

## Geniřletilmiş Özet

### Görsel İşleme Arařtırmaları İçin Oyun Oynama Görüntü Veritabanının Standartlaştırılması

#### Giriş

Video oyunu oynayanların sayısı son beş yılda artış göstermiştir. Örneğın, 2018 yılında Pew Arařtırma Merkezi'ne göre, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki yetişkinlerin yaklaşık ~%43'ü ara sıra veya sık sık video oyunları oynadığını bildirmiştir. Ancak yakın zamanda, Eğlence Yazılımları Derneğı (ESA), Amerikalıların yaklaşık ~%66'sının veya 215,5 milyonunun en az haftada bir video oyunu oynadığını bildirmiştir. Dünya genelinde yaklaşık 3,38 milyar video oyunu oyuncusunun 187,7 milyar dolarlık (USD) bir endüstriye hizmet ettiğı tahmin edilmektedir. Bununla birlikte, ciddi oyuncular arasında dikkat, ilgi, dürtü veya duyguları tetikleyebilecek uyaran türleri hakkında çok az arařtırma bulunmaktadır.

Aşırı video oyun oynama davranışı gösteren bireylerde nöral farklılıkları incelemek için çeşitli sinyal gönderme modaliteleri kullanılmaktadır. Arařtırmacılar, oyun oynama bozukluğu olan bireyler ile kontrol gurubundaki katılımcılar arasındaki benzerlik ve farklılıkları arařtırmak için Stroop bilişsel görevinde video oyunu kelimeleri, video oyunu oynama, laboratuvarında geliştirilen işaret fotoğrafı uyaranları veya video uyaranları kullanmaktadır. Mevcut çalışma, sorunlu video oyunu oynamanın bilişsel, sinirsel ve davranışsal öncüllerini ve sonuçlarını arařtıran arařtırmacılarla 119 video oyunu görüntüsünden oluşan standart bir görüntü seti sağlamak için duygusal bir sınıflandırma sistemi kullanmaktadır.

#### Yöntem

İlk amaç olan görsel bilgi işleme arařtırması için 119 video oyunu görüntüsünün duygusal derecelendirmelerini sağlamak, oyun oynayan ve oynamayan kişilerde (18-42 yaş, N= 549; %43,17 erkek) değerlendirilmiştir. Duygusal derecelendirmeler beş farklı kategoriye içermektedir: Valans, Uyarılma, Alaka, Dürtü ve İlgi. Derecelendirme ölçeğı, duyu arařtırmalarında kullanılan standartlaştırılmış bir resim olan Uluslararası Duygusal Resim Sistemi'nden (IAPS) uyarlanmıştır. Nikotin kullanımını içeren benzer çalışmaların sonuçları ve duygusal derecelendirmeler arasında pozitif bir ilişki olduğunu gösterdiği göz önünde bulundurulduğunda, içerik geçerliliğinin bir ölçüsü olarak oyun bağımlılığı puanlarının görüntü derecelendirmeleriyle bağlantılı olacağını öngördük. Ayrıca, yüz geçerliliğinin bir ölçüsü olarak, katılımcıların oyun görüntülerini kontrol görüntülerinden daha hızlı tanımlayabileceklerini öngördük.

#### Bulgular

İçerik geçerliliğı ile ilgili olarak, bulgular oyun bağımlılığı puanları ile fotoğraf uyaran setindeki 119 video oyunu görüntüsünün duygusal derecelendirmeleri arasındaki pozitif ilişkiyi desteklemiştir. Oyun oynayanlar, oynamayanlara kıyasla 119 video oyunu görüntüsünde daha yüksek duygusal derecelendirmelere sahipti. Yüz geçerliliğı ile ilgili olarak, katılımcılar ayrıca oyun görüntülerini kontrol görüntülerine kıyasla daha hızlı tespit etmişlerdir. Son olarak, 119 video oyunu görüntüsünün duygusal derecelendirme aralığı, sigara içme görüntülerini içeren önceki çalışmalara benzerlik göstermiştir.

