

İnternet Bağımlılığı Çerçevesinden Kumar ve Oyun Bileşenleri Üzerine Bir Yazın Taraması

A Literature Review on Components of Gambling and Gaming Within the Scope of Internet Addiction

Derleme Makalesi /
Review Article



Sorumlu yazar/
Corresponding author:
Özlem Deniz Duman

ORCID: 0000-0002-
3393-8172

Geliş tarihi/Received:
12.06.2021

Son revizyon teslimi/
Last revision received:
08.07.2021

Kabul tarihi/Accepted:
12.07.2021

Yayın tarihi/Published:
19.07.2021

Atıf/Citation:
Duman, Ö. D. (2021).
İnternet bağımlılığı
çerçevesinden kumar
ve oyun bileşenleri
üzerine bir yazın
taraması. *İletişim ve
Diplomasi*, 5, 123-139

Özlem Deniz DUMAN² 

ÖZ

Dijital teknolojinin dünyamızı sarıp sarmaladığı günümüzde, bağımlılık düzeyi de gittikçe farklılaşmakta ve genişlemektedir. Bu bağımlılık türlerinden biri de internet ve onunla hayat bulan bileşenleridir. Özellikle gençler arasında yayılan internetin yanlış ve bağımlılık oluşturacak şekilde aşırı derecede kullanılması, bu durumun geniş çevreler tarafından davranışsal bağımlılıklardan biri olarak kabul edilmesine neden olmuştur. Yukarıda belirtmeye çalıştığımız unsurlar dâhilinde bu çalışma ile internet ve onun bileşenleri olarak kabul edilen kumar ve oyun gibi bütün bu olguların birbirleriyle olan ilişkisi ortaya koyulmaya çalışılacaktır. İnternetin ve onun bileşenlerinin bağımlılık oluşturacak şekilde kullanılması ve bireyin yaşamında önemli bir yere sahip olması, çalışmanın varsayımını oluşturmaktadır. Mevcut konu kapsamında literatür taraması yapılarak bu alandaki güncel eserlerden yararlanılmıştır. Çalışmada internet kullanımı ile bileşenleri arasında yakın bir ilişki olduğu ve bireyin problemli internet kullanım riskini gittikçe artırdığı değerlendirilmesine ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İnternet, bağımlılık, oyun, kumar, dijital

¹ Bu çalışma, yazarın 2019'da Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı'nda kabul edilen aynı konulu doktora tezinden üretilmiştir.

² Öğr. Gör. Dr. Kırklareli Üniversitesi Sosyal Bilimler MYO, Görsel-İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü, Kırklareli, Türkiye, deniz.duman2007@hotmail.com,

ABSTRACT

In today's world, where digital technology has surrounded our world, the level of addiction is gradually diversifying and expanding. One of these addiction types is the internet and its components that come to life with internet. The excessive use of the internet, especially among young people, in an improper and addictive way, has caused this situation to be recognized as one of the behavioural addictions by large circles. This study will try to reveal the relationship between the internet and all these phenomena that recognized as the components of internet such as gambling and gaming within the scope of the elements mentioned above. The assumption of this study is that the internet and its components are used in an addictive way and that it has an important place in the life of individuals. A literature review was conducted and recent publications in this field were used within the scope of the current subject. In this study, it was concluded that there is a close link between internet use and its components and that an individual's risk of problematic internet use gradually increases.

Keywords: Internet, addiction, gaming, gambling, digital

EXTENDED ABSTRACT

Addiction levels are gradually diversifying and expanding as digital technology embraces our world. The popularity of the internet, which is a phenomenon of entertainment that spreads especially among young people, is widely recognised as one of the behavioural addictions. This addiction is becoming more widespread among adults as well as young people. Many negative reports from different circles, especially the media, on digital addiction and excessive use of entertainment technology have drawn the attention on the subject. The excessive use of the internet by individuals in a way which leads to addiction is regarded as a significant factor which triggers that negativity. Nonetheless, there are serious disagreements in the media and academia over whether the internet increases the risk of addiction. In this research, online gambling, gaming and sex addictions were investigated and conceptually evaluated, using the current bibliography. Within this context, this research aims to make a neat contribution to the relevant literature. The importance and effect of the internet in our lives has made itself visible once again in recent years.

The internet, which has become vitally important especially after the Covid 19 pandemic, has undoubtedly taken the lead. The current situation shows that nothing can be done without it in today's world when almost every task is done on the internet. Every task, from education to work, from banks to shopping, is now done through the internet, and it has become a necessity to do it in a virtual environment.



In an isolated world order, where a new lifestyle has begun and going out is not recommended unless it is necessary, the internet has had a life-saving mission. It has become a daily activity benefits a larger community. While the impact of the internet on our lives is so important and undeniable, there have also been some unfavourable developments. The most important of these developments are the problems caused by the excessive use of the internet. There is concern that this situation, which causes psychological addiction, will lead to social problems in the future. This requires serious consideration and analysis of problematic internet use.

Using the literature review method, this study aims to examine addictions (gambling, gaming and sex) resulting from the misuse of the internet. Although they appear to be unrelated, the aim is to examine more closely the (online) gambling, gaming and sex addictions, and to provide information about the current research findings on these addictions. This study only used the data from the studies listed in the bibliography. When Young's pioneering study introduced the concept of internet addiction to the scientific literature, it sparked a controversy among clinicians and academics. Part of this discussion centres around the claim that "addiction" can be defined as a condition induced only by physical substances ingested into the body. While many researchers believe that the term addiction should only be used to describe cases that result from drug abuse, some researchers (Rachlin, 1990, p.295; Walker, 1989, p.181) argue that it is not correct to associate addiction solely with chemicals (Griffiths, 1990, p.35; Peele and Brodsky, 1975, p.172).

