

Çevrimiçi oyun oynayanların sosyodemografik özellikleri ve oyun bağımlılığının bazı psikososyal etmenlerle ilişkisi

Sociodemographic characteristics of online game players and the relationship of game addiction with some psychosocial factors

Erkan Baysak¹, Fatma Duygu Kaya Yertutanol², İsmail Volkan Şahiner³, Selçuk Candansayar⁴

¹Uz. Dr., SBÜ, Haydarpaşa Numune Eğitim Ve Araştırma Hastanesi, Psikiyatri Kliniği, İstanbul, Türkiye <https://orcid.org/0000-0001-7679-2292>

²Dr. Öğr. Üyesi, Üsküdar Üniversitesi, Psikoloji Bölümü, İstanbul, Türkiye <https://orcid.org/0000-0002-1761-8830>

³Uz. Dr., SBÜ, Ankara Numune Eğitim Ve Araştırma Hastanesi, Psikiyatri Kliniği, Ankara, Türkiye <https://orcid.org/0000-0002-2216-3439>

⁴Prof. Dr., Gazi Üniversitesi Tıp Fakültesi, Psikiyatri Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye <https://orcid.org/0000-0002-7708-3321>

ÖZET

Amaç: Çevrimiçi oyun oynamanın toplumda giderek yaygınlaşması ve DSM-5'te "internette oyun oynama bozukluğu" olarak tanımlanan davranışsal bir bağımlılığa yol açarak işlevselliği bozması, bu alanda yapılacak çalışmaların önemine işaret etmektedir. Türkiye'de bu alanda yapılan araştırmaların son derece kısıtlı olması nedeniyle, bu çalışmada çevrimiçi oyun oynayanların sosyodemografik özelliklerinin ve oyun bağımlılığı ile ilişkili olabilecek bazı psikososyal etkenlerin incelenmesi hedeflenmiştir. **Yöntem:** Çalışma deseni kesitseldir. Örneklemi, çevrimiçi bir oyun olan Travian oyuncularını oluşturmaktadır. Katılımcılara sosyodemografik veri formu, Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği, Algılanan Çok Boyutlu Sosyal Destek Ölçeği ve Yaşam Doyumunu Ölçeği SurveyMonkey aracılığıyla ulaştırılmış ve formları eksiksiz şekilde dolduran 726 kişinin verileri analiz edilmiştir. **Bulgular:** Sosyodemografik verilere göre ortalama yaş 28.4± 9.98, erkeklerin oranı %93.5 (n: 679), en az üniversite mezunu olanların oranı %59.2'dir. Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne göre oyun bağımlısı olanların oranı %11.9 'ken (n: 81) bağımlı olmayan ancak risk altında olanlar eklendiğinde bu oran %47 (n: 344) olarak bulunmuştur. Oyun bağımlılığı puanları ile yaşam doyumu ($r=-.270$, $p<.01$) ve algılanan çok boyutlu sosyal destek puanları ($r=-.181$, $p<.01$) arasında negatif yönde, oyun bağımlılığı puanları ile benlik saygısı puanları ($r=-.333$, $p<.01$) arasında ise pozitif yönde anlamlı ilişki mevcuttur. **Sonuç:** Türkiye'de Travian oynayan kişilerdeki oyun bağımlılığının geniş bir yaş aralığındaki nüfusu etkilediği görülmektedir. Algılanan çok boyutlu sosyal destek, yaşam doyumu ve benlik saygısının yüksekliğinin düşük oyun bağımlılığı puanları ile ilişkili olması, oyun bağımlılığı açısından riskli kişilere yönelik yaklaşımlar bakımından klinisyenlere yol gösterici olabilir.

Anahtar Sözcükler: Çevrimiçi oyun bağımlılığı, benlik saygısı, algılanan çok boyutlu sosyal destek, yaşam

SUMMARY

Objective: The fact that online gaming is becoming more widespread in the society and may disrupt functionality by causing a behavioral addiction, which is defined as "internet gaming disorder" in DSM-5, points to the importance of further research. In this study, we aimed to investigate the sociodemographic features of online gamers and some psychosocial factors that may be related to online gaming, as there are limited studies available on this topic in Turkey. **Method:** The design of the study is cross-sectional. The sample of the study consists of Travian, an online game, players. The sociodemographic data form, Game Addiction Scale, Rosenberg Self-Esteem Scale, Perceived Multi-Dimensional Social Support Scale and Life Satisfaction Scale were conveyed to the participants via SurveyMonkey. The data of 726 participants, who completed all forms, were analyzed. **Results:** Mean age of the participants was 28.4± 9.98, 93.5% (n: 679) were male, 59.2% were at least university graduates. 11.9% (n: 81) of the participants were game addicts according to Game Addiction Scale and all together with risky participants for game addiction who are not game addicts already, this number reaches up to 47% (n: 344). There is a negative significant relationship between game addiction scores and life satisfaction ($r=-.270$, $p<.01$), and perceived multi-dimensional social support ($r=-.181$, $p<.01$). Also there is a positive significant relationship between game addiction scores and self-esteem scores. **Discussion:** Addiction of Travian players in Turkey seem to affect the population in a wide age range. The fact that perceived multi-dimensional social support, life satisfaction and high self-esteem are related to low game addiction scores may be a guide for clinicians in terms of approaches towards people at risk of game addiction.

