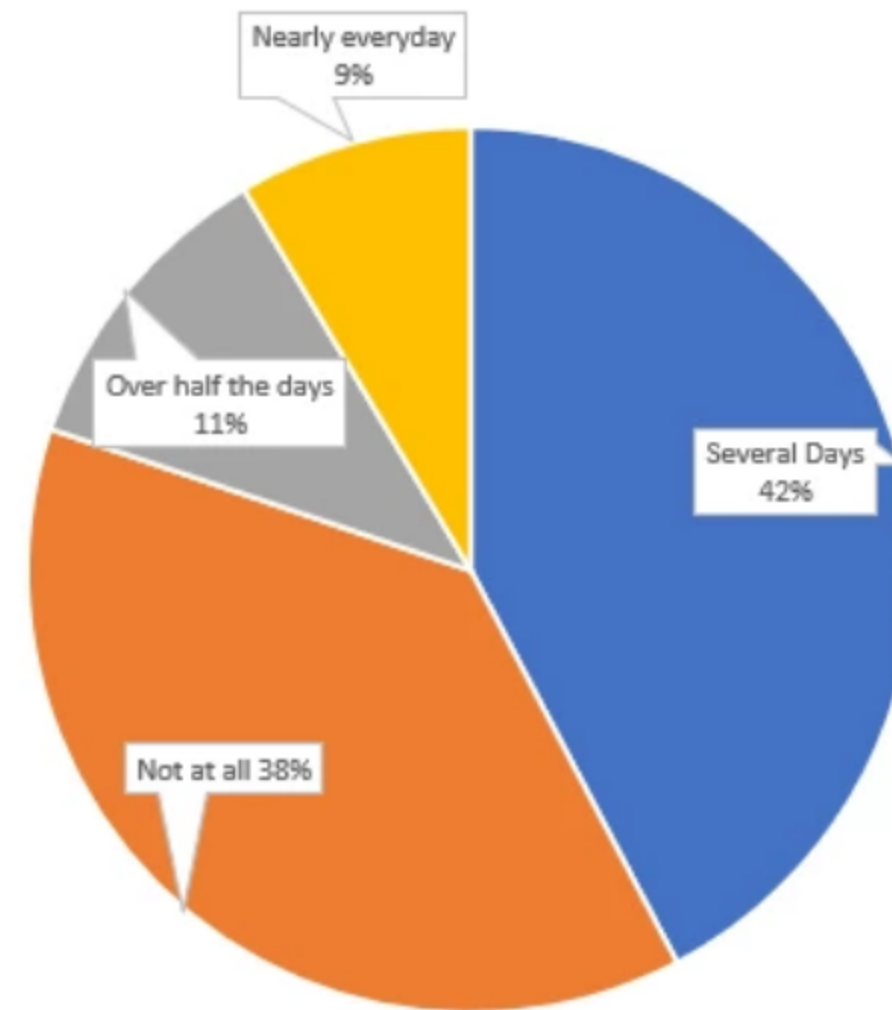
COMPARACIÓN DE DATOS

FEELING NERVEOUS, ANXIOUS, OR ON EDGE

EL 42 % DE LOS ENCUESTADOS
SINTIÓ ANSIEDAD EN LAS ULTIMAS
DOS SEMANAS DESDE EL MOMENTO
DE LA ENCUESTA

EL 38 % DE LOS ENCUESTADOS
