

COVID Information Commons (CIC) Research Lightning Talk

Transcript of a Presentation by Mingxuan Liu (University of Southern California), May 5, 2022



Title: *Natural experiments with online games: Support, impact, and mitigation during the Covid-19 Pandemic*

NSF Award #: [2035064](#)

[YouTube Recording with Slides](#)

[May 2022 CIC Webinar Information](#)

Transcript Editor: Shikhar Johri

Transcript

मिंगक्सुआन लियू:

स्लाइड 1

हेलो सब लोग। मैं मिंगक्सुआन हूँ, मैं यूएससी स्कूल ऑफ कम्युनिकेशन एंड जर्नलिज्म में चौथे वर्ष का पीएचडी छात्र हूँ। आज, मुझे अपनी परियोजना पर एक प्रस्तुति देने के लिए यहां आकर बहुत खुशी हो रही है: महामारी के माध्यम से खेलना: COVID-19 के दौरान एक बफर के रूप में गेमिंग उपयोग।

स्लाइड 2

इसलिए आज, हम सभी यहां COVID के खिलाफ युद्ध की लड़ाई की तरह बात करने के लिए इकट्ठे हुए हैं। और वास्तव में 2019 और 2020 का वर्ष लंबे समय तक COVID-19 के युग के रूप में याद किया जाएगा, जहां कई लोगों की जान चली गई थी और वैश्विक अर्थव्यवस्था को बाधित कर दिया गया था और सभी दैनिक मानदंड बाधित हो गए थे। COVID-19 महामारी के सभी व्यवधानों के बीच, वीडियो गेम का भारी उपयोग किया गया था, राजस्व के मामले में संयुक्त अन्य सभी मीडिया को पार करते हुए, संभवतः क्योंकि यह सामाजिक अलगाव में नकारात्मक मनोदशा में मदद कर सकता है। इसलिए हमारा अध्ययन एक विशेष उदाहरण के साथ कल्याण पर इस तरह के खेल के प्रभाव को समझना चाहता है: टैंक खिलाड़ियों की दुनिया। और हम यह जानने में रुचि रखते हैं कि क्या विभिन्न खिलाड़ी पैटर्न खिलाड़ियों के लिए कल्याण परिणामों को बदलते हैं। और क्या यह भलाई में सुधार या खाड़ी में नुकसान रखने का मामला था?

स्लाइड 3

इसलिए हमारा अध्ययन सिद्धांत के तीन किस्मों पर आकर्षित करता है: उपयोग और संतुष्टि सिद्धांत, मूड प्रबंधन सिद्धांत और आत्मनिर्णय सिद्धांत। तो मूड प्रबंधन सिद्धांत के अनुसार, मीडिया चयन निहित और सुखमय जरूरतों से प्रेरित है। तो सुखवादी जरूरतों का मतलब है: उत्तेजना और उत्तेजना। और

अगर मीडिया चयन आंतरिक जरूरतों को पूरा कर सकता है, तो हम अधिक मीडिया आनंद का अनुभव करेंगे। और बाद में, मूड मैनेजमेंट थ्योरी भी आंतरिक जरूरतों के दायरे में गैर-हेडोनिक जरूरतों को शामिल करती है। और तीन गैर-हेडोनिक आवश्यकताएं हैं: स्वायत्तता, क्षमता और संबंधितता, जिसे मूल रूप से एक आत्मनिर्णय सिद्धांत में प्रस्तावित किया गया था। आत्मनिर्णय सिद्धांत के अनुसार, मनुष्यों की तीन बुनियादी मनोवैज्ञानिक आवश्यकताएं हैं: स्वायत्तता, क्षमता और संबंधितता। तीनों की संतुष्टि किसी की भलाई में योगदान देगी और इसके विपरीत। और हम उपयोग और संतुष्टि सिद्धांत पर भी निर्भर हैं क्योंकि यह सिद्धांत व्यापक सामाजिक-आर्थिक और पर्यावरणीय कारकों के लिए जिम्मेदार है जो लोगों के मीडिया उपयोग को प्रभावित करते हैं, जैसे कि पृष्ठभूमि के रूप में COVID-19 लोगों के मीडिया उपयोग को कैसे प्रभावित कर सकता है।

