



İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Belirtileri Olan Genç Erişkinlerde Agresyon ve Başa Çıkma Stratejileri

Muhammed Hakan AKSU ¹, Fatih YIĞMAN ², Esengül EKİCİ ³

ÖZ

Amaç: İnternette oyun oynama davranışı olan genç erişkinlerde internet bağımlılığı, başa çıkma stratejileri ile agresyon ve saldırganlığın internette oyun oynama bozukluğu belirtilerinin şiddeti üzerine etkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Gereç ve Yöntemler: Ruhsal durum muayenesi ve SCID-5/CV değerlendirmesi sonrasında 18-25 yaş aralığında 54 erkek ve 56 kadın genç erişkin çalışmaya dahil edilmiştir. Katılımcılara, Sosyodemografik veri formu, Young İnternet Bağımlılığı Testi Kısa Formu, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği, Stresle Başa Çıkma Tutumları Envanteri uygulanmıştır.

Bulgular: Katılımcıların yaş ortalaması 20,0±2,36'dır. Kadın katılımcıların yaş ortalaması 20,14±2,36, erkek katılımcıların yaş ortalaması ise 19,85±2,37 olarak saptanmış olup aralarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık gözlenmemiştir. Erkeklerin kadınlara göre İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ve Young İnternet Bağımlılığı testinden aldıkları puanların anlamlı derecede daha yüksek olduğu saptanmıştır. Stepwise Regresyon analizi sonucuna göre internet bağımlılığı ve fiziksel agresyon skorları oyun bağımlılığı üzerine pozitif yordayıcı faktörler olarak saptanmış iken dış yardım arama negatif yordayıcı faktör olarak bulunmuştur.

Sonuç: İnternette oyun oynama bozukluğu ile ilişkilendirilen faktörler hem neden, hem de sonuç olarak birbirlerini etkileyen, karmaşık süreçler gibi gözükmektedir. İnternette oyun oynama bozukluğu olan bireylerin anlaşılmasında ve buna uygun müdahale stratejilerinin geliştirilmesinde başa çıkma stratejileri ve agresyon özellikleri değerlendirilmelidir. İnternette oyun oynama bozukluğunun daha iyi anlaşılabilmesi için prospektif nitelikte, geniş katılımcılarla gerçekleştirilecek ve kontrol grubu içeren çalışmalara ihtiyaç vardır.

Anahtar Kelimeler: İnternet; bağımlılık tıbbı; başa çıkma yöntemleri; genç erişkin.

Aggression and Coping Strategies in Young Adults with Internet Gaming Disorder Symptoms ABSTRACT

Aim: It was aimed to investigate the effects of internet addiction, coping strategies and, aggression on the severity of internet gaming disorder symptoms in young adults with internet gaming behavior.

Material and Methods: Material and Methods: After the mental state examination and SCID-5/CV evaluation, 54 male and 56 female young adults between the ages of 18-25 were included in the study. Sociodemographic data form, Young's Internet Addiction Test Short Form, Internet Gaming Disorder Scale Short Form, Buss-Perry Aggression Questionnaire, and Stress Coping Inventory were applied to the participants.

Results: The mean age of the participants was 20.0±2.36. The mean age of the female participants was 20.14±2.36, and the mean age of the male participants was 19.85±2.37, and no statistically significant difference was observed. It was found that the scores of males on The Young's Internet Addiction Test and The Internet Gaming Disorder Scale were significantly higher than females. According to the results of the stepwise regression analysis, Internet addiction and physical aggression scores were determined as positive predictors on game addiction, while seeking outside help was found to be a negative predictor.

Conclusion: The factors associated with internet gaming disorder appear to be complex processes that affect each other both in cause and effect. Coping strategies and aggression characteristics should be evaluated in understanding individuals with internet gaming disorders and developing appropriate intervention strategies. For a better understanding of Internet gaming disorder, prospective studies with large participants and a control group are needed.

1 Gazi Üniversitesi Tıp Fakültesi Ruh Sağlığı ve Hastalıkları AD, Ankara, TÜRKİYE

2 Ufuk Üniversitesi Tıp Fakültesi Ruh Sağlığı ve Hastalıkları AD, Ankara, TÜRKİYE

3 Çorum Sungurlu Devlet Hastanesi Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Kliniği, Çorum, TÜRKİYE

Keywords: Internet; addiction medicine; coping skills; young adult.

