

Geniřletilmiř zet

Oyun Teknolojilerinin İřlenmesi Sırasnda Dikkat Verme Srecinin Gz Takibi: Gnlk Oyun Sresi ve Oyun Sonuları ile İliřkilendirme

Giriř

Kresel salgın e-spor ve video oyunları da dahil olmak zere evrimii eęlence alanında artıřa neden olmuřtur. 2020 yılında Amerika Birleřik Devletleri'nde bu evrimii eęlence mekanlarından yaklařık 66,7 milyar dolar elde edilmiřtir. Bilim insanları tarafından 2020 yılının Nisan ayında COVID-19'un yayılmasını kontrol etmek amacıyla sosyal mesafe kurallarını desteklemek iin #PlayApartTogether evrimii eęlence giriřiminin tanıtımı yapılmıřtır. Kresel salgın sırasında evrimii eęlence modelleri kuřkusuz artmıř olsa da video oyun srelerindeki artıřın ocuk, ergen ve gen yetiřkin poplasyonları da dahil kiřiye zarar verebilecek řekilde ařırı video oyunu oynama sorununa katkıda bulunabilecek video oyunu oynama sresinde artıř olup olmadıęı sorusunu ele alan ok az deneysel ve laboratuvar temelli alıřma bulunmaktadır. Mevcut alıřma, bu soruyu irdelemek iin gz izleme teknolojisini kullanmaktadır.

Ařırı oyun oynama sosyal izolasyona ve dięer olumsuz psikolojik etkilere yol aarak sorun haline gelebilir. DSM-5 baęımlılık bozuklukları ve Amerikan Baęımlılık Tıbbi Derneęi (ASAM) baęımlılık kriterlerindeki deęiřiklik, madde kullanım bozuklukları ve davranıřsal baęımlılıklar arasında bazı sınırlı benzerlikler olduęunu ne sren yeni literatr desteklemektedir. Son zamanlarda, ICD-11 oyun oynama bozukluęu klinik tanısıl yararlılıęı artırmak iin c kriterlere odaklanmıřtır: bozulmuř kontrol (miktar ve sıklık), hayati faaliyetler karřısında artan ncelik ve olumsuz sonulara raęmen oyunun artması. Ařırı ve sorunlu evrimii video oyunu oynama davranıřının tanımlanmasındaki bu nemli deęiřiklikler dikkate alındıęında, mevcut alıřmanın ikinci amacı gen yetiřkin poplasyonda internette oyun oynama bozukluęu (IGD-DSM-5), oyun oynama bozukluęu (GD-ICD-11) ve kontrol kaybı (yani, ok uzun sre oyun oynama) insidansını lmektir.

Yntem

İlk ama olan video oyunu oynama sresinin miktarını lme ve bunun video oyunu, ntr ve alkol/madde kullanımı kontrol grntlerine verilen otomatik ve kontroll biliřsel tepkilerle iliřkisini arařtırma, dzensiz video oyunu oyuncularından yoęun video oyunu oyuncularına doęru bir sreklilikte gz izleme teknolojisi kullanılarak deęerlendirilmiřtir (18-26 yař, N = 73). Oyun oynama bozukluęu da dahil olmak zere davranıřsal baęımlılıkta ipucu reaktivitesi (baęımlılık oluřturan uyaranlara fizyolojik tepki) iin sınırlı destek olduęu gz nnde bulunduurulduęunda, daha nceki bulguları tekrarlayan alkol grntlerine ynelik gz izleme metrikleri ile tketim ve sonular arasındaki pozitif iliřki aısından destek bulunabileceęi ngrlmřtir. Mevcut alıřmadaki deneysel sorular, video oyunu grntlerine ynelik tercihi ve katılımcı tarafından beyan edilen video oyunu oynama davranıřı nlemleriyle iliřkisinin yanı sıra video oyunu ile alkol uyaranlarına ynelik tercihi iermekteydi.

Sonular

Bulgular, gnlk oyun sresi, video oyunu sonuları ve video oyunu grntleri tercihi arasındaki pozitif iliřkiyi desteklemiřtir. Ayrıca, gz izleme metrikleriyle lldę zere, kontrol kaybı (bir nceki ay ierisinde tek bir oturumda altı veya daha fazla saat olarak kabul edilmiřtir) yařadıęını bildiren katılımcılar kontrol kaybı deneyimlemeyen bireylere kıyasla video oyunu grntlerini daha fazla tercih etmiř ve alkol grntlerini tercih etmemiřlerdir. ok uzun sre video oyunu oynayanlar daha dřk akademik performansa (Not Ortalaması) ve daha yksek video oyunu sonularına sahipti.