Key Words: Online game addiction, self-esteem, perceived multi-dimensional social support, life satisfaction

(Klinik Psikiyatri Dergisi 2020;23:196-203)

DOI: 10.5505/kpd.2020.10337

GİRİŞ

İnternet yaygın bir şekilde kullanılmaya başlandıktan bir süre sonra bilimsel literatüre “internet bağımlılığı” kavramı girmiştir (1). İnternetin yaygınlaşmasıyla, daha önce konsol, video ve bölgesel ağlarla oynanan video oyunlarının çok geniş kitlelerce aynı anda oynanması mümkün hale gelmiştir. Böylece sınırsız sayıda kişinin, 24 saat boyunca çevrimiçi kalabildiği sanal oyun ortamları oluşmuştur. Diğer yandan oyun oynamanın kolaylaşması, yaygınlaşması ve çeşitlenmesi ile farklı sorun alanları da açığa çıkmıştır. Video oyunu oynamanın sorun olarak ilk kez bildirildiği 1983 yılından (2) sonra oyun oynama ile ilişkili sorunlar “problematik”, “kompulsif”, “aşırı” oyun oynama veya “oyun bağımlılığı” gibi terimlerle ifade edilmiştir. Son olarak DSM-5’in üçüncü bölümünde; gelecekte kumar bağımlılığı ile birlikte davranışsal bağımlılıklar kategorisine dâhil edilebilecek bir durum olarak “internette oyun oynama bozukluğu” (internet gaming disorder) (İOOB) şeklinde adlandırılmıştır (3). Bu adlandırma, çevrimiçi oyun oynama ile ilgili mevcut çalışmaların artmasını ve tanı koymak için kullanılan ölçeklerin belli standartlarda olmasını da amaçlamıştır.

Konu üzerine yapılan çalışmalar; video oyunu oynayan kişilerin demografik özellikleri, oyun bağımlılığının görülme sıklığı, patofizyolojisi, risk faktörleri, diğer psikiyatrik hastalıklarla ilişkisi ve olumsuz sonuçları üzerine yoğunlaşmıştır (4). Yapılan demografik çalışmalarda oyun bağımlılığının yaygınlığı; katılımcıların yaşına, kullanılan ölçme araçlarına ve yaşanan coğrafyaya bağlı olarak %0.2 - 50 gibi geniş bir aralıkta bildirilmiştir (5,6). Bulgular oyun bağımlılığının sadece çocuklarda değil tüm yaş gruplarında sorun oluşturduğunu da göstermiştir (7). Yapılan araştırmalarda oyun bağımlılığının çeşitli psikiyatrik bozukluklara (8) ek olarak yalnızlık, (9) benlik saygısı, (10) aile ve sosyal destek (11) gibi değişkenlerle ilişkili olduğu bildirilmiştir. Yine literatürde oyun bağımlılığının akademik başarıda düşme, (12) iş ve ev yaşamında sorunlar, (13) uyku sorunları (14) gibi olumsuz sonuçları olduğu ile ilgili veriler bulunmaktadır. Dünyada bu alandaki çalışmalarda artış gözlenirken, ülkemizdeki çalışmaların sayısı ve çeşitliliği oldukça sınırlı

kalmıştır.

Bu nedenle de bu çalışmada, Türkiye’de çevrimiçi oyun oynayan nüfusun yaş, eğitim, meslek gibi sosyo-demografik özelliklerini tanımlamak, bağımlı ve riskli bireylerin oranını belirlemek ve bunun algılanan çok boyutlu sosyal destek, benlik saygısı ve yaşam doyumu gibi etmenlerle olan ilişkisini incelemek hedeflenmiştir.

YÖNTEM

Araştırma, “devasa çok oyunculu çevrimiçi oyun” (massively multiplayer online game; MMOG) sınıflamasına giren ve bir strateji oyunu olan “Travian” oynayan kişilere oyunun Türkiye sunucusu üzerinden çevrimiçi şekilde ulaşılarak yapılmıştır. Bu amaçla, oyun içinde hesap açılarak tek tek oyunculara veya birlik başkanlarına araştırmaya davet mesajı atılmıştır. Davet mesajındaki bağlantıya tıklayan katılımcılara, çalışmanın amacı özetlenerek bilgilerinin isimsiz ve gizli kalacağı belirtilmiş ve katılımcılardan “çalışmaya katılmayı onaylıyorum” butonuna tıklayarak onam verdikten sonra anket paketini doldurmaları istenmiştir. Bu çalışma SurveyMonkey çevrimiçi anket veri tabanı üzerinden 1 Mart-31 Mayıs 2013 tarihleri arasında üç aylık bir süreçte yürütülmüştür. Sistemin açık olduğu zaman dilimi içinde aynı bilgisayardan tekrar bağlanma engellendiği için mükerrer girişler önlenmiştir. Çalışmanın sürdüğü üç aylık süreç içerisinde çalışmanın başında gönderilen davet mesajı aralıklarla gönderilerek katılımın artırılması hedeflenmiştir. Araştırma protokolü Gazi Üniversitesi Etik Kurulu tarafından 98 karar numarası ile onaylanmıştır.