NO SINTIÓ ANSIEDAD EN LAS ULTIMAS
DOS SEMANAS DESDE EL MOMENTO
DE LA ENCUESTA

Feeling nervous, anxious, or on edge



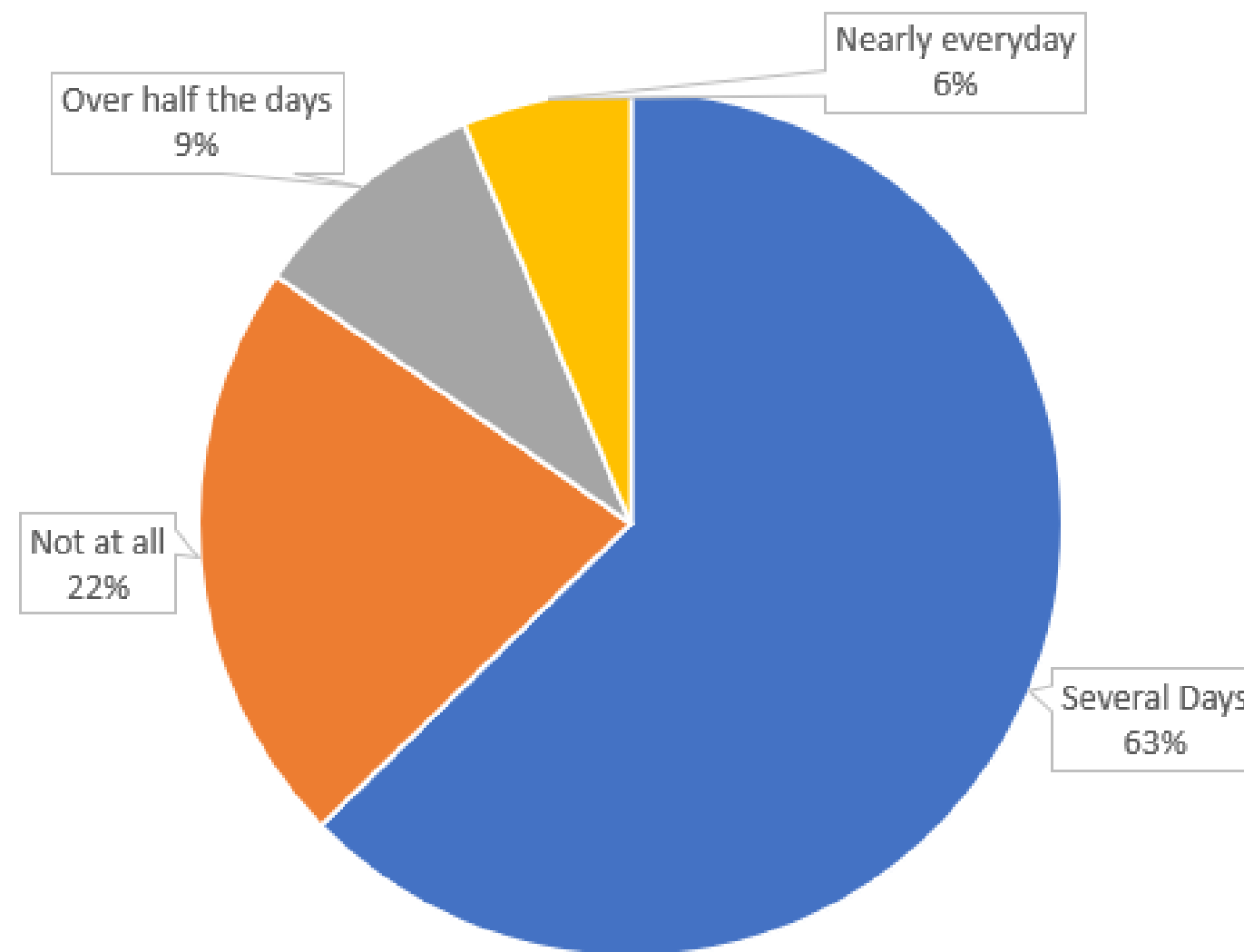
COMPARACIÓN DE DATOS

FEELING AFRAID AS IF SOMETHING AWFUL MIGHT HAPPEN