स्लाइड 4

और हम छह परिकल्पनाओं का प्रस्ताव करने के लिए सिद्धांतों की इन तीन पंक्तियों में शामिल होते हैं। इसलिए सबसे पहले, हमने प्रस्ताव दिया कि COVID-19 के दौरान खिलाड़ी राष्ट्रीय नमूने की तुलना में वर्तमान और भविष्य के कल्याण के उच्च स्तर की रिपोर्ट करेंगे। इसलिए फरवरी 2021 में, गैलप ने एक राष्ट्रीय नमूने के साथ एक सर्वेक्षण किया और लोगों से कल्याण के वर्तमान और भविष्य के स्तर के बारे में पूछा। हमारा एक सर्वेक्षण फरवरी 2021 में भी किया गया था। हमने जानबूझकर वर्तमान और भविष्य की भलाई के समान पैमानों का उपयोग किया था जिसका उपयोग गैलप सर्वेक्षण में राष्ट्रीय नमूने के साथ समानांतर तुलना करने के लिए किया गया था। हमने यह भी भविष्यवाणी की थी कि लोग COVID-19 के दौरान पूर्व-COVID-19 की तुलना में खेलों में अधिक समय व्यतीत करेंगे। और जो लोग अधिक खेलते हैं वे कम खेलने वालों की तुलना में उच्च कल्याण की रिपोर्ट करेंगे। और यह इससे पहले के परीक्षण की तुलना में एक बड़ा रिश्ता होगा। और फिर वास्तव में लोगों के इन-गेम व्यवहार में गोता लगाएँ, लोगों के इन-गेम व्यवहार लॉग डेटा तक हमारी पहुंच का लाभ उठाएं। हम भविष्यवाणी करते हैं कि जो लोग पूर्व-सीओवीआईडी -19 की तुलना में सीओवीआईडी -19 के दौरान अधिक सामाजिक बातचीत में संलग्न हैं, वे अधिक कथित संबंधितता की रिपोर्ट करेंगे। और COVID-19 के दौरान बेहतर प्रदर्शन करने वाले खिलाड़ी अपनी कथित क्षमता की रिपोर्ट करेंगे। बढ़े हुए खेल का इससे पहले महामारी के समय के दौरान गैर-सुखवादी जरूरतों और संतुष्टि के साथ एक मजबूत संबंध होगा। और एक यह है कि खिलाड़ियों को सुखमय और गैर-हेडोनिक की आवश्यकता होती है, पूरी तरह से उनकी भलाई के साथ सकारात्मक रूप से जुड़ा होगा।

हम टैंकों की दुनिया में स्थित हैं या अध्ययन करते हैं। टैंक की दुनिया एक टीम-आधारित ऑनलाइन वाहन मुकाबला खेल है जो व्यक्तिगत और टीम खेलने की अनुमति देता है। इसलिए हम वर्ल्ड ऑफ टैंक के डेवलपर वॉर गेमिंग के सहयोग से काम करते हैं ताकि हम उत्तरी अमेरिकी सर्वर और खिलाड़ियों के इन-गेम व्यवहार डेटा तक पहुंच प्राप्त कर सकें।