Katılımcılar

Çalışmanın en önemli amaçlarından biri Türkiye’de çevrimiçi oyun oynayan nüfusun popülasyonun profilini belirlemek olduğu için tek katılma kriteri okuryazar olmak olarak belirlenmiştir. Çalışmanın yürütüldüğü adrese tıklayan toplam 1763 kişiden 745’i tüm anket paketini tamamlamıştır. Araştırmacılar tarafından anket soruları çalışma dışı üç kişiye süre tutularak doldurtulmuş ve en kısa doldurma süresinin 8 daki-

ka olduğu görülmüştür. Bu nedenle 8 dakikadan daha kısa sürede anketi tamamlayan 19 kişi, okumadan soruları yanıtlamış olma olasılıkları nedeniyle çalışmadan çıkarılmıştır. Analize 726 kişiyle devam edilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Oyun Bağımlılığı Ölçeği (OBÖ): Lemmens ve arkadaşları tarafından geliştirilen 5’li likert tipindeki ölçeğin, toplam puanı değerlendiren 21 maddelik uzun formu (OBÖ-21) ve riskli ve bağımlı bireyleri belirleyen 7 maddelik kısa formu (OBÖ-7) bulunmaktadır.(15) Ölçeğin Türkçe geçerlik ve güvenilirlik çalışması Baysak ve arkadaşları tarafından yapılmıştır (16). Ölçeğin değerlendirilmesinde Charlton ve Danforth’un (17) tartışmalarına ve ölçeğin orijinaline bağlı kalınarak OBÖ için monotetik ve politetik olmak üzere iki bağımlılık ölçütü belirlenmiştir. Monotetik biçim sadece oyun bağımlısı olan bireyleri, politetik biçim ise oyun bağımlısı olanların yanında bağımlılık riski olan bireyleri de belirlemektedir. Monotetik biçimde oyun bağımlılığı tanısının konulabilmesi için OBÖ-7’de yer alan 7 maddenin tamamının (7/7); “1 (hiç bir zaman)”, “5 (çok sık)” arasında değişen aralıkta, en az “3 (bazen)” ve daha üzerindeki seçeneklerde işaretlenmesi gerekmektedir. Politetik biçimde bu tanı ölçekteki ölçütlerin en az 4 maddesi (4/7) karşılandığında gerçekleşmektedir (15).

Yaşam Doyumu Ölçeği (YDÖ): Diener ve arkadaşları (18) tarafından geliştirilerek Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması Köker (19) tarafından yapılan ölçek, 5 maddelik ve 7’li likert tipinde olup kişilerin yaşam doyumuna ilişkin algılarının belirlenmesinde kullanılmaktadır.

Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği (RBSÖ): Rosenberg tarafından geliştirilen ölçek 68 soru ve 12 alt ölçekten oluşmaktadır.(20) Türkçe geçerlik ve güvenilirliği Çuhadaroğlu tarafından yapılmıştır (21). Çalışmada 10 sorudan oluşan Benlik Saygısı Alt Ölçeği kullanılmıştır. Ölçekten alınan düşük puan, benlik saygısının yüksekliğini, yüksek puan ise benlik saygısının düşükliğini göstermektedir.

Algılanan Çok Boyutlu Sosyal Destek Ölçeği (AÇBS-

DÖ): Farley ve arkadaşları tarafından geliştirilen 12 maddelik ve 7’li likert tipindeki ölçek, bireyin algıladığı sosyal desteğin yeterliliğini gösteren bir kendini değerlendirme ölçeğidir. Ölçeğin, algılanan sosyal desteğin kaynağı olarak gösterdiği aile, arkadaşlar ve özel bir insan olmak üzere üç alt boyutu bulunmaktadır. Ölçeğin Türkçe geçerlik ve güvenilirlik çalışması Eker ve Aker tarafından yapılmıştır (22).

İstatiksel Analiz

Katılımcılardan elde edilen demografik verileri değerlendirmek için betimsel analiz yöntemleri, bağımlı değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemek için Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır.

BULGULAR

Katılımcıların 679 ‘u erkek (%93.5) ve 47’si kadın (%6.5)’dir. Yaş ortalaması 28.4 ± 9.98 (erkeklerde 28.15 ± 9.82 ; kadınlarda 31.89 ± 11.61)’dir. Çalışmaya katılan en genç kişi 12 yaşındayken en yaşlı kişi 61 yaşındadır. Katılımcıların %59.2’si en az üniversite mezunu, %32.6’sı lise mezun, %8.2’si ilköğretim ve altı eğitim seviyesine sahiptir. Katılımcıların %7.8’i çalışmamakta veya düzenli bir işe sahip değilken %39.1’i öğrenci ve kalanları ise bir işte çalışmaktadır. Katılımcılara ait diğer sosyodemografik verilere ilişkin bilgiler Tablo 1’de gösterilmiştir.