GİRİŞ

Davranışsal bağımlılık kavramının DSM-5'te kabul görmesi ile birlikte, alanyazındaki internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı gibi bazı davranış örüntülerinin hangi grupta yer alacağı ile ilişkili tanımlama sıkıntısı artmıştır (1). “Kumar Oynama Bozukluğu” Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı-5 (DSM-5) ile birlikte “Madde ile İlişkili Bozukluklar ve Bağımlılık Bozuklukları” kategorisindeki “Maddeyle İlişkili Olmayan Bozukluklar” başlığı altında yer almıştır (2). İnternette Oyun Oynama Bozukluğu (İOOB) için Kumar Oynama Bozukluğu'na benzer tanı kriterleri önerilmiştir. Bunlar; internet oyunları ile yoğun uğraşı, oyun oynamadığı zamanlarda yoksunluk belirtilerinin varlığı, aynı düzeyde keyif alabilmek için oyun oynama süresinin artması, oyun oynama davranışını azaltma veya bırakma denemelerinin birçok defa başarısızlık ile sonuçlanması, internette oyun oynama dışındaki aktivitelere ilginin azalması, psikososyal sorunların ortaya çıkmasına rağmen aşırı oyun oynama, oyun oynanan süreyi saklamak için yalan söyleme, problemlerinden uzaklaşmak veya rahatlamak için oyun oynama ve son olarak internette oyun oynama nedeniyle kişisel, sosyal ya da ekonomik açıdan işlevselliğin olumsuz bir şekilde etkilenmesi olarak nitelendirilebilir (2).

İnternet bağımlılığı ile İOOB birbirinden ayrı kavramlardır (3). Problemlerli internet kullanımından farklı olarak İOOB daha sık olarak gençlerde ve erkek popülasyonunda gözlenmektedir (4,5). Problemlerli internet kullanımı, pornografi, çevrim içi oyun oynama, çevrim içi sohbet etme ve sosyal medya kullanımı gibi bir çok faktörle ilişkilendirilen genel bir kavram iken bir alt boyut olarak kavramsallaştırılan İOOB sadece oyun ile ilişkilidir (6). Diğer bir ifadeyle bazı internet kullanıcıları doğrudan internete bağımlı değildir, ancak interneti bir araç olarak kullanırlar. İnternet, bağımlılık davranışlarında aracılı bir rol oynamaktadır (7).

Alanyazında, saldırganlık ve kendi kendini kontrol edememe gibi belirli psikolojik özellikler ile İOOB arasındaki ilişkiye vurgu yapılmaktadır (8). Bununla birlikte, düşük psikososyal iyi oluş, genellikle patolojik oyun oynamanın öncülü olarak kabul edilmiş ve saldırgan davranış ise genellikle patolojik oyun oynamanın bir neticesi olarak kabul edilmektedir (9). Oyuncular ve aileleri için, agresif patlamalardaki bu artış, muhtemelen patolojik oyun oynamanın en sorunlu sonucudur (9). Bu sonucun muhtemel nedenlerinden biri, ailelerin çocuklarının patolojik oyun kullanımını kısıtlamaya çalıştıklarında, bu girişimlerin genellikle düşmanlık ve saldırganlıkla karşılanması olarak gösterilmektedir (10). Bu nedenlerle, oyunculardaki saldırgan davranışına, bağımlılıkla ilgili uyaranlar ve oynamamaya zorlandıklarında geri çekilme gibi bağımlılığa özgü semptomlar neden olabilir (9).

Stresli durumları ve bunlarla ilişkili duyguları yönetmeye çalışan bilişsel ve davranışsal tepkileri ifade eden başa çıkma kavramı ile problemlerli oyun oynama davranışına dair bazı ilişkiler öne sürülmüştür (11). Bazı araştırmalarda, problemlerli oyun oynamanın, uyumsuz bir başa çıkma stratejisinin bir sonucu olabileceği

belirtilmiştir (12). Bazı durumlarda, yoğun anksiyeteden kaçınmanın bir parçası olarak ortaya çıkmakla birlikte benzer şekilde, bazı bireylerin interneti stresle başa çıkma stratejisi olarak kullandıkları ileri sürülmüştür (13,14). Problemlerli oyun oynama ile ilgili olarak, sorunlu oyunların psikopatolojiden (15) ve diğer risk faktörlerinden (16) bağımsız olarak ortaya çıkabileceğini ve oyun oynamanın belirli psikolojik ihtiyaçları karşılamak için kullanılabileceğini gösteren bazı kanıtlar vardır (17). Önceki tartışmadan yola çıkarak, hipotezimiz, internette oyun oynama davranışı olan genç erişkinlerde internet bağımlılığı, başa çıkma stratejileri ile agresyon ve saldırganlığın İOOB belirtilerinin şiddeti üzerinde etkileri olacaktır.