This also supports the use of this terminology in recent medical research, because the effects of behavioural strains on dopamine pathways and other brain structures have been found to be comparable to chemical addictions. Similar effects on the brain coincide with the struggle of the individual to perform a certain activity after repeated attempts to stop (Seifi et al., 2014, p.31). On the other hand, there are also studies claiming that personal predisposition is the main factor in the excessive use of certain internet applications such as gambling sites or pornography (Caplan, 2003, p. 633). Based on these arguments, our research will respectively include gambling, gaming and sex pathologies, which are components of internet addiction.

Addictions such as gambling, gaming and sex, which are as old as human history, continue to exist in changing world conditions. Structural changes and transformations in information and communication technology that permeates every aspect of life cause dependencies to shift to this area. The effect of the feeling of pleasure brought by the feeling of satisfaction shows the excitability of the human brain in the digital age. With the introduction of large sums of money made from small, innocent games or trials, online gaming, gambling, and sex become revenue-generating commodities. It is not too late for individuals, companies and even states to invest

in these areas, which they see as the economic sector. The USA, China, South Korea etc., which consider the issue within the scope of social engineering and are very advanced in information technology. see and adopt increasing their investments in this field as a political principle. In short, online gambling, online gaming and online sex, which emerged as the forms of addictions in our age, make the people of underdeveloped countries sick and cause the developed countries to become rich.

Giriş

İnternetin yaşamımızdaki önemi ve etkisi son yıllarda gözle görülür bir şekilde artmıştır. Özellikle Covid 19 salgını sonrasında, hayati bir öneme sahip olan internetin gündelik yaşamımızı ilgilendiren konularda açık ara farkla liderlik konumuna oturduğu gözlenmiştir. Neredeyse hemen her işin internetle yapıldığı günümüzde geldiğimiz son nokta, artık onsuz hiçbir şeyin yapılamayacağı yönündedir. Eğitimden iş hayatına, bankacılıktan alışverişe, artık her iş internet vasıtasıyla yapılır olmuş; hatta rutin hayat pratiklerimizin sanal ortamda yapılması bir zorunluluk hâline gelmiştir. Yeni bir yaşam tarzının başladığı, zorunlu olmadıkça dışarıya çıkılmasının kesinlikle tavsiye edilmediği izole bir dünya düzeninde internet, deyim yerindeyse, can kurtarıcı bir misyona sahip olmuş; geniş toplum kesimlerinin yararlandığı günlük bir aktivite hâline gelmiştir. İnternetin hayatımız üzerindeki etkisi bu kadar önemli ve inkâr edilemezken, olumsuz etkilerinin de bir bu kadar fazla olduğunu söylemek mümkündür. Özellikle internetin aşırı kullanımının yarattığı sıkıntılar, bu olumsuzluklarda önemli bir paya sahiptir. Öyle ki; psikolojik bağımlılığa neden olan mevcut durumun, ileride toplumsal sorunlara da yol açacağı görüşü endişeyi artırmaktadır. Bu da problemlili internet kullanımının ciddi bir şekilde ele alınıp incelenmesini gerekli kılmaktadır.

Yukarıda da ifade edildiği gibi, internetin insan yaşamına sağladığı sayısız faydalarının olduğu bir gerçektir. Fakat bireyin interneti kullanırken kontrolünü kaybetmesi, gelişigüzel ve süresiz kullanması, çok ciddi hasarlara sebebiyet verebilmektedir. İnternet kullanımını aşırı derecede düşünme, kullanımını kontrol edememe ya da sınır koyamama şeklinde yinelenen düşünceler, erişim isteğini önlemedeki başarısızlıklar, her seferinde daha uzun süre çevrim içi kalmak, çevrim içi değilken bile sürekli internete bağlanmayı arzu etmek vb. duygu, düşünce ve eylemler, internetle ilgili önemli sorunsal davranışlar olarak değerlendirilmektedir (Çam & İşbulan, 2011, s. 16; Young, 2007, s. 675).

Bu anlamda internet bağımlılığının bir bozukluk olarak varlığı, ilk kez 1995 yılında, New York psikiyatristi Ivan Goldberg tarafından kabul edilmiştir. Ancak bu konuda tartışmayı başlatan Pittsburgh Üniversitesi'nden Kimberly Young'ın 1996 yılındaki çalışması olmuştur. Young, 1995'te internet bağımlılığı ile ilgili çalışma-



ları başlatmış ve 1998'de yayımladığı *İnternete Yakalanan* adlı kitabında internet bağımlılığını uyuşturucu ve alkol bağımlılıklarına benzetmiştir. Ona göre internet, insanlara rahat hissetme konusunda tıpkı alkol ve uyuşturucuda olduğu gibi aynı duyguları yaşatır. Bunların yanı sıra bağımlıların internete bağlı olmadıkları zaman, ruhsal çöküntü ve dürtü sıkıntısı gibi olumsuz duygular da yaşadıklarını ifade etmiştir (Seifi et al., 2014, s. 30).

İnternetin ve onun bileşenlerinin bağımlılık oluşturacak şekilde kullanılması ve bireyin yaşamında önemli bir yere sahip olması, bu çalışmanın varsayımını oluşturmaktadır. Mevcut konunun irdelenmesinde literatür taraması yapılarak bu alandaki güncel eserlerden yararlanılmıştır. Bu çalışma kaynakçada belirtilen araştırmaların verileriyle sınırlıdır.