Katılımcıların oyun oynama davranışlarına ait veriler ise Tablo 2’de gösterilmiştir.

Bağımlılık oranları için monotetik ve politetik ölçütler kullanılarak yapılan hesaplamalarda monotetik biçime göre oyun bağımlısı oranı %11.16 (n=81), politetik biçime göre ise %47 (n=344) olarak bulunmuştur.

Veriler cinsiyete göre incelendiğinde kadınlar ve erkekler arasında, ölçeğin hem uzun formu [$t(724) = .56, p = .58$] hem de kısa formunda [$t(724) = .93, p = .35$] oyun bağımlılığı oranları açısından fark bulunmamıştır.

Katılımcılara uygulanan OBÖ-21 toplam puanları

Tablo 1. Katılımcıların sosyo-demografik özelliklerinin dağılımı

Değişkenler	n	%
Medeni durum		
Evli	251	34,6
Nişanlı	6	0,8
Bekâr	441	60,7
Boşanmış-Ayrı yaşayan	28	3,9
Birlikte yaşanan kişi		
Yalnız	69	9,5
Ev arkadaş/lan	92	12,7
Anne ve baba	280	38,6
Eş	52	7,2
Eş ve çocuklar	186	25,6
Yurtta	23	3,2
Diğer	24	3,3
Ailenin aylık geliri		
800* TL'den az	46	6,3
801-1500 TL	148	20,4
1501-3000 TL	286	39,4
3001-5000 TL	149	20,5
5001 TL'den fazla	97	13,4

* 2013 yılındaki asgari ücret

ile YDÖ, RBSÖ ve AÇBSDÖ puanları, oyunda geçirilen haftalık süre, hiç ara vermeden oyun oynama süresi ve kaç yıldır internetten oyun oynandığı arasında ilişki olup olmadığı incelenmiştir (Tablo 3). Buna göre; OBÖ-21 toplam puanları ile YDÖ ($r=-.270$, $p<.01$), AÇBSDÖ ($r=-.181$, $p<.01$) toplam puanı ile birlikte AÇBSDÖ-aile desteği boyutu ($r=-.171$, $p<.01$), AÇBSDÖ-arkadaş desteği boyutu ($r=-.164$, $p<.01$) ve AÇBSDÖ-özel bir insan desteği boyutu ($r=-.119$, $p<.01$) puanları arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki, RBSÖ puanları ($r=.333$, $p<.01$) ile pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Yine OBÖ-21 toplam puanları ile oyunda geçirilen haftalık süre ($r=.127$, $p<.01$), hiç ara vermeden oyun oynama süresi ($r=.193$, $p<.01$) ve kaç yıldır internetten oyun oynandığı ($r=.083$, $p<.05$) arasında pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu bulunmuştur.

TARTIŞMA

Bu çalışmada Travian adlı çevrimiçi oyunu oynayan kişilerin sosyo-demografik özellikleri, oyun oynama davranışları, oyun bağımlılığı oranları ve bunun algılanan çok boyutlu sosyal destek, benlik saygısı ve yaşam doyumu gibi etmenlerle olan ilişkisini incelenmiştir.

Katılımcıların yaş ortalamalarının (E:28.2, K:31.9), özellikle belli bir yaş grubunda yapılan çalışmalar dışlandığında literatürdeki diğer çalışmalarla benzer özellikler taşıdığı görülmektedir (7, 23, 24). ESA (Entertainment Software Association) tarafından çeşitli araçlarla video oyunu oynayan dört binden fazla Amerikalı'nın incelendiği 2018 tarihli istatis-

tiksel raporda; oyun oynayan kişilerin yaş ortalamasının erkeklerde 32 ve kadınlarda 36 olduğu, kişilerin %70'inden fazlasını 18 yaş ve üzerindeki kişilerin oluşturduğu bildirilmiştir (25). 2006 yılında, MMOG oynayan beş binden fazla kişinin değerlendirildiği bir çalışmada, erkek ve kadınlarda ortalama yaş sırasıyla 25.7 ve 31.7 olarak bulunmuştur (7). Bu veriler video oyunu oynamanın çocuk ve ergenlere özel bir durum olduğu algısının değişmesi gerektiğini göstermekte olup aşırı video oyunu oynamanın yetişkin nüfusta da oldukça sık görülen ve sorunlara yol açan bir davranış olduğu bildirilmektedir (6).