EL 63% DE LOS ENCUESTADOS
SENTÍA MIEDO POR VARIOS DÍAS DE
QUE ALGO MALO FUERA A PASAR

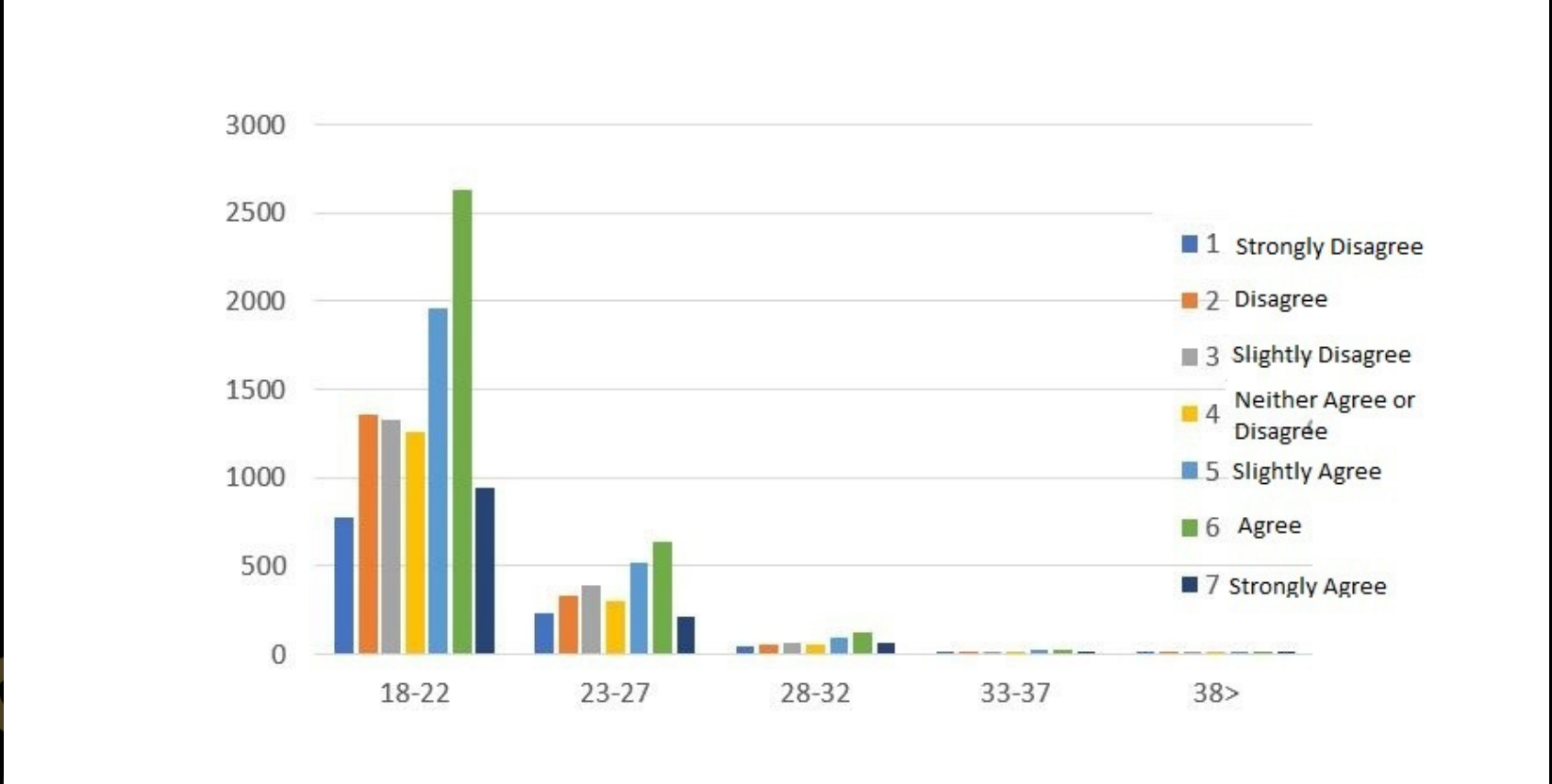
EL 22 % DE LOS ENCUESTADOS
NO SINTIÓ MIEDO LOS ÚLTIMOS DÍAS

Feeling afraid as if something awful might happen.