İnternet Bağımlılığı

Yeni teknolojilerin kullanımı, dünyanın gelişimindeki önemli etkenlerden biri olurken, internet de bu teknolojilerden biri olarak modern dünyada bireyin yaşamını değiştirmede büyük rol oynamıştır. İnternet kullanımı günlük hayatımızın bir parçası hâline gelmiş ve günlük rutinlerimizi yönetme şeklimizi etkilemiştir. Öyle ki internet, arkadaşlarla ve ailelerle bağlantı kurmayı, iletişime geçmeyi, eğlence ihtiyacını, alışveriş yapmayı, bilgiye kolay ve ucuz erişimi sağlamasının yanında, iş aktivitelerini gerçekleştirilmesi yönüyle de yaşamımızda özel bir yere sahiptir (Khazaal et al., 2011, s. 169).

Fakat bütün bu pozitif etkilerinin yanı sıra internet, aynı zamanda potansiyel bağımlılık sürecinde de oldukça etkili bir araçtır. Özellikle engelsiz, anında erişim olanağı sunması gibi özellikleri, olumsuz birtakım sonuçların doğmasına neden olmuştur. Bunlardan bazıları; artan maliyetler, yüz yüze iletişimin neredeyse yok oluşu ve hoş olmayan (endişe, depresyon) duyguların yaşanmasıdır. Ayrıca bireyin internet kullanma sınırını aştığında, kendince savunma mekanizmaları geliştirmesi de bu olumsuzluklar arasındadır. Bu durumdaki kullanıcı, internette olmanın etkilerini ya tolere eder ya da uyarılma becerisi geliştirir veya inkâr gibi problemleri davranışlar sergiler. Bütün bunlar interneti, bağımlılığı saptayan araç teknolojilerinden biri hâline getirir (Seifi et al., 2014, s. 29).

İnternet bağımlılığı kavramı Young tarafından yapılan öncü bir çalışmayla bilimsel literatüre girdiğinde hem klinik uzmanları hem de akademisyenler tarafından bir tartışma başlatmıştır. Bu tartışmanın büyük bir kısmı yalnızca vücuda alınan fiziksel maddelerin "bağımlılık" olarak adlandırılabilmesi iddiası etrafında yoğunlaşmıştır. Bu alanda çalışma yapan birçok araştırmacı, bağımlılık teriminin yalnızca bir ilacın içilmesi sonucu ortaya çıkan vakalara uygulanması gerektiğine inanırken, bir kısım araştırmacı da (Rachlin, 1990, s. 295; Walker, 1989, s. 181) bağımlılığın yalnızca kimyasal

olarak ilişkilendirilmesinin doğru olmadığını ifade etmiştir (Griffiths, 1990, s. 35; Peele & Brodsky, 1975, s. 172).

Ayrıca bu alandaki çalışmalar; fenomenoloji, epidemiyoloji, komorbidite, nörobiyolojik işleyişler, kalıtsal faktörler, tedavilere verilen dönütler ve engelleme çabalarında görülen benzerliklerin davranışsal ve maddeyle ilişkili bağımlılıklarla örtüşüğünü göstermektedir. Buna ek olarak araştırmacılar, artan kanıtların fazlalığına bağlı olarak, bunların “davranışsal” bağımlılıklar olarak değerlendirilmesi gerektiğini ve Amerikan Psikiyatri Birliği’nde (2013) kabul edilen “Madde Bağımlılığı Bozuklukları” tanı kategorisinde yer alan özelliklerle benzerlik gösterdiğini belirtmişlerdir (Vaghefi & Lapointe, 2014, s. 4494).

İnternet bağımlılığının tanımlanması ve yaygınlığı bir dürtü kontrol bozukluğuna yakından benzer. Her ne kadar bağımlılık kavramı yalnızca alkol ve uyuşturucu kullanımının aşırı ve engelleyici kalıplarına atıfta bulunmak için kullanılsa da, mevcut çalışmalar bu durumu çürütmüştür. Bu araştırmacıardan biri olan Young, birtakım eylemlerin alkol ve uyuşturucu bağımlılığıyla benzerlik taşıdığını kabul etmiş ve bu davranışların “davranışsal” bağımlılıklar olarak göz önünde tutulması gerekliliğinin altını çizmiştir (1998a, s. 241).

Young’ın internet bağımlılık ölçeğine göre, birey internet bağımlılığı kriterlerinden olan yedi yaygın belirtisinden beşini taşıyorsa bu kişi bağımlı olarak kabul edilmelidir. Araştırmacı bunların büyük bir bölümünü Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabının dördüncü serisi olan patolojik kumar oynama kriterlerine dayandırmaktadır. Belirtilen ortak özellikler arasında; hedefteki etkinlikle meşguliyet, hoşgörü ve yoksunluk semptomlarının geliştirilmesi, faaliyete girme zorunluluğu ya da kontrol kaybı hissi ön sırada yer alır. Bunların yanı sıra bırakmaya çalışırken ortaya çıkan başarısız girişimler, işlevsel, sosyal, akademik ve mesleki yükümlülüklerin ihmal edilmesi, ayrılan zamanın artması, sinirlilik vb. duygu ve davranışlar da yer alır (Gregory, 2019).