GEREÇ VE YÖNTEMLER

Katılımcılar

Çalışmaya, Dışkapı Eğitim ve Araştırma Hastanesi Psikiyatri polikliniğine psikiyatri polikliniğine danışma amaçlı başvuran 18-25 yaş aralığında 54 erkek ve 56 kadın genç erişkin dahil edilmiştir. Çalışmaya dahil edilenler, ruhsal durum muayenesi ve SCID-5/CV değerlendirmesi sonrasında duygudurum bozukluğu, psikotik bozukluk, anksiyete bozukluğu açısından tanı kriterlerini karşılamayan, okur yazar olan ve çalışmaya gönüllü olan kişilerden oluşmaktadır. Bütün katılımcılardan yazılı onam alınmıştır. Kronik fiziksel hastalığı olması; mental retardasyon, epilepsi, kafa travması, demans ve psikiyatrik ek tanı olan hastalar ise çalışmaya dahil edilmemiştir. Bu çalışma Dışkapı Eğitim ve Araştırma Hastanesi Etik Kurulu tarafından 23.09.2019 tarih ve 72/04 Nolu sayı ile onaylanmış ve 1964 Helsinki Bildirgesi'nde belirlenen etik standartlara uygun olarak gerçekleştirilmiştir.

Gereçler

Çalışmaya dahil edilen katılımcılara, çalışmaya katılmaya onam verildikten sonra, self test niteliğinde olan Sosyodemografik Veri Formu, Young İnternet Bağımlılığı Testi-Kısa Formu (YİBT-KF), İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği-Kısa Formu (İOOBÖ9-KF), Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ), Stresle Başa Çıkma Tutumları Envanteri (SBTE) verilmiştir.

DSM-V Tanılarını Koymak İçin Yapılan–dırılmış Klinik Görüşme Aracı (SCID-5-CV):

SCID-5-CV, DSM-5 tanımlarını koymak için geliştirilmiş ve yarı yapılandırılmış nitelikte bir görüşme kılavuzudur. SCID-5'in Türkçe forumunun hem klinik uygulamada hem de araştırmalarda güvenilir biçimde kullanılabileceği Elbir ve ark. tarafından gösterilmiştir (18).

Sosyodemografik Veri Formu:

Araştırmaya alınan örneklemin sosyodemografik özelliklerini tespit etmek için hazırlanmış yarı-yapılandırılmış bir formdur. Formda katılımcıların yaşı, cinsiyeti, eğitim durumu, medeni durumu, yerleşim yeri, mesleği gibi genel bilgilerin yanısıra özgeçmişine yönelik maddeler de bulunmaktadır.

Young İnternet Bağımlılığı Testi-Kısa Formu (YİBT-KF): YİBT-KF, Young tarafından geliştirilmiş ve Pawlikowski ve arkadaşları tarafından kısa forma dönüştürülmüş 12 maddeden oluşan bir ölçektir. Beş sorudan oluşan likert tipi bir ölçektir. İç tutarlık güvenilirlik katsayısı 0,85'tir (19). Kutlu ve ark. tarafından Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılmıştır (20).

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği-Kısa Formu (İOOBÖ9-KF):

Pontes ve Griffiths tarafından 2015 yılında geliştirilmiştir (21). Arıcak ve ark. tarafından geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılmıştır. Cronbach Alfa iç tutarlılık güvenilirlik katsayısının 0.82 olduğu belirtilmiştir. İOOBÖ9-KF'nin Türkçe formunun ergen ve genç erişkinlerde geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu bildirilmiştir (22).

Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ):

Buss ve Perry tarafından geliştirilmiştir. 29 maddeden oluşur ve beşli likert tipi bir ölçektir (23). Madran tarafından Türkçe formunun geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılmıştır. Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı tüm ölçekler için 0.85, fiziksel saldırganlık için 0.78, sözel saldırganlık için 0.48, öfke için 0.76, düşmanlık için ise 0.71 olarak saptanmıştır (23).

Stresle Başa Çıkma Tutumları Envanteri (SBTE):

Orijinali Özbay tarafından, 1993 yılında geliştirilmiştir (24). Özbay & Şahin tarafından 1997 yılında Türkçe uyarlaması yapılmıştır. Bu testin amacı, stres durumlarında kişilerin başa çıkma tutumlarını ölçmektir. Ölçek, 43 madde ve altı alt ölçekten oluşmaktadır. beşli likert tipi ölçektir. Kaçma-soyutlama (duygusal-eylemsel), kaçma soyutlama (biyo-kimyasal), dış yardım arama, aktif planlama, dine sığınma ve kabul-bilişsel yeniden yapılanma alt ölçeklerinden oluşmaktadır. Güvenirlik katsayısı 0.81 olarak bildirilmiştir (24, 25).