COMPARACIÓN DE DATOS

I AM SATISFIED WITH MY LIFE

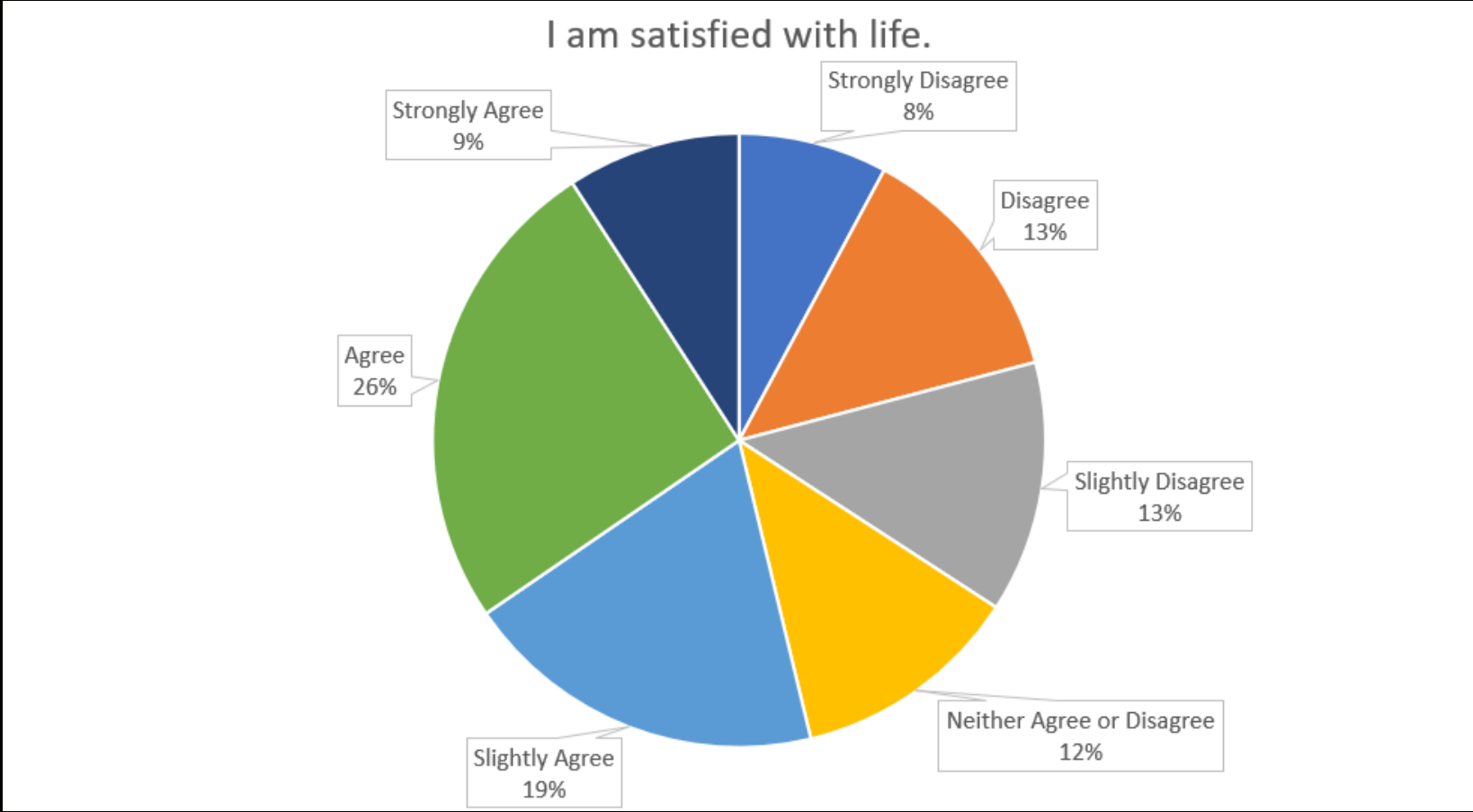


MÁS DEL 50% LOS JOVENES ADULTOS ENTRE 18-27 DICEN ESTAR SATISFECHOS CON SU VIDA, SIN EMBARGO, UNA GRAN PARTE NO LO ESTÁ

EL 26% ESTÁ INSATISFECHO EN MENOR O MAYOR MEDIDA CON SU VIDA

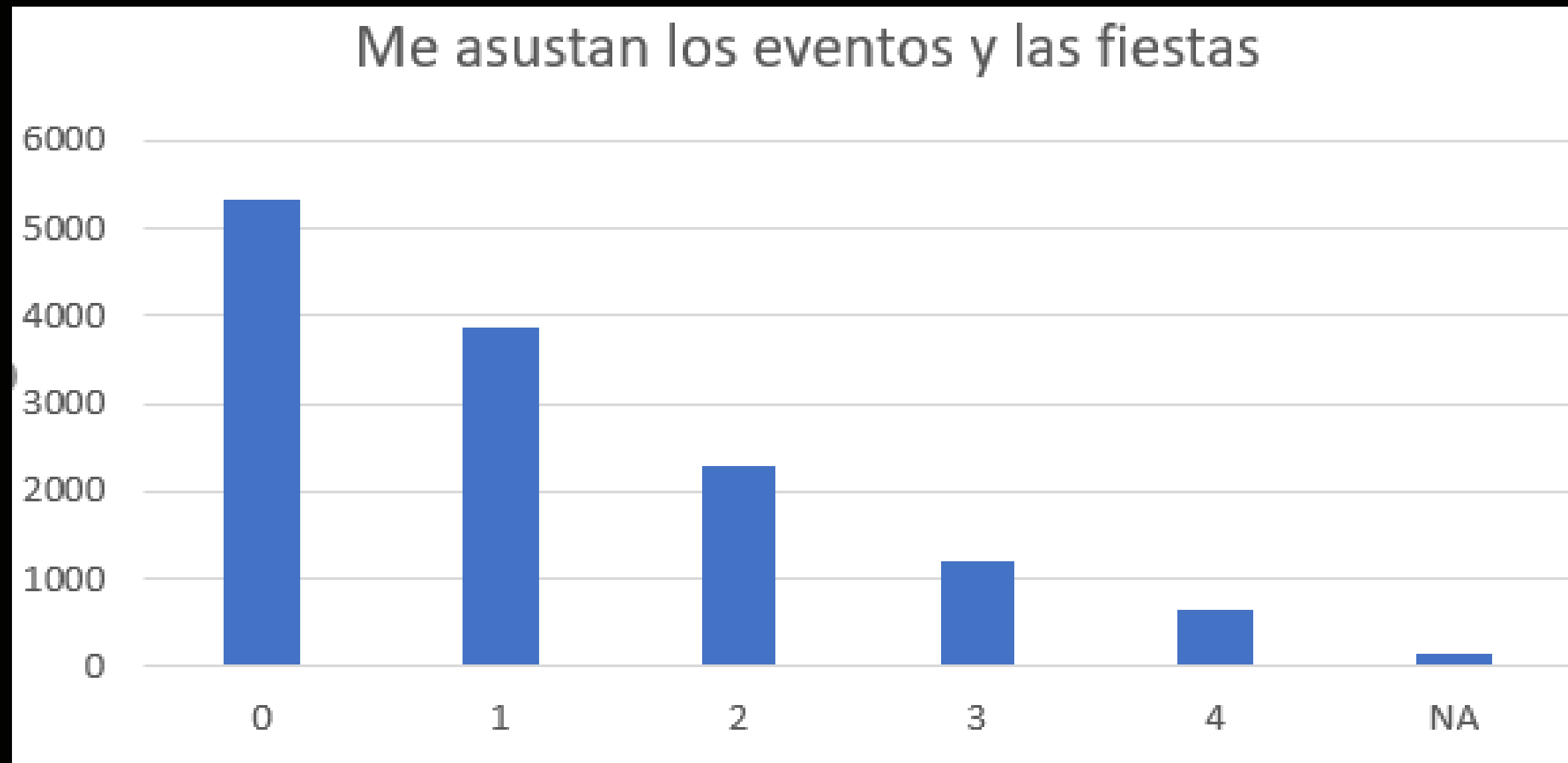
EL 26% ESTÁ SATISFECHO CON SU VIDA

Y SOLO EL 9% ESTÁ MUY SATISFECHO



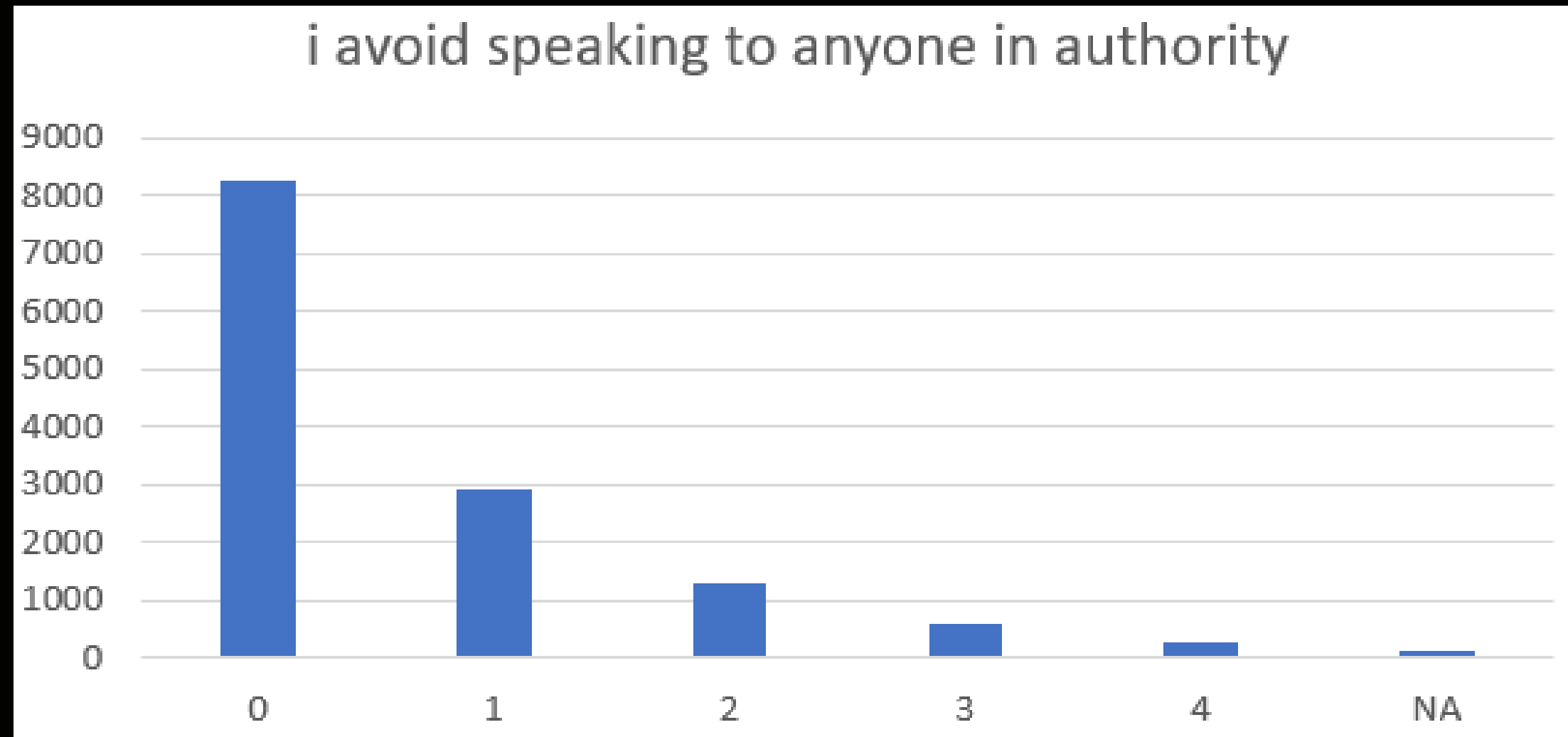
COMPARACIÓN DE DATOS

ME ASUSTAN LOS EVENTOS Y LAS FIESTAS



COMPARACIÓN DE DATOS

I AVOID SPEAKING TO ANYONE IN AUTHORITY



RASTREO DE FUENTES

- Los videojuegos ayudan con la ansiedad
- Los videojuegos causan ansiedad

<p>Call of anxiety: un estudio sobre el uso de videojuegos como estrategia de afrontamiento</p> <p>https://repositorio.comillas.edu/rest/bitstreams/23940/retrieve</p>	<p>El nuevo estudio encontró que los niños que son más propensos a volverse adictos a los videojuegos (lo que los investigadores llaman jugar videojuegos "patológicamente") son los que pasan mucho tiempo jugándolos, tienen problemas para encajar con otros niños y son más impulsivos que los niños no adictos.</p>	<p>Videojuegos, ansiedad y estrés: una propuesta de diseño instrumental</p> <p>https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/36325/A.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p>	<p>Los especialistas de niños y psicólogos hablan del cómo la adicción a los juegos causa ansiedad en los niños, los padres y maestros.