

23. BÖLÜM

Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluğu

Erkan BAYSAK¹

| OYUN

Oyun kelimesi hayatımızda pek çok düşünmeden geçtiğimiz kavramlardan birisini oluşturmaktadır. Çoğu kişi için bu kelime çok bilindikdir. Buna karşın üzerinde fazla düşünme gereği duyulmayan kavramlardan da biri olmuştur. Ta ki Johan Huizinga Homo Ludens adlı kitabında oyun kavramını kültür, toplum ve dil içindeki yapısını kapsamlı bir şekilde ele alana kadar. Huizinga oyunun insanın en temel en temel özelliklerinden biri olarak görür. *Homo sapiens*² ve *Homo faber*³ terimlerinin yanında insanın *Homo ludens*⁴ terimini de hak ettiğini söyler

(Huizinga, 2015). Huizinga oyunun özellikleri olarak “*gönüllü bir eylem*” olduğu, keyfe keder bir durum olduğunu, “*gündelik*” veya “*asıl hayat*” olmadığını, mekan olarak yalıtılmış ve belirli bir zamana sınırlı olduğunu, belirsizlik ve şansın içinde olduğunu bir gerilim olduğu ve her oyunun kuralları olduğunu vurgular (Gönül, 2019). Huizinga oyun hakkındaki ufuk açıcı düşüncelerini ifade ederken özellikle psikoloji ve biyolojinin oyun kavramını terk ettiği noktadan başladığını ifade eder. İşte tam da bu noktada psikoloji ve psikiyatri açısından oyun kavramı oyunun günlük hayattaki yerinden psikopatolojiye uzanan bir sürece uzanır .

¹ Uzm. Dr., Sağlık Bilimleri Üniversitesi, Haydarpaşa Numune Eğitim ve Araştırma Hastanesi, Psikiyatri Kliniği, erkanbaysak@gmail.com

² Akıllı insan

³ Alet yapan insan

⁴ Oyun oynayan insan

oyuncuların kendisinden ileri gittiğini, daha yüksek konum ve ekipmana sahip olmaları nedeniyle endişe duyar. Diğer yandan oyun oynamama nedeniyle gerçek yaşamın zorlukları ile ve olumsuz duygularla baş başa kalır. Can sıkıntısı gidermek ve sürekli zihinsel uğraşı isteği nedeniyle oyuna tekrar dönmek ister. Birçok kişi için bu nedenle tedavide nihai hedef veya beklentileri oyunu bırakmak değil oyun oynamanın kontrolünü elinde bulundurmaya olabilmektedir. Kişilerin oyun oynama sürelerinin azaltılmasının izlenmesi bununla birlikte kişilerin kendilerini izlediği günlük çizelgelerin tutulması, oynamadığı zaman yaşadığı duygular, oyun oynama süresi, hangi zamanlarda oyun oynama isteğinin fazla olduğu ya da oyun oynamaya engel olamadığı gibi risk etkenlerinin belirlenmesi önemlidir. Bir diğer nokta kişilere oyun oynama konusunda psiko-eğitim vermektir. Kişilerle oyunların yapısı, hangi noktalarla kişiyi çevrimiçi tutmaya çalıştıkları veya oyundaki ödül sisteminin yapısı, hangi tür manipülasyonlarla kişilerin para harcamasını sağlandığı gibi noktaların konuşulması yararlı olabilmektedir. Yine birey ile oyunun hangi özelliklerinin kendisini halen çektiği veya özlem duyduğu kişi ile konuşularak motivasyon kaynakları ortaya çıkarılabilir (D King ve ark., 2018).

Bunlar dışında tedavide ergen ve çocuklar için aile müdahaleleri, kamplara alma gibi yaklaşımlar, motivasyonel görüşme teknikleri, aktivite düzenleme, relaps öneme yönelik yaklaşımlar da müdahaleler arasında yer almaktadır.