İstatistiksel Analiz

İstatistik değerlendirmeler SPSS 15.0 International Business Machines paket programı kullanılarak yapılmıştır. Tüm değişkenlerde verilerin normal dağılım gösterip göstermediğine ilişkin analiz için Kolmogorov-Smirnov Testi kullanılmıştır. Verilerin ilgili değişkenlerde normal dağılıma uygun olması nedeniyle tüm değerlendirmelerde parametrik testler kullanılmıştır. Sosyodemografik verilerin değerlendirilmesinde betimsel analiz yöntemleri, gruplar arası karşılaştırma yaparken Bağımsız Gruplar İçin T-Testi kullanılmıştır. Stepwise lineer regresyon modeli kullanılarak farklı prediktörlerin modelde İOOB belirtileri üzerindeki bağımsız etkileri incelenmiştir. İstatistiksel olarak "p"değerinin 0,05'ten küçük olması anlamlı kabul edilmiştir.

BULGULAR

Katılımcılara ait sosyodemografik özellikler Tablo 1'de sunulmuştur. Bu çalışmaya 56 (%50,9) kadın ve 54(%49,1) erkek toplam 110 hasta dahil edilmiştir. Katılımcıların yaş ortalaması 20,0±2,36'dır. Kadın katılımcıların yaş ortalaması 20,14±2,36, erkek katılımcıların yaş ortalaması ise 19,85±2,37 olarak saptanmış olup aralarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık gözlenmemiştir (p=0,521). Katılımcıların eğitim sürelerinin ortalaması 12,62±1,46 senedir. Kadın katılımcıların eğitim süresi 12,78±1,70 sene, erkek katılımcıların eğitim süresi ise 12,4±1,16 sene olarak saptanmış olup aralarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık gözlenmemiştir (p=0,250). Katılımcıların %37,3'ü düşük, %57,3'ü orta, %5,4'ü ise yüksek gelir düzeyine sahip bulunmuştur. Katılımcıların %93,6'sı bekar iken %6,7'si evli olarak saptanmıştır.

Erkek ve kadın katılımcıların SBTE alt ölçekleri, İOOBÖ9-KF, YİBT-KF ve BPSÖ alt ölçeklerinden aldıkları puanlar açısından karşılaştırılmaları Tablo 2'de verilmiştir.

İOOBÖ9-KF'dan alınan puanlar karşılaştırıldığında erkek katılımcıların (19,50±7,15) kadın katılımcılara (13,21±7,32) göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek puanlar aldığı gözlenmiştir (p<0,001). YİBT-KF'dan alınan puanlar karşılaştırıldığında ise erkek katılımcıların (29,72±9,72) kadın katılımcılara (25,82±10,35) göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek puanlar aldığı gözlenmiştir (p<0,005). SBTE alt ölçekleri ve BPSÖ alt ölçeklerinde ise kadın ve erkek katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunamamıştır.

Tüm katılımcıların dahil olduğu, İOOBÖ9-KF'nin bağımlı değişken, YİBT-KF, SBTE alt ölçekleri ve BPSÖ alt ölçeklerinin bağımsız değişken olduğu Stepwise Regresyon Analizi modeli Tablo 3'te gösterilmiştir.

Stepwise Regresyon Analizi sonucuna göre YİBT-KF (B=0,376, p<0,001) ve BPSÖ fiziksel saldırganlık alt ölçeğinden (B=0,207, p<0,005) alınan puanların İOOBÖ9-KF ölçeğinden alınan puanlar üzerine pozitif yordayıcı etkileri saptanmış olup SBTE dış yardım arama alt ölçeğinden (B=-0,457, p=0,001) alınan puanların negatif yordayıcı etkileri saptanmıştır.

TARTIŞMA

Bu çalışmada genç erişkinlerde İnternette oyun oynama bozukluğu belirtilerini yordayıcı etmenlerin araştırılması hedeflenmiştir. Çalışma verilerinden yola çıkarak İnternet bağımlılığı ve İnternette Oyun oynama bozukluğu belirtileri açısından erkeklerin kadınlara göre anlamlı olarak daha fazla belirti kümesine sahip olduğu görülmüştür. İOOB'nin cinsiyetler arasındaki farklılıklarını araştıran yayınlar, erkeklerde kadınlara göre daha sık gözlemlendiğini belirtmiştir (26). Bu farklılığın bir nedeni, kadınların erkeklere göre internette oyun oynama motivasyonlarının daha fazla olabileceğidir. Erkeklerde artmış motivasyonun, başarı duygusu ve sosyal iletişim ile ilişkili olabileceği öne sürülmüştür. Bir diğer neden ise, bazı kültürlerde, kadınların erkeklere nazaran daha fazla aile yönlendirmesine maruz kalması ve bu nedenle çevrim içi oyun oynamaya daha az vakit ayırabildikleri şeklinde yorumlanmıştır (26). Özetle, İOOB'nin gelişimde ve klinik yansımalarında cinsiyet farklılığının etkisi dikkat çekmektedir (27). İOOB konusunda yapılacak çalışmalarda cinsiyet faktörünün göz önünde bulundurulmasının yarar sağlayacağı düşünülmektedir.