</p>	<p>Como los videojuegos reducen la ansiedad y el estrés</p> <p>https://madridpress.com/art/260354/como-los-videojuegos-reducen-la-ansiedad-y-el-estres</p>	<p>Habla sobre la noticia de un joven de 18 años de edad falleció en Taiwán por jugar durante cuarenta horas seguidas al videojuego «Diablo III» en un cibercafé.</p>
2016	2011	2016	2011	2019	2012
<p>Se hizo un estudio a una serie de voluntarios que juegan videojuegos, comparándolos con personas que no lo hacen. Los resultados indicaron que no había ninguna diferencia entre los dos grupos, salvo con personas que juegan videojuegos de carácter violento. Estos desarrollaron la capacidad de bajar los niveles de ansiedad mediante el uso de videojuegos.</p>	<p>Relacionan la 'adicción' a los videojuegos con la depresión y la ansiedad en niños</p> <p>https://consumer.healthday.com/mental-health-information-25/addiction-news-6/relacionan-la-adicci-oa-cute-n-a-los-videojuegos-con-la-depresi-oa-cute-n-y-la-ansiedad-en-ni-ntilde-os-648949.html</p>	<p>Se plantea una investigación desde el punto de vista fisiológico, para tratar de llegar a la conclusión de los ciertos beneficios que pueden generar los videojuegos en personas con ansiedad o y/o estrés.