Ayrıca son zamanlardaki tıbbi araştırmalar da bu terminolojinin kullanımını destekler niteliktedir. Çünkü davranışsal zorlamaların dopamin yolları ve diğer beyin yapıları üzerindeki etkilerinin kimyasal bağımlılıklarla karşılaştırılabilir olduğu saptanmıştır. Beyin üzerindeki benzer etkilerin, olumsuz sonuçlara rağmen bireyin durmak için tekrar eden girişimlerden sonra belirli bir aktiviteyi gerçekleştirmek için verdiği mücadeleyle örtüştüğü gözlenmiştir (Seifi et al., 2014, s. 31). Buna karşılık belirli internet uygulamalarının, örneğin kumar sitelerinin veya pornografinin aşırı kullanımında kişisel yatkınlığın temel faktör olduğunu iddia eden çalışmalar mevcuttur (Caplan, 2003, s. 633). Bu iddialardan yola çıkarak araştırmamızda internet bağımlılık bileşenlerinden olan kumar, oyun ve seks patolojilerine sırasıyla yer verilecektir.

Çevrim İçi Kumar Bağımlılığı

Kumar bozukluğu, davranışsal bağımlılık için bir dönüm noktası olan Zihinsel Bozuklukların Teşhis ve İstatistik El Kitabı'nın beşinci baskısında "Madde Bağımlılığı Bozuklukları" kategorisinde yeniden sınıflandırılmıştır. Kumar bozukluğu, klinik olarak önemli bir sıkıntıya yol açan, tekrarlayan, uyumsuz kumar davranışını gösteren psikiyatrik bir durumdur. Kumar, daha değerli bir şeyi elde etme umuduyla başka bir değeri riske atma olarak tanımlanır. Kumar çoğu insan için zararsız bir aktiviteyi temsil etse de kumar bozukluğu olan kişiler, genellikle kontrol yanlısı davranış ve işlevsiz kişilik özellikleri gibi bilişsel çarpıtmalarla karakterize edilir. Büyük zarardan kaçınma veya yenilik arayışı, bu davranışlara örnek olarak gösterilebilir (American Psychiatric Association, 2017). Bu alt başlığımızda, internet bileşenlerinden biri olarak kabul edilen geleneksel kumar ile çevrim içi kumar konusunda yapılan araştırmalar dikkatlice incelenmiş ve konuyla ilgili kapsamlı literatür taraması yapılmıştır.

Geleneksel kumar türleri arasında kumarhaneler, piyangolar, bahis, at, köpek yarışı ve kart oyunları ilk sırada yer alırken, çevrim içi kumar ise bilgisayarlar, akıllı telefonlar, tabletler ve dijital televizyonlar da dâhil olmak üzere internet temelli cihazlar vasıtasıyla gerçekleşen bahis ve oyun etkinlikleri yelpazesini kapsar. Teknolojik gelişmelerle birlikte kullanımı artan bu kumar modu, fiziksel ortamı ve katılım şekli yönüyle diğer kumarlara göre farklı bir erişim olanağına sahiptir. Bu kumar türü, hızlı bir şekilde bahislerin yerleştirilmesini ve sonuçların bildirilmesini sağlayan, yüksek hızlı internet bağlantılarını kullanarak herhangi bir zamanda ve yerde, özel olarak gerçekleştirilebilecek, büyük ölçüde otomatikleştirilmiş bir faaliyet olarak kabul edilir (McCormack & Griffiths, 2012, s. 33).

Özellikle internetle beraber çevrim içi kumar popülerlik kazanmış, pazar payı ve sunulan ürünler açısından da hızla büyüme göstermiştir. Çevrim içi küresel kumar piyasası, 2013 yılında 6,1 milyar avro değerinde iken, 2018'de bu tutar %10,1 oranında yükselişe geçmiştir. Çevrim içi kumar pazarı, küresel kumar dünyasındaki payın %53'üne sahiptir. Bunu; elektronik oyun makineleri (%25,4), poker (%14,2) ve bingo (%7,4) izlemektedir. Ayrıca uluslararası alanda sayıları giderek artan yargı kararları, çevrim içi kumarı yasallaştırmış ve düzenlemiştir. Her ne kadar çevrim içi kumarın yaygınlığı düşük olarak bilinse de özellikle yargı alanındaki yeni düzenlemeler bu sitelere katılım oranını artırmıştır (Gambling Commission, 2015).

Katılım oranının artmasındaki diğer bir neden ise internet, telefon ve diğer kablo-suz cihazlar da dâhil olmak üzere eğlence etkinliklerine katılmak için çevrim içi platformların daha fazla kullanılıyor olmasıdır. Bu alanda yapılan araştırmaların sonuçları, çevrim içi kumardaki motivasyon ve avantajların etkisine bağlı olarak, bu modun rahatlığı ve erişilebilirliği açısından kullanım oranının artacağı yönündedir. Öyle ki, ödeme kolaylığı ve bonuslar, çevrim içi kumar oynamanın hızı ve rahatlığı, daha çok

sayıda bahis ürünü ve opsiyonu, dışarı çıkmadan kumar oynamanın fiziki rahatlığı gibi sebepler, bu artışta etkili olmuştur. Ayrıca hesap güvenliği ve hızlı erişilebilirliğin olması özellikle teknoloji meraklısı gençler arasında, çevrim içi kumarın artmasında ve yaygınlık kazanmasında bir yükselişe yol açmıştır (Cotte & LaTour, 2009, s. 747).