Çalışmamızın ana hipotezi, internet bağımlılığı, dış yardım arama ve fiziksel saldırganlık düzeylerinin oyun oynama davranışı üzerine yordayıcı etkilerinin gösterilmesiyle kısmen doğrulanmıştır. Özellikle internet bağımlılığının güçlü yordayıcı etkisi gösterilmiştir. Alanyazında, İOOB ve internet bağımlılığının benzerlikleri ön plana çıksa da bu iki kavramın ayrı ayrı değerlendirilmesi vurgulanmıştır. Genel bir bakışla, İOOB'nin birçok bileşeninin olduğu ve tedavisi için farklı yaklaşımların uygulanabileceği görülmektedir (28). Güncel çalışma verileri ışığında İnternet bağımlılığın İOOB'nin güçlü bir bileşeni olduğu doğrulanmıştır.

Bu çalışmada İOOB belirtilerini negatif olarak yordayan Dış Yardım Arama kavramı sosyal desteğe başvurma ile ilişkili olarak iki şekilde tanımlanmıştır. Biri duygusal dış yardım arama eğilimi iken diğeri somut çözüme yönelik dış yardım talebidir. Yardım arama davranışının duygusal, bilişsel ve fiziksel bileşenleri mevcuttur (24).

Tablo 1. Katılımcılara ait sosyodemografik veriler

	Kadın (n=56)	Erkek (n=54)	Toplam (n=110)	f	sd	t	p
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS				
Yaş	20,14±2,36	19,85±2,37	20,00±2,36	0,29	108	0,64	0,521
Eğitim yılı	12,78±1,70	12,4±1,16	12,62±1,46	5,08	,027	1,16	0,250
Gelir düzeyi			n	%			
Düşük			41	37,3			
Orta			63	57,3			
Yüksek			6	5,4			
Medeni durum			n	%			
Bekar			103	93,6			
Evli			7	6,7			

Ort: ortalama, SS: Standart sapma

Tablo 2. Çalışmada kullanılan ölçeklerin cinsiyete göre farklılıkları

	Cinsiyet	n	Ort±SS	t	Sd	p
SBTE aktif plan	kadın	55	18,21±6,02	-0,813	108	0,416
	erkek	54	19,07±5,07			
SBTE dış yardım arama	kadın	55	17,30±5,21	-0,139	108	0,890
	erkek	54	17,42±3,95			
SBTE dine sığınma	kadın	55	12,34±5,20	-0,608	108	0,544
	erkek	54	12,87±3,50			
SBTE kaçma-soyutlama DE	kadın	55	13,20±5,12	-0,119	108	0,906
	erkek	54	13,29±3,56			
SBTE kaçma soyutlama BK	kadın	55	7,14±3,36	-1,548	108	0,125
	erkek	54	8,03±2,67			
SBTE kabul-bilişsel yeniden yapılanma	kadın	55	14,21±4,84	0,785	108	0,434
	erkek	54	13,53±4,21			
İOOBÖ9-KF	kadın	56	13,21±7,32	-4,551	108	<0.001
	erkek	54	19,50±7,15			
YİBT-KF	kadın	56	25,82±10,35	-2,035	108	0,044
	erkek	54	29,72±9,72			
BPSÖ fiziksel saldırganlık	kadın	56	14,25±6,90	-1,631	108	0,106
	erkek	54	16,38±6,84			
BPSÖ sözel saldırganlık	kadın	56	6,51±4,60	-0,799	108	0,426
	erkek	54	7,16±3,85			
BPSÖ düşmanlık	kadın	56	16,71±5,46	-0,763	108	0,447
	erkek	54	17,48±5,06			
BPSÖ öfke	kadın	56	11,51±5,52	-1,006	108	0,317
	erkek	54	12,59±5,68			

SBTE: Stresle Başa Çıkma Tutumları Envanteri, BPSÖ: Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği, İOOBÖ9-KF: İnternet Oyun Oynama Bozukluğu- Ölçeği Kısa Formu, YİBT-KF: Young İnternet Bağımlılığı Testi-Kısa Formu, DE:duygusal eylemsel, BK: biyo kimyasal, Ort: ortalama, SS: Standart sapma, Sd: serbestlik derecesi