</p>	<p>Videojuegos generan ansiedad en niños</p> <p>https://www.universia.net/mx/actualidad/orientacion-academica/videojuegos-generan-ansiedad-ninos-777229.html</p>	<p>La nota de prensa nos indica que ciertos videojuegos poseen las características para reducir la ansiedad y el estrés. Como la inmersión absoluta en otro mundo para olvidarse de los problemas de la cotidianidad, o ambientes tranquilos capaces de relajar al espectador.</p>	<p>Muere por jugar 40 horas seguidas al «Diablo III»</p> <p>https://www.abc.es/internacional/abci-muere-jugar-diablo3-201207180000_noticia.html</p>

RASTREO DE FUENTES



Los videojuegos ayudan con la ansiedad

Los videojuegos causan ansiedad

<p>Videojuegos para combatir la ansiedad y el estrés</p> <p>https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20191128/471929535190/videojuegos-combatir-depresion-ansiedad-acer.html</p>	<p>Estadísticas del como el uso incorrecto de los videojuegos puede afectar la salud mental con diferentes transtornos tales como la ansiedad y la depresión.</p>	<p>Depressed and Anxious? These video games want to help</p> <p>https://www.nytimes.com/2019/03/24/technology/personaltech/depression-anxiety-video-games.html</p>	<p>La WHO (World Health Organization) declaro la adicción a los videojuegos como una enfermedad.</p>	<p>VIDEOJUEGOS Y ANSIEDAD, un viaje personal</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=1c8gOQ0SIJA</p>	<p>La clinica de tratamiento de adicciones explica los sintomas de las personas con adicción a los videojuegos.</p>
2019	2017	2019	2018	2019	2019