Bütün bunlara ek olarak, çevrim içi kumarın özellikle hassas popülasyonlar için zarar oluşturabilecek özelliklerinin de olduğu düşünülmektedir. Bunda etkili olan faktörler arasında çevrim içi kumarın sürekli kullanılabilirliği, kolay erişimi, etkileşimi, sürükleyiciliği ve özel olarak kesintisiz bahis yapabilme yeteneği bakımından kara tabanlı (geleneksel) kumardan farklılıklar göstermesidir. Özellikle dijital para formlarının, örneğin kredi kartları, elektronik banka havaleleri ve e-cüzdanların kullanılması, bireyin 'gerçek' para harcamadığının bir göstergesi olurken, sorunlu kumarbazlar için de bu durum artan kumar sayısına ve zararlara neden olmuştur (McCormack & Griffiths, 2013, s. 41). Bu alanda yapılan çalışmaların verileri, çevrim içi kumarbazların daha fazla para harcadıkları ve bu şekil oyunun kara tabanlı kumardan daha fazla bağımlılık oluşturacağı yönündedir (McCormack & Griffiths, 2012, s. 45). Bu görüşün dışında olan çalışmalar, kumar problemi yaşayan internet kumarbazlarının yarısından fazlasının kara tabanlı kumara bağımlı olduklarını ve bunların çevrim içi kumar oynamadan önce de mevcut sorunlarının var olduğunu açıklamıştır (Griffiths & Parke, 2002, s. 315).

Demografik değişkenlerin analizinde çevrim içi kumarbazlar ile kara tabanlı kumarbazlar arasında yaşanan problemler açısından belirgin bir farklılık bulunmamıştır (Wardle et al., 2007, s. 78; Griffiths & Parke, 2002, s. 318). Ancak araştırmalar sorunlu internet kumarcılığının özellikle savunmasız ve genç erkekler arasında daha yaygın olduğuna dikkat çekmiştir. Dürtü kontrolündeki zayıflık, ruh hâli, kaygı ve kişilik bozuklukları da dâhil olmak üzere çeşitli psikiyatrik durumlar bunun etkisini artırmıştır. Ayrıca genel popülasyonla karşılaştırıldığında kumar bağımlısı olan bireylerde intihar riskinin arttığı gözlenmiştir. Kumar bağımlısı olan bireylerin %32'sinin intihar düşüncesi yaşadığı ve %17'sinin ise en az bir kez intihar girişiminde bulunduğu tespit edilmiştir. Bunlara ek olarak genetik faktörlerin düzensiz kumar oynama riskinin genel varyansına çevresel faktörlerden daha fazla neden olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Hing et al., 2013, s. 10).

Sonuç olarak dijital erişim modunun kumar problemleri üzerindeki etkisi çeşitli bireysel, sosyal ve çevresel değişkenler tarafından yönetilmektedir. Bu durum çevrim içi kumarın kullanımının daha yaygın olmasına neden olurken bazı internet kumarbazları için de bu ortam kumar sorunlarına yol açmaktadır. Kısacası çevrim içi kumar oyunları gelişmeye devam ettikçe ve katılım arttıkça özellikle internet teknolojisine ve çevrim içi ticarete aşına olan genç insanlar arasında, söz konusu sorunların ortaya çıkması muhtemeldir (Gainsbury, 2015, s. 188).

Çevrim İçi Oyun Bağımlılığı

Çevrim içi oyunlar, internet aracılığıyla kullanıcının etkileşimine dayalı yeni nesil oyunlar olarak tanımlanır. Bu oyunların tarihsel dönüşüm evrelerini beş ayrı süreçte değerlendirmemiz mümkündür. İlki 1980’de başlayan gelişim evresini, 2005 yılı ise atağa kalktığı son süreci oluşturmaktadır. Bu tarihten sonra çevrim içi oyunlar büyüme hızıyla bir devrim niteliği kazanmıştır (O’Hagan & Mangiron, 2013, s. 45). Öyle ki son zamanlarda oyun bağımlılığı, bilgisayar ve video oyunları oynamakla ilgili en çok tartışılan psiko-sosyal olaylardan biri hâline gelmiştir. İlk olarak Amerikan Tabipleri Birliği (2007), Amerikan Psikiyatri Birliği’ni (APA), “Oyun Bozukluğunu”, Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı’nda (DSM) resmî bir tanı bozukluğu olarak dâhil etmeyi düşünmeye teşvik etmiş ve 2012’de DSM’nin V. sayısında bu durum bir problem olarak kabul edilmiştir. Ayrıca araştırmacılar arasında “oyun bağımlılığı” kavramı konusunda büyük bir anlaşmazlık yaşanmıştır. Bağımlılık terimi klinik psikologlar tarafından kullanılmamakla birlikte, araştırmacılar arasında aşırı, obsesif, kompulsif ve genellikle sorunlu kullanımı tanımlamak için oyun bağımlılığı en yaygın kullanılan terim olmuştur (Brian & Hastings, 2005, s. 111).

Aşırı veya sorunlu oyunları tanımlamak için kullanılan diğer terimler arasında “video oyunu bağımlılığı” (Griffiths & Hunt, 1998, s. 476), “problemlili oyun oynama” (Salguero & Moran, 2002, s. 1603) ve “patolojik oyun” (Keepers, 1990, s. 49) yer almaktadır. Kullanılan terminolojiden bağımsız olarak araştırmacılar, genellikle bilgisayar ve video oyununun aşırı kullanımının davranışsal bir bağımlılığa yol açabileceğini kabul ederler. Bağımlılık yapan davranış aşırı, zorlayıcı, kontrol edilemez, psikolojik ve fiziksel olarak yıkıcı davranışları ifade eder. Bu davranışsal tanıma uygun olarak oyun bağımlılığı; sosyal ve duygusal problemlerle sonuçlanan bilgisayar veya video oyunlarının aşırı, zorlayıcı bir şekilde kullanılması ve bu aşırı kullanımın kontrol edilememesi durumudur (Griffiths, 2005, s. 194).