Tablo 3. İOOBÖ9-KF'nin bağımlı değişken olduğu stepwise regresyon modeli (n:110)

Model	Standartlaştırılmamış katsayılar		Standartlaştırılmış katsayılar		t	p	R	R ²	Düzeltilmiş R ²	R ² Değişimi	Modele ilişkin P değeri
	B	Std. Error	Beta								
Step 1											
Sabit	4,814	1,852			2,600	0,011	0,536	0,288	0,288		
YİBT-KF	0,414	0,063	0,536		6,605	<0,001					
Step 2											
Sabit	12,149	2,979			4,078	<0,001	0,588	0,346	0,333	0,058	
YİBT-KF	0,408	0,060	0,528		6,750	<0,001					
SBTE dış yardım arama	-0,412	0,134	-0,241		-3,074	0,003					<0,001
Step 3											
Sabit	10,643	2,995			3,554	0,001	0,613	0,376	0,359	0,031	
YİBT-KF	0,376	0,061	0,487		6,180	<0,001					
SBTE dış yardım arama	-0,457	0,133	-0,267		-3,436	0,001					
BPSÖ fiziksel saldırganlık	0,207	0,090	0,182		2,287	0,024					

SBTE: Stresle Başa Çıkma Tutumları Envanteri, BPSÖ: Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği, İOOBÖ9-KF: İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği-Kısa Formu, YİBT-KF: Young İnternet Bağımlılığı Testi Kısa Formu

Bazı çalışmalar, İOOB'de sosyal ilişki sorunları veya etkili baş etme becerilerini sergileyememe gibi çeşitli durumlara vurgu yapmıştır. Bu durumda, altta yatan diğer problemlere karşı bir tepki olarak kişilerin çevrim içi oyunları kullanma eğilimine girdiklerini göstermektedir (29). Oyun oynama motivasyonlarını araştırılan çalışmalarda ise, önemli durumlardan birinin sosyalizasyon olduğuna dikkat çekilmiştir. Ergenlerin, çevrim içi oyun performanslarını saygınlık ile ilişkilendirdiği, genç yetişkinlerin ise isimsiz profillerle birtakım kendilik temsilleri oluşturduğu ileri sürülmüştür (30). Benzer şekilde, İOOB'e tanımlı bireylerin kırılgan ya da değişken kendilik değerine sahip oldukları gösterilmiştir (31). Başka bir çalışmada ise çevrimiçi oyuncuların yaklaşık üçte birinin olumsuz duygulardan ve günlük sorunlardan kaçmak için oyun oynamayı bir araç olarak kullandıkları bildirilmiştir (32). Ayrıca sosyal öz-yeterlik, yalnızlık ve azalmış aile ilişkileri kalitesinin İOOB ile ilişkili olduğu bildirilmiştir (33, 34). Bir diğer çalışmada ise ergenlerin uyumsuz başa çıkma stilleri ile İOOB belirtileri arasındaki önemli ilişkileri tanımlamıştır. İki duygu odaklı başa çıkma stili, inkar ve davranışsal geri çekilme, ergenler tarafından bildirilen İOOB belirtilerinin sayısı ile pozitif olarak ilişkilendirilmiştir (35). Sorunlarla başa çıkmada özellikle duygusal açıdan dış yardım arama becerisi olmayan bireylerde internette oyun oynama

davranışının yordanması bireyin sosyal ilişki kurmasında sıkıntı yaşaması, zorbalığa uğraması ya da arkadaşlık ilişkilerini azlığı çevrimiçi oyunların esasen sosyal alan olarak değerlendirilmesiyle ilişkili olabilir (36). Yine yapılan bir çalışmada oyuncuların yarısından fazlası oyun içi gruplara üye olduğu ve oyunda zaman geçirmenin ilk yordayıcısının sosyal etkileşim olduğu tespit edilmiştir (37). Bu haliyle internette oyun oynayarak arkadaş edinme ve sonuç olarak sosyal destek sağlama söz konusu olabilir. Algılanan sosyal destek azaldıkça çevrim içi oyun bağımlılığının artması da sonuçlarımızla paraleldir (38, 39). Bu durum halihazırda çevrim içi oyun bağımlılığı için motivasyonunu gösterirken dış yardım arama becerisi olmayan bireylerde olanlara göre daha az aktif başa çıkma stratejileri ile problemlerle nasıl başa çıkacaklarını bildiklerini düşündürebilir. İOOB tanısı konulan bireylerin farklı ruhsal özellikleri olabileceği düşünülmüştür. İOOB'ye yönelik bir sınıflandırma çalışmasında; duygusal olarak hassas, dürtüsel/agresif ve sosyal olarak koşullanmış başlıkları altında sınıflandırılabilirliği bildirilmiştir (40). Bir alt grup olarak dürtüsel ve agresif tipin tanımlanması ile bulgularımızda fiziksel agresyonun oyun oynama davranışı üzerine yordayıcı özelliklerinin gösterilmesi agresyon ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi doğrulamaktadır. Ampirik çalışmalar, İOOB'si olmayan gençlere kıyasla İOOB'li gençler arasında sürekli