Çalışmaya katılanların büyük çoğunluğunun erkek olması (%93.5), başka çalışmalarda bulunan %85.4 (7), %87 (26), %93'lük (27) yüksek erkek oranları ile benzerdir. Oyun oynayan kadınların erkeklerden daha fazla olarak bulunduğu araştırmalarda bulunmaktadır (25). Kadın oyuncu oranlarındaki farklılıkların, oyunun türüne ve oyun oynama motivasyonlarındaki farklılara bağlı olduğu öne sürülmüştür (7, 28). Bununla birlikte oyunlardaki birincil karakterlerinin çoğunun erkek olması ve kadın karakterlerin ikincil rolde olması bu farklılığın bir diğer nedeni olarak gösterilmiştir (29). Erkekler ve kadınlar arasında çalışmamızda oyun bağımlılığı oranları arasında fark bulunmamıştır. Ancak, erkek katılımcı sayısının kadınlardan belirgin düzeyde fazla olduğu düşünüldüğünde, yapılan karşılaştırmanın geneli temsil etmeyebileceği akla gelebilir.

Çalışmada katılımcıların oyun oynama davranışları da incelenmiştir. Kişilerin ara vermeden oyun oynama süreleri ortalama 8.5 saat olarak

Tablo 2. Katılımcıların oyun oynama davranışlarına ait veriler

Değişkenler	n	%
Oyun oynamaya nasıl başladığı		
İnternette öğrenen	274	37.7
Gerçek yaşamdaki arkadaş(lar)dan öğrenen	374	51.5
Eşinden/sevgilisinden öğrenen	6	0.8
Diğer oyunlardaki arkadaşlardan öğrenen	43	5.9
Diğer	29	4
Cep telefonundan oyuna girme sıklığı		
Hiçbir zaman	174	24
Nadiren	168	23.1
Arada sırada	169	23.3
Çoğunlukla	80	11
Çok sık	39	5.4
Devamlı	47	6.5
Cep telefonunun internet özelliği/bağlantısı yok	49	6.7
Oyun oynarken oyunla ilgili şeylerin satın alınıp alınmadığı		
Evet	398	54.8
Hayır	328	45.2
Günlük oyuna girme ve oyunu takip etme sayısı		
Her gün girmeyen	36	5
Günde bir defa giren	75	10.3
Günde birden fazla kez giren	615	84.7
	Ort.	s.s
Günde ortalama kaç kez oyuna girildiği* (n:615)	13.26	26.20
Oyunda ayda ortalama harcanan para** (TL)	44.94	71
Oyunda geçirilen haftalık süre (saat)	43.21	29.44
Hiç ara vermeden oyun oynama süresi (saat)	8.49	12.06
Kaç aydır internette oyun oynandığı	74.4	43.08

* Oyuna günde 1 defadan fazla giren 615 kişinin ortalama giriş sayısı

** Oyunda para harcadığını belirten 398 kişinin ortalama harcadığı para

bulunmuştur. Literatürde ara vermeden video oyunu oynama ile ilgili bir veri bulunmamıştır. Elde edilen, oyunda geçirilen haftalık süre ortalaması, literatürde oyun bağımlılığı ölçek skorları veya tanısı ile oyun oynama süresi ile anlamlı ilişki saptayan çalışmalar (30, 31) ile benzer şekilde (43.2 saat) yüksek ve OBÖ puanları ile pozitif yönde anlamlı derecede ilişkili bulunmuştur. Kişilerin ne kadar süredir oyun oynadıklarının incelendiği bir çalışmada, bu değer yetişkinler için ortalama 24.7 ay, ergenlerde ise 27.7 ay olarak bulunmuştur (32). Bu değer bizim çalışmamızda ortalama 74.4 aydır. Benzer çalışmaya göre çalışmamızda daha yüksek süre bulunması travian strateji oyununun daha ileri yaşlarda tercih edilmesi oyuna ait bir özellik olabilir ve bu da katılımcıların öncesinde daha uzun süreler oyun oynamasını açıklayabilir. Ancak bildiğimiz kadarıyla, bahsedilen süre ile bağımlılık arasındaki ilişkiyi değerlendiren bir araştırma bulunmamaktadır. Sonuç olarak çevrimiçi oyun oynayan kişilerde OBÖ puanları ile oyunda geçirilen haftalık süre, hiç ara vermeden oyun oynama süresi ve ne zamandır internette oyun oynadığı gibi oyun oynama davranışları arasında anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki olması; bu değişkenlerin oyun bağımlılığı için olası bir risk faktörü oluşturduğuna işaret ediyor olabilir (6, 33).