<p>El artículo nos habla de como los videojuegos poseen una estructura la cual es ideal para el afrontamiento de la ansiedad y la depresión. La cual consiste en plantear un desafío al jugador, bajo un entorno con reglas claras, para que no sufra las presiones de la vida cotidiana.</p>	<p>Redalyc.El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes</p> <p>https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf</p>	<p>El artículo habla de ciertos videojuegos que han tratado el tema de la ansiedad y depresión en lsus propios relatos. Estos serian "Sea of Solitude" y "Hellblade".</p>	<p>Addictive behaviours: Gaming disorder</p> <p>https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder</p>	<p>Video que habla sobre como por medio de los videojuegos y sus historias se pueden las personas sentir más relacionadas con los transtornos, normalizar el hecho de que existen y mostrar que se pueden superar.</p>	<p>SÍNTOMAS DE LA ABSTINENCIA A LOS VIDEOJUEGOS</p> <p>https://www.fundacionrecal.org/adiccion-tecnologia/sintomas-de-abstinencia-a-los-videojuegos/</p>

RASTREO DE FUENTES



Los videojuegos ayudan con la ansiedad

Los videojuegos causan ansiedad

The effects of casual videogames on anxiety, depression, stress, and low mood

<https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/g4h.2019.0132>

2020

Consiste en un estudio de como los juegos casuales(juegos de moviles), pueden llegar a ser beneficiosos para personas con ansiedad, debido a su simplicidad y capacidad de relajar.