Genel olarak davranışsal ve madde bağımlılıkları etiyolojik ve kavramsal olarak benzerlik gösterir. Ancak davranışsal bağımlılıklarla ilgili verilerin çoğunun patolojik kumar oynama kriterleriyle aşırı temsil edilmesi yönündeki eleştiriler oldukça yaygındır. Bu alandaki ilk araştırmacılarından Griffiths ve Meredith çalışmalarında, dijital oyun oynayan oyuncuların, paradan ziyade puan için oynadıklarından, yani finansal olmayan bir oyun biçiminden bahsederler. Çevrim içi oyun ve kumar arasındaki bu benzerlik, çevrim içi oyun bağımlılığı için patolojik kumar oynama araçlarından uyarlanmış birçok erken tarama cihazının da ortaya çıkmasına yol açmıştır (2009, s. 241).

Oyun bağımlılığı üzerine yapılan birçok çalışma, DSM’nin çeşitli versiyonlarında bulunan patolojik kumar oynama tanı kriterlerinde, “patolojik oyun” kullanımını tanımlamak ve ölçmek için kullanılmıştır. Bu kriterlerinden yola çıkan birçok araştırmacı, oyun bağımlılığını ölçmek için farklı ölçekler geliştirmişlerdir (Charlton & Danforth,

2007, s. 1538). Özellikle çevrim içi oyunlarda bağımlılığı hedef alan çalışmalar, internet bağımlılığının teşhisi için Young'ın 20 maddelik anketini çalışmalarına uyarlamışlardır (Yee, 2006, s. 320). Bunun dışında bazı çalışmalar, Dünya Sağlık Örgütü'nün (1992), patolojik kumar oynama için geliştirdiği tanı ölçütlerini kullanırken, diğerleri ise oyun bağımlılığı için kendi kriterlerini belirlemiştir (Wan & Chiou, 2006, s. 319).

DSM'nin çevrim içi oyunlarda bağımlılığı ölçmek için kullandığı patolojik kumar oynama kriterlerinin yaygın şekilde uyarlanmasına ve bu yöntemin geçerliliği konusunda çok az araştırma yapılmasına rağmen, çevrim içi oyun bağımlılığı konusundaki çalışmalar artık emekleme aşamasının çok gerisindedir. Anekdotsal kanıtlar ve erken araştırmalar çevrim içi oyunun, kullanıcıların birçoğunda bağımlılık yarattığını ve zararlı olduğunu göstermektedir (Van Rooij, 2011, s. 60). Ayrıca medyada da çevrim içi oyun bağımlılığından kaynaklandığı iddia edilen sansasyonel yaralanma ve ölüm vakalarının olduğu içerikler söz konusudur (Augenbraun, 2014).

Bu konu hakkında araştırmacı Wood, sansasyonel medya raporlarının çevrim içi oyun bağımlılığı konusunda algısal yanılgılara yol açtığını savunur (2008, s. 173). Wood'un bu yöndeki bakış açısını destekler nitelikte olan literatür incelemesi sonrasında, çevrim içi oyunların zorluk ve beceri geliştirme, eğlence, sosyalleşme, rahatlama ve dikkat dağınıklık gibi birçok olumlu katkısının da olduğunu belirten görüşler mevcuttur (Green & Bavelier 2003, s. 537; Griffiths, 2005, s. 193). Ayrıca bazı araştırmacılar ve klinisyenler, çevrim içi oyun bağımlılığı kavramının geçerliliğini de eleştirmektedirler. Bunlardan biri olan Wood, çevrim içi oyun bağımlılığında sıklıkla görülen zaman ve kontrol kaybı gibi klinik sonuçların normatif insan deneyimleri olduğunu ve bu nedenle bağımlılık tanısı için yeterli veriler olmadığını öne sürer (akt. Reinecke, 2009, s. 130).

Son olarak DSM-V'de internet için oluşturulan bağımlılık kriterlerinin, çevrim içi oyunlar için de kullanılması önde gelen birçok araştırmacı tarafından sorgulanmasına neden olmuştur. Araştırmacılara göre bu ortak tanı ile çevrim içi oyunların ve internet kullanımının bir araya gelmesi asıl sorunun çözümünü engellemiştir. Öyle ki internete bağlı bozukluklar için standart bir tanının olmayışı, internete bağlı patolojilerin ve semptomların çelişen hesaplarının nasıl teşhis edileceğine veya nasıl ölçüleceğine dair soru işaretlerine yol açmıştır (Lejoyeux & Weinstein, 2010, s. 279).

Çevrim İçi Seks Bağımlılığı

İçinde yaşadığımız modern Batı toplumu yavaş ve sistemli adımlarla yetişkinleri ve çocukları arzu ettiği her şeyi derhal edinmesi için hazır bir dünyaya koşullandırmıştır. Bunu da bireye "sınırsız" tüketici ürünleri sunarak gerçekleştirmiştir. Bu ürünlerden biri de pornografik araçlardır. Öyle ki birkaç on yılda pornografiye erişim sadece geliştirilmemiş aynı zamanda normalleştirilmiştir. Artık öpüşme sahnelerinin sine-