Çalışmanın diğer amacı, Travian oynayan kişilerdeki bağımlılık oranlarını saptamaktır. Bağımlılık yaygınlığını inceleyen çalışmalar incelendiğinde yayınlanan oranların %0.2 (34) ile %50 (35) arasında oldukça değişken olduğu gözlenmektedir. Bu fark çalışmanın yapıldığı coğrafi bölge, ırksal özellikler, yaş grubu ve kullanılan ölçüm araçları gibi pek çok etkene bağlıdır. Bu çalışmada elde edilen oyun bağımlılığı oranları OBÖ monotetik biçime göre %11.6 ve politetik biçime göre %47 olup bu sonuçlar bilimsel yazınla uyumludur (36). Bu çalışmanın evrenini yalnızca çevrimiçi oyun oynayan kişiler oluşturduğu için normal nüfusta bakılan yaygınlık oranlarına göre (5) daha yüksek değerler elde edilmesi beklenen bir sonuçtur. Diğer yandan elde ettiğimiz yüksek bağımlılık oranları, oyuna ait özellikler ile de ilişkili olabilir. Şöyle ki; yarışma, sosyalleşme, oyun mekanikleri, oyundaki kişilerden yardım ve destek görme gibi oyun oynama motivasyonlarına ait pek çok etken bağımlılık oranlarını etkilemiş olabilir (37). Travian oynayanlar arasında yüksek bağımlılık oranlarının bulunmasının bir diğer nedeni; gönderilen çalışma davetini gören ve dolduran kişilerin oyuna daha fazla süre ayıran, daha fazla çevrimiçi kalan ve bu özellikleri ile bağımlı olma olasılığı daha fazla olan bireyler olma olasılığı olabilir. Oyuna bağımlı olmayan ya da oyunda daha az süre

Tablo 3. OBÖ-21 puanları ile yaşam doyumu, benlik saygısı ve algılanan çok boyutlu sosyal destek ölçek puanları ve bazı oyun oynama özellikleri arasındaki ilişki

Ölçekler	OBÖ-21 r
YDÖ	-.270**
RBSÖ	.333**
AÇBSDÖ	-.181**
<i>Aile desteği boyutu</i>	-.171**
<i>Arkadaş desteği boyutu</i>	-.164**
<i>Özel bir insan desteği boyutu</i>	-.119**
Oyunda geçirilen haftalık süre (saat)	.127**
Hiç ara vermeden oyun oynama süresi (saat)	.193**
Kaç yıldır internetten oyun oynadığı	.083*

*p<.05. **p<.01

geçiren kişiler ya belli bir süre sonra oyundan ayrılmakta ya da çevrimiçi kalma sürelerini düşürmektedir. Sonuçta elde edilen bağımlılık oranları, oyun oynayan tüm örneklem yerine oyun bağımlılığı açısından riskli bireylerin ağırlıklı olduğu bir örnekleme yansıtıyor olabilir (38).

Çalışmada son olarak, oyun bağımlılığı ile ilişkili olabilecek bazı psikososyal etkenler incelenmiştir. Buna göre OBÖ toplam puanlarının yaşam doyumu, benlik saygısı ve algılanan çok boyutlu sosyal destek ile negatif yönde anlamlı bir ilişkisi olduğu görülmüştür. Düzenli şekilde oyun oynayan 257 kişiyle yapılan bir çalışmada, çevrimiçi oyun oynama bozukluğu olanlarda sağlıklı kontrollere göre anlamlı ölçüde yüksek düzeyde anksiyete, depresyon, dürtüsellik, stres ve düşük yaşam doyumu bildirilmiştir (39). Rastgele seçilen 2500 kişi ile yapılan diğer bir çalışmada, problemlili oyun oynama ve oyunda geçirilen süredeki artış ile düşük yaşam doyumu puanları arasında ilişki bulunmuştur (40). Yine Festl ve arkadaşlarının çocuk ve yetişkinlerden oluşan 4382 kişi ile yaptıkları bir başka çalışmada, yüksek oyun bağımlılığı skorları ile düşük yaşam doyumu arasında ilişki olduğu gösterilmiştir (34). Bu bulgular yaşam doyumu ile oyun bağımlılığı arasında negatif yönde bir ilişki olduğuna işaret etmektedir.

Benlik saygısı ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalarda farklı bulgular elde edilmiştir. Benlik saygısı ile oyun oynama yoğunluğu arasında ilişkinin olmadığını gösteren çalışmalar (39) ile birlikte, elde ettiğimiz verilerle uyumlu olacak şekilde oyun bağımlılığı düzeyleri ile düşük benlik saygısı arasında ilişki olduğunu gösteren çalışmalar da vardır.(10, 41) Bunlara

karşıt olarak, oyun oynama ile benlik saygısı arasında pozitif yönde ilişki saptayan çalışmalar, (42) oyun oynamanın benlik saygısında yükselmeye neden olduğunu gösteren çalışmalar (43) da bildirilmiştir. Benlik saygısı ile bağımlılık arasında bulunan farklı sonuçlar konunun açıklığa kavuşması için daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir.

Sosyal destek ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin araştırıldığı sınırlı sayıdaki çalışmada, oyun oynama sürelerindeki artış ile düşük sosyal destek arasında ilişki bulunmuştur (44). 12-14 yaş arasındaki 1095 ergen ile yapılan bir çalışmada çevrimiçi oyun oynama bozukluğu olanlarda algılanan sosyal destek daha düşük olarak bildirilmiştir (45). Bu bulgu oyun oynayan popülasyonda hem daha düşük sosyal desteğe sahip kişilerde oyun bağımlılığı riskinin değerlendirilmesini hem de oyun bağımlılığı olanlarda sosyal destek mekanizmalarının göz önünde bulundurulmasının önemine dikkat çekmektedir. Çalışmamızda oyun bağımlılığı ile yaşam doyumu, benlik saygısı ve algılanan çok boyutlu sosyal destek gibi psikososyal etkenler arasında bulunan ilişkiler ilgili bilimsel yazın ile uyumludur.