Durante la pandemia por culpa del COVID-19 muchas personas se dedicaron a jugar más seguido, esta noticia muestra cuales puedes ser sus problemas.

2020

Cuando los videojuegos causan problemas de salud: lo que los padres pueden hacer para prevenirlos

<https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Unhealthy-Video-Gaming.aspx>

Fobia Social

<https://www.trastornoevitacion.com/images/pdf/FOBIA%20SOCIAL%20-%20naturaleza-evaluacion-y-tratamiento-Arturo%20Bados.pdf>

2016

Describe la naturaleza de el trastorno de la fobia social, junto con demás información que nos describe las situaciones que pueden llegar causar este trastorno.

El objetivo de este estudio teórico es mostrar una descripción del modo en el que se asocian estos factores a la fobia social, así como de los principales estudios relacionados con ellos.

2006

Factores asociados a la ansiedad y fobia social

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482006000200010

Una revisión de los estudios epidemiológicos sobre fobia social en población infantil, adolescente y adulta

El trastorno de ansiedad social es una afección crónica de salud mental, pero aprender a hacer frente a desafíos o situaciones en sesiones de psicoterapia y tomar medicamentos puede ayudarte a ganar confianza, así como a mejorar tu capacidad para interactuar con los demás.

2016

El propósito de este trabajo es presentar los resultados de una revisión de la literatura científica que existe sobre los estudios epidemiológicos realizados en relación con el trastorno de ansiedad social o fobia social.

2017

Trastorno de ansiedad social (fobia social)

<https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/social-anxiety-disorder/symptoms-causes/syc-20353561>


RASTREO DE FUENTES

Características del trastorno de ansiedad social o fobia social en el adolescente	Señales y síntomas de las personas con el Trastorno de Ansiedad Social.	Características sociodemográficas y psicológicas de la fobia social en adolescentes	“En cuanto se vuelven adictos a los videojuegos, los niños son más propensos a deprimirse, a sufrir ansiedad u otras fobias sociales. No sorprende, entonces, que los niños adictos a los videojuegos experimentaron un descenso en su rendimiento escolar.”
2019	2017	2019	2017
Este artículo es de naturaleza teórica, el objetivo es analizar las características del trastorno de la ansiedad social o fobia social, mostrando las consecuencias que conlleva en los diferentes ámbitos de la vida del adolescente como el área cognitivo conductual.	Trastorno de Ansiedad Social: Mas alla de la simple timidez https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/trastorno-de-ansiedad-social-mas-alla-de-la-simple-timidez/index.shtml	El objetivo de este estudio es analizar las características clínicas y sociodemográficas de los adolescentes en función del subtipo de fobia social.	Relacionan la 'adicción' a los videojuegos con la depresión y la ansiedad en niños https://consumer.healthday.com/mental-health-information-25/addiction-news-6/relacionan-la-adicci-oacute-n-a-los-videojuegos-con-la-depresi-oacute-n-y-la-ansiedad-en-ni-ntilde-os-648949.html#:~:text=En%20cuanto%20se%20vuelven%20adictos,descenso%20en%20su%20rendimiento%20escolar.



PREGUNTA DE DISEÑO

**¿CÓMO REDUCIR LA FOBIA SOCIAL EN
LOS GAMERS POR MEDIO DE LA
INTERACCIÓN CON PERSONAS SIMILARES
EN GUSTOS Y PREFERENCIAS, A TRAVÉS
DE UN MEDIO DIGITAL?**



POSIBLES SOLUCIONES

- 1) Una aplicación que busque ayudar a los gamers a encontrar personas con gustos similares con quienes socializar.
- 2) Reuniones a través de medios de realidad virtual.



USUARIOS Y CLIENTES