KAYNAKLAR

APA American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*: American Psychiatric Pub.

- Apperley TH (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming, 37*(1), 6-23.
- Brand JE, Todhunter S, ve Jervis J (2017). Digital Australia 2018 (DA18). *Retrieved from* <http://www.igea.net/wp-content/uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-DA18-Final-1.pdf>.
- Braun B, Stopfer JM, Müller KW ve ark. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior, 55*, 406-412.
- Castronova E. (2008). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*: University of Chicago press.
- Cole SH, ve Hooley JM (2013). Clinical and personality correlates of MMO gaming: Anxiety and absorption in problematic internet use. *Social science computer review, 31*(4), 424-436.
- Collins E, Freeman J, ve Chamarro-Premuzic T (2012). Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use. *Personality and Individual Differences, 52*(2), 133-138.
- Darvesh N, Radhakrishnan A, Lachance CC ve ark. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: a rapid scoping review. *Systematic reviews, 9*, 1-10.
- Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu. https://tr.wikipedia.org/wiki/Devasa_çok_oyunculu_çevrimiçi_rol_yapma_oyunu
- ESA. (2020). Essential Facts About the Video Game Industry from Entertainment Software Association, ESA <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Fam JY (2018). Prevalence of internet gaming disorder in adolescents: A meta-analysis across three decades. *Scandinavian journal of psychology, 59*(5), 524-531.
- Gentile DA, Choo H, Liau A ve ark. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics, 127*(2), e319-e329.
- Gervasi AM, La Marca L, Costanzo A ve ark. (2017). Personality and Internet gaming disorder: a systematic review of recent literature. *Current Addiction Reports, 4*(3), 293-307.

- Gönül GE Johan Huizinga'nın Homo Ludens'i. *Söylen Filoloji Dergisi*, 4(2), 582-585.
- Griffiths MD, Kuss DJ, ve L King D (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318.
- Han DH, Hwang JW, ve Renshaw PF (2011). Bupropion sustained release treatment decreases craving for video games and cue-induced brain activity in patients with Internet video game addiction.
- Huizinga J. (2015). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jeong EJ, ve Kim DH (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Kim K, ve Kim K (2015). Internet game addiction, parental attachment, and parenting of adolescents in South Korea. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 24(6), 366-371.
- King D, Delfabbro P, ve Griffiths M (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International journal of mental health and addiction*, 8(1), 90-106.
- King D, ve Delfabbro P. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*: Academic Press.
- King DL, ve Delfabbro PH (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review*, 34(4), 298-308.
- Kuss DJ (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125.
- Kuss DJ, Pontes HM, ve Griffiths MD (2018). Neurobiological correlates in internet gaming disorder: A systematic literature review. *Frontiers in Psychiatry*, 9, 166.
- Kuss DJ, ve Griffiths MD (2012). Internet and gaming addiction: a systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sci*, 2(3), 347-374. doi:10.3390/brainsci2030347
- Kuss DJ, ve Griffiths MD (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3-22.
- Laconi S, Pirès S, ve Chabrol H (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in human behavior*, 75, 652-659.
- Laible DJ, Carlo G, ve Raffaelli M (2000). The differential relations of parent and peer attachment to adolescent adjustment. *Journal of Youth and adolescence*, 29(1), 45-59.
- Lam LT, Peng Z-w, Mai J-c ve ark. (2009). Factors associated with Internet addiction among adolescents. *Cyberpsychology & behavior*, 12(5), 551-555.
- Mihara S, ve Higuchi S (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences* 71(7), 425-444.
- Müller KW, Janikian M, Dreier M ve ark. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 24(5), 565-574.
- Nielsen P, Favez N, ve Rigter H (2020). Parental and Family Factors Associated with Problematic Gaming and Problematic Internet Use in Adolescents: a Systematic Literature Review. *Current Addiction Reports*, 1-22.
- Paulus FW, Ohmann S, Von Gontard A ve ark. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645-659.
- Peters CS, ve Malesky Jr LA (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *CyberPsychology & Behavior*, 11(4), 481-484.
- Pezoa-Jares R, Espinoza-Luna I, ve Vasquez-Medina J (2012). Internet addiction: A review. *J. Addict. Res. Ther. S*, 6(2).
- Przybylski AK, Weinstein N, ve Murayama K (2017). Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon. *American Journal of Psychiatry*, 174(3), 230-236.
- Rehbein F, Kliem S, Baier D ve ark. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: Diagnostic contribution of the nine

- DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842-851.
- Romrell D. *Gender and gaming: A literature review*.
- Ryan RM, Rigby CS, ve Przybylski A (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30(4), 344-360.
- Salen K, Tekinbaş KS, ve Zimmerman E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*: MIT press.
- Schneider LA, King DL, ve Delfabbro PH (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321-333.
- Shaffer HJ, LaPlante DA, LaBrie RA ve ark. (2004). Toward a syndrome model of addiction: Multiple expressions, common etiology. *Harvard Review of Psychiatry*, 12(6), 367-374.
- Shaffer HJ, Tom MA, Wiley RC ve ark. (2018). Using the Syndrome Model of Addiction: A preliminary consideration of psychological states and traits. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(6), 1373-1393.
- Song J, Park JH, Han DH ve ark. (2016). Comparative study of the effects of bupropion and escitalopram on Internet gaming disorder. *Psychiatry and Clinical Neurosciences* 70(11), 527-535.
- Soper WB, ve Miller MJ (1983). Junk-time junkies: An emerging addiction among students. *The School Counselor*, 31(1), 40-43.
- Steinkuehler CA, ve Williams D (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places". *Journal of computer-mediated communication*, 11(4), 885-909.
- Stetina BU, Kothgassner OD, Lehenbauer M ve ark. (2011). Beyond the fascination of online-games: Probing addictive behavior and depression in the world of online-gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 473-479.
- Stevens MW, Dorstyn D, Delfabbro PH ve ark. (2020). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 0004867420962851.
- Stevens MW, King DL, Dorstyn D ve ark. (2019). Cognitive-behavioral therapy for Internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Clinical psychology & psychotherapy*, 26(2), 191-203.
- Sublette VA, ve Mullan B (2012). Consequences of play: A systematic review of the effects of online gaming. *International journal of mental health and addiction*, 10(1), 3-23.
- Sussman CJ, Harper JM, Stahl JL ve ark. (2018). Internet and video game addictions: diagnosis, epidemiology, and neurobiology. *Child Adolesc Psychiatr Clin N Am*.
- Video Oyunu. https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu
- Wang C-W, Ho RT, Chan CL ve ark. (2015). Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related *Addictive Behaviors*: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addictive Behaviors*, 42, 32-35.
- Wang J-L, Sheng J-R, ve Wang H-Z (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in public health*, 7, 247.
- Wartberg L, Kriston L, ve Thomasius R (2017). The prevalence and psychosocial correlates of internet gaming disorder: analysis in a nationally representative sample of 12-to 25-Year-Olds. *Deutsches Ärzteblatt International*, 114(25), 419.
- Weinstein AM (2017). An update overview on brain imaging studies of internet gaming disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 8, 185.
- Williams D, Martins N, Consalvo M ve ark. (2009). The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *New Media Soc*, 11(5), 815-834. doi:10.1177/1461444809105354
- World Health Organization (2018). International classification of diseases for mortality and morbidity statistics (11th Revision).
- Yee N (2006a). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence*, 15(3), 309-329.
- Yee N (2006b). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.

Young KS (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychol Behav*, 1(3), 237-244.

Zamani E, Chashmi M, ve Hedayati N (2009). Effect of addiction to computer games on physical and mental health of female and male students of guidance school in city of Isfahan. *Addiction & health*, 1(2), 98.