olarak anlamlı şekilde daha yüksek dürtüsellik ve saldırganlık bulmuştur (40). Ergenlik çağındaki erkek oyuncular için, ağırlıklı olarak şiddet içeren oyunlara patolojik katılım, fiziksel saldırganlık üzerindeki etkilerin bir kısmını açıklayabilir, ancak patolojik oyun oynamanın şiddet içeriği ne olursa olsun fiziksel saldırganlıkta bir artış öngördüğünü gösterilmiştir(10). Oyunlara harcanan aşırı miktarda zaman önemli etkinliklerin yapılamamasına yol açar (9). Bu aşırı davranışı durdurmak için girişimlerde bulunulduğunda ise, geri çekilme semptomlarına özellikle de sinirlilik ve saldırganlığa yol açabilir.(10) Sonuç olarak, internette oyun oynama olgusu ile ilişkilendirilen faktörler, hem neden, hem de sonuç olarak birbirlerini etkileyen, karmaşık süreçler gibi gözükmemektedir (29). Özetle, bu çalışmada, internet bağımlılığı ve fiziksel agresyonun İOOB belirtileri üzerine pozitif yönde yordayıcı; başa çıkma stratejilerinden dış yardım aramanın ise negatif yönde yordayıcı etkisi olduğu bulunmuştur. Kısıtlılıklarımız arasında çalışmamızdaki katılımcı sayısının düşük olması ve ölçeklerin öz bildirim ölçeği niteliğinde olması sayılabilir. Buna karşın, tanılama kriterinden bağımsız olarak, genç erişkinlerde alınan bu bilgiler faydalı olabilir. Bunun yanı sıra çalışmamız kesitsel bir çalışmadır ve bu anlamda takip süreçlerini içeren, geniş katılımcılarla gerçekleştirilecek ve kontrol grubu içeren çalışmalara ihtiyaç vardır.

Yazarların Katkıları: Fikir/Kavram: M.H.A., F.Y.; Tasarım: F.Y., E.E.; Veri Toplama ve/veya İşleme: M.H.A., E.E.; Analiz ve/veya Yorum: M.H.A.; Literatür Taraması: M.H.A., F.Y., E.E.; Makale Yazımı: M.H.A., F.Y., E.E.; Eleştirel İnceleme: M.H.A

