



Ansiedad, fobia social y satisfacción de vida en jugadores de videojuegos



GAD: El trastorno de ansiedad generalizada (o GAD por sus siglas en inglés), consiste en una serie de síntomas presentes en una persona, dentro de los cuales se destacan: dificultad para concentrarse, irritabilidad, impaciencia, inquietud, dificultad para conciliar el sueño, dolores musculares y fatiga crónica. Generalmente comienza de modo gradual y en etapas tempranas de la vida. En este trabajo, este indicador se mide mediante la toma de una encuesta tipo lickert denominado GAD7, el cual está compuesto por 7 ítems.

Fobia Social: es un trastorno de ansiedad que tiene como característica principal la ansiedad y temor intenso ante la posibilidad de ser evaluado negativamente por los demás o de hacer el ridículo o algo vergonzoso en público. Quienes tienen fobia social se sienten ansiosos cuando interactúan con personas que no conocen mucho o que creen que pueden evaluarlos negativamente. En este trabajo, este indicador se mide mediante la toma de una encuesta tipo lickert denominado SPIN, el cual consta de 17 preguntas puntuables entre 0 y 4.

Satisfacción de Vida: a fin de medir este indicador, se utilizó la Escala Multidimensional Breve de Satisfacción de Vida de Huebner (1991a), (o SLSS por sus siglas en inglés), consta de un total de 7 ítems, el cual permite medir de manera cuantitativa, el nivel de satisfacción vital (o SDV como aparece en la base de datos del proyecto) de un determinado grupo de individuos

Fuentes:

Sauter M., & Draschkow, D. (2017). Are gamers sad and isolated? A database about the anxiety, life satisfaction and social phobia of over 13000 participants: https://osf.io/vnbxk/wiki/home/?view_only=4c54da075e164ea2a5329f5669d03c41

<https://www.ineco.org.ar/patologias/trastorno-de-ansiedad-generalizada-tag/>

<https://www.ineco.org.ar/patologias/fobia-social/>

<http://espectroautista.info/SPIN-es.html>



Ansiedad, fobia social y satisfacción de vida en jugadores de videojuegos

Pueden observarse datos demográficos, hábitos de juego y puntajes obtenidos en indicadores de ansiedad, fobia social y satisfacción de vida en una muestra con más de 13000 registros

Cantidad de jugadores

13464

Cantidad de Países

109



Nacionalidad

Todas

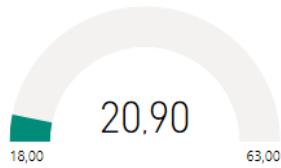
Nivel Educativo

Todas

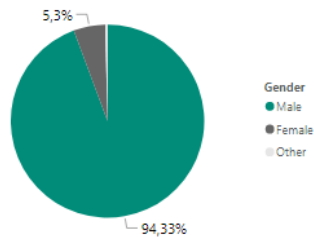
Rango Etareo

18 41

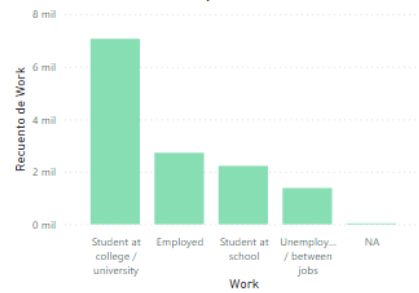
Promedio Edad



Genero



Ocupación



Ansiedad, fobia social y satisfacción de vida en jugadores de videojuegos

Pueden observarse datos demográficos, hábitos de juego y puntajes obtenidos en indicadores de ansiedad, fobia social y satisfacción de vida en una muestra con más de 13000 registros

Cantidad de jugadores

13464

Cantidad de Países

109



País

Todas

Continente	Cantidad de Jugadores
Europa	6538
Norteamerica	5563
Latinoamerica y el Caribe	642
Oceania	311
Asia	239
Non Applicable	110
Africa	49
Medio Oriente	12





Ansiedad, fobia social y satisfacción de vida en jugadores de videojuegos

Pueden observarse datos demográficos, hábitos de juego y puntajes obtenidos en indicadores de ansiedad, fobia social y satisfacción de vida en una muestra con más de 13000 registros

Cantidad de jugadores

13464

Cantidad de Países

109



Juego

Todas

Plataforma

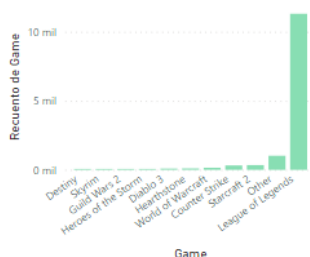
Todas

Horas

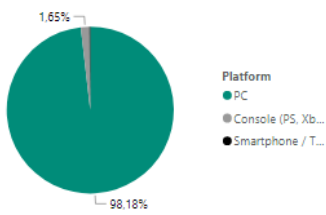
0

160

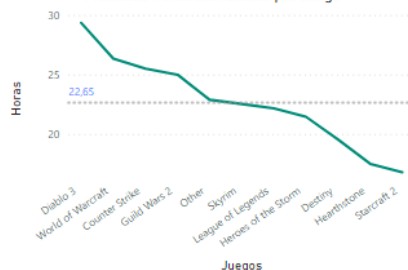
Juegos



Plataformas



Promedio Horas Semanales por Juego



Ansiedad, fobia social y satisfacción de vida en jugadores de videojuegos

Pueden observarse datos demográficos, hábitos de juego y puntajes obtenidos en indicadores de ansiedad, fobia social y satisfacción de vida en una muestra con más de 13000 registros

Cantidad de jugadores

13464

Cantidad de Países

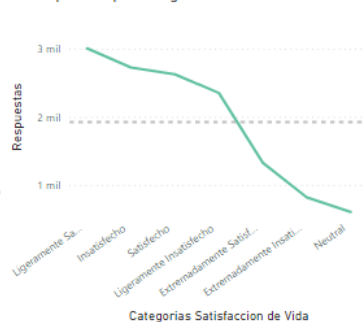
109



Respuestas por Categorías Fobias Social



Respuestas por Categorías Satisfaccion de Vida



Respuestas por Categorías Trastorno Ansiedad Generalizada