matografik makaralardan kesildiği veya ekranda belirlediği vakit kanalın değiştirildiği yılların çok ötesinde yaşıyoruz. Öyle ki mevcut yüzyılda cinsellik rekreasyonel ve hatta zorunlu hâle getirilmiştir. Aslında görüntülerin gücünün sürekli büyüdüğü, kitap ve defterlerin yerini ekranların aldığı bu dinamik yapıda, yeni toplumsal süper egonun sloganı 'Sınırsız zevk bir zorunluluktur'. Bu anlayışla öznenin ileri boyutlu cinsel heyecanı, bir ilişki ile ilgili sevgi dolu duygulardan giderek uzaklaşmasına neden olmuştur. Bir başkasını sevmek normal olan bireyde olumlu bir duygu iken, kendini her konuda yeterli gören bireyde bu durum onu gerileyen bir pozisyona sokar. Onun için 'Her şeyi kendi başıma yapabilirim, başka birine ihtiyacım yok' algısı, öznenin bir beklenti içinde olmasına neden olurken aynı zamanda kendisinin de eksik ve pasif olduğunun kabulü anlamına gelir. Onun için birini sevmek, bir eksiklik ve 'bu eksikliği bir başkası hiçbir zaman tam olarak tatmin edemez' gerçeği hâkimdir. Bu nedenle seks bağımlısının duygusal olarak bölünmesinde tamamen tatmin olmamak, hiç tatmin olmamaya eşittir. Eğer herhangi bir hayal kırıklığı yaşanırsa bu "öteki" ile değiştirilmeli, yerine yenisi koyulmalıdır. Bu nedenle yokluk ve eksiklik duygusuyla yaşanan hayal kırıklığı, bağımlılık yapan cinselliğe duyulan ihtiyacın da artmasına neden olur (Estellon & Mouras, 2012, ss. 2-5-7).

1978 yılında İngiliz psikanalist Joyce Mac Dougall, Plaidoyer Unur Certaine Anormalité (Belli bir anormalliği savunmak) adlı kitabında "bağımlılık yapan cinsellik" terimini ilk kullanan kişi olurken, tıbbi düzeyde ve bilimsel literatürde cinsel bağımlılık kavramı, Goodman tarafından 1993 yılında geliştirilmiştir (Goodman, 1993, s. 226). Bağımlılık yapan cinsellik kavramı psikiyatri tarihinde, erkeklerde "satyriasis" (doyumsuzluğa varan aşırı seks düşkünlüğü), "donjuanizm" ya da "nymphomania" (seks düşkünlüğü) terimleriyle ifade edilmiştir. Son zamanlarda ise bu kavramların yerini "zorunlu cinsellik", "cinsel sarhoşluk", "atipik dürtü bozukluğu", "neo cinsellikler" ve "bağımlı cinsellik" terimleri almıştır. Yalnız söz konusu cinsel bağımlılıkların karşılığı, toksik bir nesneye duyulan istek değil, cinsel aktivitenin ya da onun arayışının saplantılı ve zorlayıcı bir biçimde yaşandığı davranışsal bir bağımlılıktır (Crépaült, 1993, s. 178).

Makalemizde incelediğimiz çevrim içi seks bağımlılığı alanında çalışma yapan araştırmacılardan biri olan Schneider, çevrim içi seksin çekiciliğine dikkat çeker. Araştırmacı sanal ortamların, kısa süreli rahatlık, heyecan veya dikkat dağıtma potansiyeline sahip, yasal ve ucuz olması, kişinin evinin mahremiyetinde ulaşabileceği ve kullanıcıya cinsel yolla bulaşan bir hastalık riskinin olmadığını altını çizer. Ayrıca aktiviteyi bir partnerden gizlemek için de ideal bir ortam olduğunu çünkü herhangi bir cinsel kodlayıcıya dair açık bir kanıt olmadığını ifade eder. Bunlara ek olarak bu tür seksin, kullanıcılar için güvenlik hissi ve hazır erişim sağlayabildiğini ve üstelik cinsiyet tercihi nedeniyle kendilerini gizleyenler (eşcinseller) içinse bir avantaj olması yönüyle tercih edildiğini belirtir (2000, s. 257).

Yapılan araştırmalar, çevrim içi cinsel bağımlılığın erkeklerde daha güçlü olduğunu göstermiştir. Çünkü cinsel bağımlılık nedeniyle tedavi edilen deneklerin %80'inin erkek olduğu gözlenmiş ve bazı ortak kişilik özelliklerinin de benzer olduğu açıklanmıştır. Bunlar; duygusal güvensizlik, hayal kırıklığına tahammülsüzlük, eyleme itiraz eğilimi, duygusal taşma, rasyonel kaygı, duygusal ve sosyal izolasyon ve maskeli depresyondur. Ayrıca ilgili deneklerde, gerçek cinsel aktivite yaşanana kadar bazı pozitif duygulara rastlanmıştır. Bunlar; güvence, refah, manik bir heyecan, narsisist bir bağışıklık ve zevk hissidir. Ancak cinsel eylemin gerçekleşmesinden hemen sonra deneklerde üzüntü, pişmanlık, utanç ve suçluluk duygusunun hâkim olduğu görülmüştür. Konuyla ilgili bir klinik psikopatoloji çalışması, bu reaksiyonların deneğin nevroitik, psikotik veya sınır çizgisine bağlı olarak büyük ölçüde değişebileceğine vurgu yapmıştır. Eğer denek, hedeflediği nesne ya da durumu bulamaz veya tatmin olamazsa yoğun depresyon reaksiyonları gösterir. Bu reaksiyonlar kendini değersiz hissetme, çöp veya artık madde olarak görme şeklinde değişir (Estellon & Mouras, 2012, ss. 10-13).

İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte cinsel amaçlı kullanımı da giderek yaygınlık ve çeşitlilik kazanmıştır. Özellikle 1990'ların sonunda ve 2000'lerin başında, bireyin cinsel davranışının internetten nasıl etkilendiğini gösteren çalışmalar mevcuttur. Bu araştırmalarda çevrim içi seks bağımlılığına etki eden faktörler arasında internetin tüm cazibesine ve ilgi çekiciliğine ek olarak, kullanıcılara ilişkin patolojik davranışların etiyojisi de söz konusudur. Bunun gibi sorunlu faaliyetlerin sürdürülmesiyle ilgili olarak internet, seks bağımlılığının oluşmasında rol oynayan bir araçtır. Öyle ki cinsel içerikli materyalleri çevrim içi olarak görüntülemek veya diğer internet kullanıcıları ile bu sitelere katılmak cinsel bir çıkışa ve potansiyel bir cinsel memnuniyete yol açar. Bu nedenle pozitif bir güçlendirici olarak işlev görür (Raymond et al., 2003, s. 318).