KAYNAKLAR

- Black DW, Coryell WH, Crowe RR, McCormick B, Shaw MC, Allen J. A direct, controlled, blind family study of DSM-IV pathological gambling. *J Clin Psychiatry*. 2013; 75(3): 215-21.
- Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5TM. 5th ed. American Psychiatric Publishing, Inc.;2013.
- Starcevic V. Is Internet addiction a useful concept? *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*. 2013; 47(1): 16-9.
- Andretta J, Teh MSc J, Burleigh TL, Gomez R, Stavropoulos V. Associations between comorbid stress and Internet Gaming Disorder symptoms: Are there cultural and gender variations? *Asia-Pacific Psychiatry*. 2020;1 2(2): e12387.
- Stavropoulos V, Adams BL, Beard CL, Dumble E, Trawley S, Gomez R, et al. Associations between attention deficit hyperactivity and internet gaming disorder symptoms: Is there consistency across types of symptoms, gender and countries? *Addict Behav Rep*. 2019; 9: 100158.
- Kiraly O, Griffiths MD, Urban R, Farkas J, Kökönyei G, Elekes Z, et al. Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: Findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2014; 17(12): 749-54.
- Widyanto L, Griffiths M. 'Internet addiction': a critical review. *Int J Ment Health Addict*. 2006; 4(1): 31-51.
- Kim EJ, Namkoong K, Ku T, Kim SJ. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European psychiatry*. 2008; 23(3): 212-8.
- Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *J Youth Adolesc*. 2011; 40(1): 38-47.
- Young K. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*. 2009; 37(5): 355-72.
- McMahon EM, Corcoran P, McAuliffe C, Keeley H, Perry IJ, Arensman E. Mediating effects of coping style on associations between mental health factors and self-harm among adolescents. *Crisis*. 2013; 34(4): 1-9.
- Weinstein A, Lejoux M. Internet addiction or excessive internet use. *Am J Drug Alcohol Abuse*. 2010; 36(5): 277-83.
- Whang LS-M, Lee S, Chang G. Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. *Cyberpsychology & behavior*. 2003; 6(2): 143-50.
- Tang J, Yu Y, Du Y, Ma Y, Zhang D, Wang J. Prevalence of internet addiction and its association with stressful life events and psychological symptoms among adolescent internet users. *Addict Behav*. 2014; 39(3): 744-7.
- Gentile DA, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, et al. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*. 2011; 127(2): 319-29.
- Tejeiro RA, Gomez-Vallecillo JL, Pelegrina M, Wallace A, Emberley E. Risk factors associated with the abuse of video games in adolescents. *Psychology*. 2012; 3(4): 310.
- Wan C-S, Chiou W-B. Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*. 2006; 9(3): 317-24.
- Elbir M, Alp Topbaş Ö, Bayad S, Kocabaş T, Topak OZ, Çetin Ş ve ark. DSM-5 bozuklukları için yapılandırılmış klinik görüşmenin klinisyen versiyonunun türkçeye uyarlanması ve güvenilirlik çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi*. 2019; 30(1): 51-6.
- Pawlikowski M, Altstötter-Gleich C, Brand M. Validation and psychometric properties of a short version of Young's Internet Addiction Test. *Comput Human Behav*. 2013; 29(3): 1212-23.
- Kutlu M, Savcı M, Demir Y, Aysan F. Young internet bağımlılığı testi kısa formunun Türkçe uyarlanması: Üniversite öğrencileri ve ergenlerde geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*. 2016; 17(1): 69-76.
- Pontes HM, Griffiths MD. Measuring DSM-5 Internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Comput Human Behav*. 2015; 45: 137-43.
- Arıcak OT, Dinç M, Yay M, Griffiths MD. İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeği kısa formu'nun (İOOBÖ9-KF) Türkçe'ye uyarlanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*. 2019; 6(1): 1-22.

23. Madran HAD. Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin Türkçe formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Türk Psikoloji Dergisi*. 2012; 24(2): 1-6.
24. Özbay Y, Şahin B. Stresle başa çıkma tutumları envanteri: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. IV Ulusal Psikolojik Danışma ve Rehberlik Kongresi Ankara. 1997:1-3.
25. Şahin NH, Durak A. Stresle başa çıkma tarzları ölçeği: Üniversite öğrencileri için uyarlanması. *Türk Psikoloji Dergisi*. 1995; 10(34): 56-73.
26. 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(4): 273-7.
27. Kelleci M, Güler N, Sezer H, Gölbası Z. Lise öğrencilerinde internet kullanma süresinin cinsiyet ve psikiyatrik belirtiler ile ilişkisi. *TAF Preventive Medicine Bulletin*. 2009; 8(3): 223-30.
28. Müller KW, Janikian M, Dreier M, Wölfling K, Beutel M, Tzavara C, et al. Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *Eur Child Adolesc Psychiatry*. 2015; 24(5): 565-74.
29. Griffiths MD. The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *Int J Ment Health Addict*. 2010; 8(1): 119-25.
30. Calado F, Alexandre J, Griffiths MD. Mom, Dad it's only a game! Perceived gambling and gaming behaviors among adolescents and young adults: An exploratory study. *Int J Ment Health Addict*. 2014; 12(6): 772-94.
31. Beard CL, Wickham RE. Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and internet gaming disorder. *Comput Human Behav*. 2016; 61: 507-15.
32. Hussain Z, Griffiths MD. The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: A qualitative analysis. *CyberPsychology & Behavior*. 2009; 12(6): 747-53.
33. Schmit S, Chauchard E, Chabrol H, Sejourne N. Evaluation of the characteristics of addiction to online video games among adolescents and young adults. *L'Encephale*. 2011; 37(3): 217-23.
34. Jeong EJ, Kim DH. Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2011; 14(4): 213-21.
35. Schneider LA, King DL, Delfabbro PH. Maladaptive coping styles in adolescents with Internet gaming disorder symptoms. *Int J Ment Health Addict*. 2018; 16(4): 905-16.
36. Griffiths M. Online video gaming: what should educational psychologists know? *Educational psychology in practice*. 2010; 26(1): 35-40.
37. Jansz J, Tanis M. Appeal of playing online first person shooter games. *Cyberpsychology & behavior*. 2007; 10(1): 133-6.
38. Bonnaire C, Phan O. Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry Research*. 2017; 255: 104-10.
39. Boran E. Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü; 2020.
40. Lee SY, Lee HK, Choo H. Typology of Internet gaming disorder and its clinical implications. *Psychiatry Clin Neurosci*. 2017; 71(7): 479-91.