स्लाइड 5

हमने दो सप्ताह के सर्वेक्षण किए। पहला अप्रैल 2019 में आयोजित किया गया था और यह COVID समय से पहले का प्रतिनिधित्व करता है। दूसरी लहर जनवरी के अंत और फरवरी की शुरुआत में आयोजित की गई थी और यह COVID समय के दौरान का प्रतिनिधित्व करती है। फरवरी 2021 अमेरिकी संक्रमण और मौतों के चरम के करीब है जैसा कि रिपोर्ट किया गया है न्यूयॉर्क टाइम्स। और हम 10 महीने के व्यवहार डेटा के साथ सर्वेक्षण डेटा का मिलान भी करते हैं। इसलिए सभी डेटा को गुमनाम कर दिया गया था और जब हमने इसे अनुसंधान टीम को भेजने से पहले हैश किया था। हम खिलाड़ियों के सर्वेक्षण डेटा को उनके

इन-गेम व्यवहार डेटा के साथ संयोजित करने में सक्षम हैं, जैसे कि [अश्रव्य] जैसे एक-तरफ़ा हैशेड खिलाड़ी।

स्लाइड 6

तो खेल के बारे में और खिलाड़ी जनसांख्यिकी पर अधिक जानकारी: क्योंकि खेल की एक बहुत समृद्ध ऐतिहासिक पृष्ठभूमि है, यह द्वितीय विश्व युद्ध में स्थित है और यह आपकी प्रतिक्रिया समय की तुलना में रणनीतिक खेल के बारे में अधिक सुविधाएं देता है। तो यह वास्तव में बहुत आकर्षित करता है, जैसे, उम्र की एक विस्तृत श्रृंखला। तो उम्र वास्तव में 12 से 80 तक होती है। हमारे प्रतिभागियों में से लगभग 30% ने अमेरिकी सेना में सेवा की है।

स्लाइड 7

हमारे कुछ प्रमुख परिणामों को यहां साझा करना: मोटे तौर पर, खिलाड़ियों के हमारे नमूने ने वास्तव में राष्ट्रीय नमूने की तुलना में वर्तमान और भविष्य के कल्याण के उच्च स्तर की सूचना दी। और हमारे खिलाड़ी खेल के पहले से ही भारी खिलाड़ियों का प्रतिनिधित्व करते हैं। उनमें से हम उनके नाटक की निरंतरता में उल्लेखनीय वृद्धि देखते हैं, लेकिन नाटक की उनकी तीव्रता नहीं। हालांकि हमने अपने खिलाड़ियों के बीच अधिक दैनिक गेमिंग देखी, लेकिन इन बड़े हुए दैनिक गेमिंग और उनके मनोवैज्ञानिक कल्याण के बीच कोई संबंध नहीं था। हालांकि, उनके गेमप्ले की तीव्रता में वृद्धि को क्षमता की बढ़ती भावनाओं के साथ सहसंबद्ध किया गया था, जो बदले में मनोवैज्ञानिक कल्याण में वृद्धि के साथ जुड़ा हुआ था। जिन खिलाड़ियों ने महामारी के दौरान उच्च स्तर की क्षमता और सुखवादी संतुष्टि की आवश्यकता महसूस की, उनमें मनोवैज्ञानिक कल्याण के उच्च समग्र स्तर की रिपोर्ट करने की अधिक संभावना थी।

स्लाइड 8

तो निष्कर्ष में, कुछ टेकअवे संदेश: हमारे नमूने में गेमप्ले ने मनोवैज्ञानिक रखरखाव के एक प्रकार के रूप में कल्याण में गिरावट के खिलाफ एक बफर प्रदान किया, जबकि हमारे खेल ने अपने खिलाड़ियों के लिए व्यापक रूप से एक मनोवैज्ञानिक बफर दिया है। लेकिन शायद अधिक सामाजिक और सहायक वातावरण समाजीकरण की मांग करने वालों के लिए अधिक सकारात्मक परिणाम उत्पन्न करेंगे, जैसे कि खेल पशु क्रॉसिंग, COVID-19 के दौरान।

स्लाइड 9

यह हमारी टीम है।

स्लाइड 10

सुनने के लिए धन्यवाद और अगर आपके कोई प्रश्न या टिप्पणी हैं तो मुझे बताएं।