#### Tartışma

Video oyunları, özellikle ergenler arasında popüler bir eğlence aktivitesi olmasına rağmen, beyin görüntüleme, elektroensefalografi (EEG), bilişsel veya göz izleme yöntemleri kullanılarak işaret-reaktivitesini değerlendiren çalışmalarda kullanılan görsel uyaranlarla ilgili standardizasyon eksikliği vardır. Amerikan Psikiyatri Birliğı henüz *Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı'na* (DSM-5; Amerikan Psikiyatri Birliğı, 2013) oyun bozukluğunu eklediğinden, video oyunu davranışıyla ilgili arařtırmaları ilerletmek için görsel uyaranların standardizasyonuna ihtiyaç vardır. Video oyunları için standartlaştırılmış bir fotoğraf görüntüsü seti, sigara içme, alkol tüketimi ve yeme davranışları gibi diğer sağlık davranışlarına benzer şekilde, kendi kendine bildirilen yanıtların, bilişsel, görsel işleme ve sinirsel korelasyonların çapraz çalışma karşılaştırmasına olanak tanıyabilir.

Bu çalışmanın amacı, gelecekteki oyun oynama arařtırmalarında kullanılacak video oyunları ile ilgili bir dizi görüntü üzerinde derecelendirme sağlamak için standartlaştırılmış metodoloji kullanmaktır. Bu görüntüler Valans, Uyarılma, Alaka ve Dürtü açısından değerlendirilmiştir. IAPS görüntü derecelendirmeleri, sigara içmeye yönelik işaret-reaktivite çalışmalarında kullanılan diğer görüntü setleriyle karşılaştırılabilir oldukları için seçilmiştir.

Bu çalışmanın bir diğer amacı, video oyunu fotoğrafı görüntü setinin derecelendirmelerinden ve kendiliğinden bildirilen diğer video oyunu davranışlarından içerik ve yüz geçerliliğı sağlamaktır. İçerik geçerliliğı ile ilgili olarak, mevcut makale, daha yüksek oyun bağımlılığı puanlarına sahip katılımcıların valans, uyarılma, alaka, dürtü ve ilgi için daha yüksek oyun görüntüsü derecelendirmelerine sahip olduğunu göstermektedir. Sonuçlar, nötr uyaranlara karşı video oyunu tercihinin objektif bir ölçümü olan göz izleme ölçümünü kullanan literatürdeki bulgularla tutarlıdır. Dolayısıyla, mevcut çalışmanın bulguları, oyun oynayan kişilerin oyun oynama imajı fotoğrafları için öznel olarak kendi bildirdikleri daha yüksek imaj derecelendirmelerine sahip olduklarını göstererek literatürde daha önce rapor edilen bulguları tamamlamaktadır.

Mevcut çalışmada yüz geçerliliği de incelenmiştir. Yüz geçerliliği görevi için, hareketli ve hareketsiz video oyunu görüntüleri için eşleştirilmiş kontrol görüntüleri geliştirilmiştir. Görüntüler aynı boyut, şekil ve özellikle el pozisyonunu içermekle birlikte video oyunu içeriğinden yoksundur. Bloklar (video oyunu veya kontrol görüntüsüne yanıt vermek için) dengelenmiş ve görev sırasında hedef görüntüler ekranın sol veya sağ tarafı için rastgele seçilmiştir. Katılımcılar, eşleştirilmiş görev sırasında nötr görüntülere kıyasla oyun görüntülerine daha hızlı yanıt vererek, oyun oynayan kişilerin oyun fotoğrafı görüntü setindeki görüntüleri tanıyıp ayırt edebildiğini göstermiştir. Bildiğimiz kadarıyla bu, kontrolörlerin ve video oyunu sahnelerinin hem hareketli hem de hareketsiz görüntülerini içeren ilk doğrulanmış video oyunu görüntü setidir.

Sonuç olarak, bu çalışmanın amacı, ileriye dönük oyun işaret-reaktivite çalışmalarında kullanılacak bir görüntü setini doğrulamaktır. Orijinal görüntü seti, eşleştirilmiş görüntüler ve geliştirilmiş görüntü seti, talep üzerine ilgili yazardan temin edilebilir.