Bu çalışmada bazı kısıtlılıklar bulunmaktadır. İlk kısıtlılık, çalışma örnekleminin çevrimiçi oyun oynayanlardan oluşması ve yüz yüze görüşme yapılmamış olmasıdır. Çevrimiçi olarak veri elde etmenin, katılımcılar tarafından bilgilerin farklı verilmesi gibi dezavantajları vardır ancak daha fazla örneklem büyüklüğüne ulaşılması gibi avantajlı yönleri de bulunmaktadır (38). Diğer bir kısıtlılık ise çalışma örnekleminin belirli bir MMOG oynayan kişilerden oluşmasıdır. Böylece çalışmanın

sonuçları, genel nüfusu yansıtmadığı için toplumda ki oyun bağımlılığı oranlarını değerlendirmeyi mümkün kılmamıştır. Diğer yandan, belirli bir oyunu oynayan katılımcıları içermesi bakımından çalışma sonuçlarını tüm çevrimiçi oyun oynayanlara genellerken dikkatli olunması gerekir.

SONUÇ

Bu çalışma bildiğimiz kadarıyla Türkiye’de çevrimiçi oyun oynayan bir örnekleme yapılan ilk çalışmadır. O nedenle bu çalışmanın, Türkiye’de çevrimiçi oyun oynayan nüfusun yaş, cinsiyet, eğitim, sosyo-ekonomik durum gibi sosyodemografik verilerine ve oyun oynama davranışlarına dair önemli bilgiler sunduğunu düşünüyoruz. Çevrimiçi oyun oynayan kişilerin ağırlıkla erkek ve daha çok genç yetişkin olmaları, oyun bağımlılığını önleme çalışmalarında yönelmesi gereken hedef

kitleyi belirleyebilir. Ayrıca bu çalışma, çevrimiçi oyun oynayan nüfusta oyun bağımlılığı oranlarını göstermesi ve oyun bağımlılığı ile ilişkili olabilecek psikososyal etkenleri saptaması bakımından değerli olup oyun bağımlılığının tanı ve tedavi süreçlerine katkıda bulunabilir. Diğer yandan oyun bağımlılığı ile ilgili olabilecek risk artırıcı ve koruyucu etkenlerin belirlenmesi için, genel nüfus üzerinde ve/veya farklı çevrimiçi oyun oynayan daha geniş örneklemlerin dâhil edileceği çok sayıda çalışmaya ihtiyaç olduğu açıktır. Çalışmanın bu anlamda sonraki çalışmalar için cesaretlendirici olmasını umuyoruz.

Yazışma Adresi: Uz. Dr., Erkan Baysak, Sağlık Bilimleri Üniversitesi Haydarpaşa Numune Hastanesi, İstanbul, Türkiye
erkanbaysak@gmail.com

KAYNAKLAR

1. Young KS. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychol Behav.* 1998;1:237-44.
2. Soper WB, Miller MJ. Junk-time junkies: An emerging addiction among students. *The School Counselor.* 1983;31:40-3.
3. Association AP. Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®): American Psychiatric Pub; 2013.
4. Kuss DJ, Griffiths MD. Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *Int J Ment Health Addict.* 2012;10:278-96.
5. Sussman CJ, Harper JM, Stahl JL, Weigle P. Internet and video game addictions: diagnosis, epidemiology, and neurobiology. *Child Adolesc Psychiatr Clin N Am.* 2018.
6. Kuss DJ. Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychol Res Behav Manag.* 2013;6:125.
7. Yee N. The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user graphical environments. *Presence.* 2006;15:309-29.
8. González-Bueso V, Santamaría JJ, Fernández D, Merino L, Montero E, Ribas J. Association between internet gaming disorder or pathological video-game use and comorbid psychopathology: a comprehensive review. *Int J Environ Res Public Health.* 2018;15:668.
9. Caplan S, Williams D, Yee N. Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Comput Human Behav.* 2009;25:1312-9.
10. Ko C-H, Yen J-Y, Chen C-C, Chen S-H, Yen C-F. Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *J Nerv Ment Dis.* 2005;193:273-7.
11. Wu X-S, Zhang Z-H, Zhao F, Wang W-J, Li Y-F, Bi L, Qian Z-Z, Lu S-S, Feng F, Hu C-Y. Prevalence of Internet addiction and its association with social support and other related factors among adolescents in China. *J Adolesc.* 2016;52:103-11.
12. Rehbein F, Psych G, Kleimann M, Mediasci G, Möble T. Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychol Behav Soc Netw.* 2010;13:269-77.
13. Achab S, Nicolier M, Mauny F, Monnin J, Trojak B, Vandel P, Sechter D, Gorwood P, Haffen E. Massively multiplayer online role-playing games: comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population. *BMC psychiatry.* 2011;11:144.
14. Lam LT. Internet gaming addiction, problematic use of the internet, and sleep problems: a systematic review. *Curr Psychiatry Rep.* 2014;16:444.
15. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol.* 2009;12:77-95.
16. Baysak E, Kaya FD, Dalgar I, Candansayar S. Online game addiction in a sample from Turkey: Development and validation of the Turkish version of game addiction scale. *Klinik Psikofarmakol Bülteni.* 2016;26:21-31.
17. Charlton JP, Danforth ID. Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Comput Human Behav.* 2007;23:1531-48.
18. Diener E, Emmons RA, Larsen RJ, Griffin S. The satisfaction with life scale. *J Pers Assess.* 1985;49:71-5.
19. Köker S. Comparison of life satisfaction levels of normal and problematic adolescents [Unpublished Master Thesis]. Ankara: Ankara University; 1991 [Turkish].
20. Rosenberg M. Rosenberg self-esteem scale (RSE). Acceptance and commitment therapy Measures package.

