

[Centro de Información de COVID \(CIC\): Charlas científicas de relámpago](#)

Transcripción de una presentación de Mingxuan Liu (Universidad del Sur de California), 5 de mayo de 2022



Título: *Experimentos naturales con juegos en línea: Apoyo, impacto y mitigación durante la pandemia Covid-19*

Subvención de La Fundación Nacional de Ciencias (NSF, por sus siglas en inglés) #: [2035064](#)

[Grabación de YouTube con diapositivas](#)

[Información del seminario web del CIC de mayo 2022](#)

Editora de la Transcripción: Lauren Close

Editora de la Traducción: Isabella Graham Martínez

Transcripción

Mingxuan Liu:

Diapositiva 1

Hola a todos. Soy Mingxuan, estudiante de cuarto año de Ph.D. en la Escuela de Comunicación y Periodismo de la USC. Hoy, estoy muy contento de estar aquí para dar una presentación sobre nuestro proyecto: Jugando a través de la pandemia: Uso de juegos como un búfer durante COVID-19.

Diapositiva 2

Así que hoy, todos estamos aquí reunidos para hablar de una lucha de guerra contra la COVID. Y de hecho, el año de 2019 y 2020 será recordado por mucho tiempo como la era de la COVID-19, donde se perdieron muchas vidas y la economía mundial fue inminente y todas las normas diarias se interrumpieron. En medio de todas las interrupciones de la pandemia COVID-19, los videojuegos se utilizaron en gran medida, superando a todos los demás medios combinados en términos de ingresos, presumiblemente porque podría ayudar con el estado de ánimo negativo en el aislamiento social. Así que nuestro estudio busca entender el efecto de este juego en el bienestar con un ejemplo particular: los jugadores de World of Tanks. Y estamos interesados en saber si los diferentes patrones de jugador cambian los resultados de bienestar para los jugadores. ¿Y fue un caso de mejorar el bienestar o mantener a raya las pérdidas?

Diapositiva 3

Por lo tanto, nuestro estudio se basa en tres líneas de la teoría: la teoría de usos y gratificaciones, la teoría del manejo del estado de ánimo y la teoría de la autodeterminación. De acuerdo con la Teoría del Manejo del Estado de Ánimo, la selección de medios está impulsada por necesidades implícitas y hedónicas. Así que necesidades hedónicas significa: excitación y estimulación. Y si la selección de medios puede satisfacer las necesidades intrínsecas, experimentaremos un mayor disfrute de los medios. Y más tarde, la Teoría del Manejo del Estado de Ánimo también incorpora necesidades no hedónicas en el ámbito de las necesidades intrínsecas. Y las tres necesidades no hedónicas son: autonomía, competencia y relación, que fue originalmente propuesta en una Teoría de la Autodeterminación. Según la Teoría de la Autodeterminación, los seres humanos tienen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación. La satisfacción de los tres contribuirá al bienestar de uno y viceversa. Y también nos apoyamos en la Teoría de Usos y Gratificación porque esta teoría explica los factores socioeconómicos y ambientales más amplios que influyen en el uso de los medios de comunicación de la gente, como por ejemplo cómo COVID-19 como telón de fondo podría influir en el uso de los medios de comunicación de la gente.