Tartıřma

Video oyunu oynamak, kresel salgının kaınılmaz bir sonucu olan evrimii eęlencedeki artıřla dnya apında yaklařık 2,7 milyar kiři iin popler bir eęlence kaynaęıdır. Bilim insanları sosyal mesafeyi desteklemek amacıyla #PlayApartTogether giriřimini teřvik edip ařırı video oyunu oynama davranıřının bir hastalık olarak grlmesine ara verilmesini tavsiye etseler de salgın sırasında geliřtirilen davranıřların, yani ařırı video oyunu oynamanın (miktar/sıklık) zararlı olup olmadıęına dair sorular hala sorulmaya devam etmektedir. Ařırı video oyunu oynamanın zararlı sonuları arasında sosyal (yalnızlık), ruh saęlıęı (depresyon, kaygı, sosyal kaygı) ve fiziksel saęlıęa (ocukluk obezitesi) iliřkin sonular yer almaktadır.

Oyun oynama davranıřının bir eęlence faaliyetinden ařırı, sorunlu bir davranıřa doęru geliřimini ele alan az sayıda alıřma olduęundan literatrdeki bu nemli bořluęu gidermek iin laboratuvar temelli bir alıřma tasarlanması amalanmıřtır. Aslen ergenlerde tehlikeli alkol tketiminin geliřimini anlamayı amalayan Wiers ve arkadařlarına (2007) ait teori kullanılmıřtır. Wiers, baęımlılık yapan davranıřların, bunların (alkol) nihai tketimini ngren grntlerin veya ipularının otomatik ve kontroll dikkatle iřlenmesini kolaylařtıran tekrarlanan deneyimlerin ardından geliřtięine dair bir teori ne srmřtir. Teoriyi bir laboratuvar alıřmasına aktararak tekrarlanan deneyimin (yani, gnlk oyun oynama sresi) nihai video oyunu oynama faaliyetini ngren video oyunu grntlerinin otomatik ve kontroll dikkatle iřlenmesiyle (yani, ilk sabitlemenin ve bakıř uzunluęunun gz izleme lmleri) iliřkilendirilip iliřkilendirilmeyeceęi sorgulanmıřtır.

Mevcut alıřmanın bulguları, baęımlılık bilimi literatrindeki bulguları tekrarlamıř ve geniřletmiřtir. Kiři tarafından bildirilen alkol tketime ile grntlerin otomatik olarak iřlenmesi (uyaran sunumunu takiben .017 saniye olarak lld) arasında grntlerin

katılımcının dikkatini çektiğini veya katılımcı için önemli olduğunu belirten bir ilişki olması beklenirken aynı ilişki video oyunu için beklenmemiştir. Bu nedenle, yaklaşım odaklı bir sistemin (video oyunları için), tüm bağımlılık bozukluklarında ortak olan düzenleyici yönetici sistemi tehlikeye atabilecek tekrarlanan deneyimlerle güçlendirildiği görülmektedir. Bu çalışma aynı zamanda, oyun oynama bozukluğu kriterlerinden kontrol kaybı kriterinin klinik kullanımına da yardımcı olmaktadır. Kontrol kaybı deneyimlediğini ifade eden katılımcılar (bir önceki ay içerisinde tek bir oturumda altı veya daha fazla saat olarak kabul edilmiştir) oyunla ilgili daha büyük sonuçlar ve daha düşük bir akademik performans bildirmiştir.

Katılımcıların örneklem özellikleri de dahil olmak üzere bu çalışmanın çeşitli sınırlamaları vardır. Gelecekte, klinik örnekler de dahil olmak üzere daha geniş yelpazede demografik özelliklere sahip katılımcılarla yapılacak çalışmalara ihtiyaç vardır. Ayrıca, çalışmaya dahil edilen görüntüler, göz izleme çalışmalarında kullanılan diğer görüntü veritabanlarıyla tutarlılık bakımından nispeten yetersizdir. Son olarak, yapılan ilk çalışma olduğundan, tekrarlanması gerekmektedir.

Özetle, bu sonuçlar, sorunlu video oyunu oynama davranışı olan bireylerde devam eden dikkat tahsisi çalışmasını desteklemektedir ve davranışsal bağımlılıkta dikkat tahsisini anlamada göz izlemenin kullanımına ilişkin çıkarımlar sunmaktadır. Bulguların ayrıca, dikkat yanlılığı değişimi eğitiminin geliştirilmesi ve test edilmesi veya ekleme ve diğer zihinsel sağlık bozuklukları sırasında gelişen bilişsel önyargıları yeniden eğitmek için tasarlanmış bilgisayarlı eğitim dahil olmak üzere klinik çıkarımları olabilir.