1965;61:52.

21. Çuhadaroğlu F. Self-esteem in adolescents [Unpublished Master Thesis]. Ankara: Hacettepe University; 1986.
22. Eker D, Arkar H. Factorial Structure, Validity, and Reliability of the Multidimensional Scale of Perceived Social Support. *Turk psikol derg.* 1995;34:17-25 [Turkish].
23. Williams D, Skoric M. Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game. *Commun Monogr.* 2005;72:217-33.
24. Oggins J, Sammis J. Notions of video game addiction and their relation to self-reported addiction among players of World of Warcraft. *Int J Ment Health Addict.* 2012;10:210-30.
25. ESA's Essential Facts About the Computer and Video Game Industry report [Internet]. The Entertainment Software Association. 2018. Available from: http://www.thesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf.
26. Kuss DJ, Louws J, Wiers RW. Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychol Behav Soc Netw.* 2012;15:480-5.
27. Dauriat FZ, Zermatten A, Billieux J, Thorens G, Bondolfi G, Zullino D, Khazaal Y. Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: evidence from an online survey. *Eur Addict Res.* 2011;17:185-9.
28. Romrell D, editor *Gender and gaming: A literature review.*
29. Williams D, Martins N, Consalvo M, Ivory JD. The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *New Media Soc.* 2009;11:815-34.
30. Ko C-H, Yen C-F, Yen C-N, Yen J-Y, Chen C-C, Chen S-H. Screening for Internet addiction: an empirical study on cut-off points for the Chen Internet Addiction Scale. *Kaohsiung J Med Sci.* 2005;21:545-51.
31. Lemmens JS, Valkenburg PM, Gentile DA. The Internet gaming disorder scale. *Psychol Assess.* 2015;27:567.
32. Griffiths MD, Davies MN, Chappell D. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *J Adolesc.* 2004;27:87-96.
33. Rho M, Lee H, Lee T-H, Cho H, Jung D, Kim D-J, Choi I. Risk factors for internet gaming disorder: Psychological factors and internet gaming characteristics. *Int J Environ Res Public Health.* 2017;15:40.
34. Festl R, Scharrow M, Quandt T. Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction.* 2013;108:592-9.
35. Hur MH. Demographic, habitual, and socioeconomic determinants of Internet addiction disorder: an empirical study of Korean teenagers. *Cyberpsychol Behav.* 2006;9:514-25.
36. Mihara S, Higuchi S. Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry Clin Neurosci.* 2017;71:425-44.
37. Yee N, editor *The gamer motivation profile: what we learned from 250,000 gamers.* Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play; 2016: ACM.
38. Griffiths MD. The use of online methodologies in data collection for gambling and gaming addictions. *Int J Ment Health Addict.* 2010;8:8-20.
39. Barger AH, Holmes JM. Psychosocial correlates of internet gaming disorder: Psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Comput Human Behav.* 2017;68:388-94.
40. Mentzoni RA, Brunborg GS, Molde H, Myrseth H, Skouverøe KJM, Hetland J, Pallesen S. Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychol Behav Soc Netw.* 2011;14:591-6.
41. Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Vermulst AA, Van Den Eijnden RJ, Van De Mheen D. Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction.* 2011;106:205-12.
42. Dempsey JV, Karen R, Barbara L. *Instructional Gaming: Implications for Instructional Technology.* The annual meeting of the association for educational communications and technology Nashville, TN.1994.
43. Olson CK. Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Rev Gen Psychol.* 2010;14:180.
44. Longman H, O'Connor E, Obst P. The effect of social support derived from World of Warcraft on negative psychological symptoms. *Cyberpsychol Behav.* 2009;12:563-6.
45. Wartberg L, Kriston L, Kammerl R. Associations of social support, friends only known through the internet, and health-related quality of life with internet gaming disorder in adolescence. *Cyberpsychol Behav Soc Netw.* 2017;20:436-41.