Diapositiva 4

Y nos unimos a estas tres líneas de teorías para proponer seis hipótesis. En primer lugar, propusimos que durante la COVID-19 los jugadores reportarán niveles más altos de bienestar actual y futuro en comparación con la muestra nacional. Así que en febrero de 2021, Gallup realizó una encuesta con una muestra nacional y preguntó por los niveles actuales y futuros de bienestar de la gente. Una de nuestras encuestas también se llevó a cabo en febrero de 2021. Utilizamos intencionalmente las mismas escalas del bienestar actual y futuro que se utilizaron en la encuesta de Gallup para hacer una comparación paralela con la muestra nacional. También predijimos que la gente pasará más tiempo en juegos durante COVID-19 que antes de COVID-19. Y las personas que juegan más reportarán un mayor bienestar en comparación con aquellos que juegan menos. Y esta será una relación más grande que la prueba anterior. Y luego adentrarnos en los comportamientos de las personas en el juego, aprovechando nuestro acceso a los datos de registro de comportamiento de las personas en el juego. Predecimos que las personas que participan en más interacciones sociales durante COVID-19 que antes de COVID-19 reportarán una mayor relación percibida. Y los jugadores que se desempeñen mejor durante COVID-19 reportarán su competencia percibida. El aumento del juego tendrá una asociación más fuerte con las necesidades no hedónicas y la satisfacción durante el tiempo de pandemia anterior a ella. Y el uno es jugadores hedónico y no hedónico necesidades de satisfacción por completo se asociará positivamente con su bienestar.

Situamos o estudiamos en World of Tanks. World of Tanks es un juego de combate de vehículos en línea basado en equipos que permite el juego individual y en equipo. Así que trabajamos en cooperación con War Gaming, el desarrollador de World of Tanks, para poder acceder a los servidores norteamericanos y a los datos de comportamiento de los jugadores en el juego.

Diapositiva 5

Realizamos dos semanas de encuestas. El primero se llevó a cabo en abril de 2019 y esto representa el tiempo antes de COVID. La segunda ola se llevó a cabo a finales de enero y principios de febrero y esto

representa el tiempo durante COVID. Febrero de 2021 está cerca del pico de las infecciones y muertes de EE.UU. según lo informado por el New York Times. Y también comparamos los datos de la encuesta con 10 meses de datos de comportamiento. Así que todos los datos fueron anonimizados y cuando hicimos hash antes de enviarlos al equipo de investigación. Somos capaces de combinar los datos de la encuesta de los jugadores con sus datos de comportamiento en el juego utilizando ese jugador hash de una sola vía como [inaudible].

Diapositiva 6

Así que solo más información sobre el juego y sobre la demografía del jugador: debido a que el juego tiene un fondo histórico muy rico, está situado en la Segunda Guerra Mundial y cuenta con más sobre el juego estratégico que sus tiempos de reacción. Así que en realidad atrae a un montón de, como, una amplia gama de edades. Así que la edad en realidad oscila entre 12 y 80 y algo. Alrededor del 30% de nuestros participantes han servido en el ejército de EE.UU. .

Diapositiva 7

Compartiendo algunos de nuestros resultados clave aquí: en general, nuestra muestra de jugadores reportó niveles más altos de bienestar presente y futuro en comparación con la muestra nacional. Y nuestros jugadores representan ya jugadores pesados del juego. Entre ellos vemos un aumento significativo en la consistencia de su juego, pero no su intensidad de la obra. Aunque vimos más juegos diarios entre nuestros jugadores, no había relación entre estos juegos diarios incrementados y su bienestar psicológico. Sin embargo, los aumentos en su intensidad de juego se correlacionaron con un aumento de los sentimientos de competencia, que a su vez se asoció con un aumento del bienestar psicológico. Los jugadores que sintieron niveles más altos de competencia y necesidad hedónica de satisfacción durante la pandemia fueron más propensos a reportar niveles generales más altos de bienestar psicológico.

Diapositiva 8

Así que en conclusión, algunos mensajes para llevar: el juego en nuestra muestra proporcionó un amortiguador contra las disminuciones en el bienestar como un tipo de mantenimiento psicológico, mientras que nuestro juego parece haber entregado un amortiguador psicológico para sus jugadores en general. Pero tiene tal vez más entornos sociales y de apoyo que generarán resultados más positivos para aquellos que buscan la socialización, como el juego Animal Crossing, durante COVID-19.

Diapositiva 9

Este es nuestro equipo.

Diapositiva 10

Gracias por escuchar y hágame saber si tiene alguna pregunta o comentario.