Bu alanda yapılan bir araştırma, cinsel amaçlı, motive edici davranışları çevreleyen çeşitli aktiviteleri gerçekleştirmek için, internetin etkili bir araç olduğunu açıklamıştır. Bunlar; eğitim amaçlı cinsel ilişki ile ilgili materyallerin araştırılması; daha fazla kullanım için cinsel ilişki ile ilgili malların alımı veya satılması; çevrim içi sanal seks mağazalarındaki ürünleri ziyaret etmek veya satın almak; eğlence veya mastürbasyon amaçlı materyal aramak; seks terapisti araştırmak; kalıcı bir ilişki için cinsel partner aramak; çevrim içi kişisel reklamlar, eskort ajansları veya sohbet odaları aracılığıyla geçici bir ilişki için cinsel ortak aramak; cinsel ilişkiyle ilgili internet suçlarını veya suçlularını aramak; cinsiyet ve kimlik rollerini araştırmak veya başka kişiler oluşturmak; internetteki görüntüleri dijital olarak değiştirmek; örneğin ünlü insanların yüzlerini çıplak bir vücuda yerleştirmek vb. çevrim içi seksin tercih edilme sebepleri olarak gösterilmiştir (Carnes, 2003, s. 311).

Bazı araştırmacılar ise çevrim içi cinselliğin nasıl ve neden ortaya çıktığını açıklamak için daha farklı girişimlerde bulunmuşlardır. Bunlardan biri olan Cooper, çevrim içi cinselliğin bu kadar çekici olmasını sağlayan üç temel faktörün olduğunu öne sürer. Bu faktörleri “üçlü güç” olarak tanımlar. Bu üç bileşen şunlardır (1998, s. 185):

Erişilebilirlik; 7 gün ve 24 saat hizmet veren milyonlarca site mevcuttur.

Uygun fiyat; web 'deki rekabet nedeniyle fiyatların düşük veya ücretsiz olması;

Anonimlik; insanlar arzularını gerçekleştirmede kendilerini özgür ve güvende hissederek.

Bütün bulgulara istinaden internetin; seks bağımlılarını harekete geçirdiğini, zorladığını, etkilediğini ve kontrol ettiğini söylememiz mümkündür.

Tartışma ve Sonuç

İletişim teknolojisindeki gelişmeler, bireyi olduğu kadar toplumu da beklenmeyen fırsatlarla kuşatmıştır. Fakat bu derece büyük bir etki, insanlık tarihinde öngörülemez bir aksiyonun da var olmasına neden olmuştur. Bu etki, 1450'li yıllarda Johannes Gutenberg tarafından icat edilen matbaa makinasının yaratmış olduğu etkiye benzerlik gösterir. Öyle ki matbaanın icadından önceki dünya ile sonraki dünya birbirinden farklı şekillerde ayrılmıştır. Bilginin yaygınlaştığı ve kayıt altına alındığı yeni bir dünya düzeni ortaya çıkmıştır. Bu yeni dünya düzeninde, bilgi dallarındaki derinliği ve geniş etkisi açısından internet teknolojisi lider konuma oturmuştur. Artık bu teknoloji, sosyal hayatın tüm alanlarını kapsayan, şekillendiren ve yönlendiren küresel yapının ve sosyal-eko dijitalleşmenin öncüsü olmuştur (International Investors Association, 2012). Özellikle teknolojik bir gelişme olarak kullanıldığını, doğrudan yararlar sağladığını ve bağımlılık oluşturmadığını düşünenler için internet; kullanıcıya araştırma, tatil planları yapma, ticari işlem, uluslararası kütüphanelere erişim, banka işlemleri, film izleme, müzik dinleme gibi çeşitli pratik uygulamalara izin veren bir gelişme olarak nitelendirilmiştir (Turkle, 1995, s. 103).

Bu olumlu gelişmelerin dışında internet, bağımlılığın tespiti ve teşhisini zorlaştıran son derece gelişmiş bir teknolojik araç olarak da kabul edilir. Özellikle internetin hızla genişlemesi ve modern hayata entegrasyonu, günlük hayatımızda çok geniş kapsamlı değişikliklere neden olmuştur (Young, 1998a, s. 238). Mevcut duruma dikkat çeken, ABD İnternet ve Teknoloji Bağımlılığı Merkezi eski müdürü Dr. David Greenfield, internetin bireyde kişisel bir güç ve etki hissi yarattığını belirtmiş ve insanlık tarihinde ilk kez yayın yapma yeterliliğinin gezegendeki herkesin elinde olduğuna ve bunun da sarhoş edici etkisine dikkat çekmiştir (Webpsychologist, 2014).

Bireyin internet kullanım düzeyindeki bu artış onu internet bağımlılıklarının türlerine karşı da savunmasız kılmıştır. Özellikle kişinin hayatındaki memnuniyetsizlik, başkalarına karşı yakınlık kuramaması, kendine karşı güvensizliği ve umut kaybı gibi duygular bağımlılık riskini artıran faktörler arasında yer almıştır. Buna benzer şekilde yaşamlarının birçok alanından memnun olmayan ya da rahatsız olan bireylerde internet bağımlılığı geliştirme olasılığının çok daha fazla olduğu belirtilmiştir. Çünkü birey, başka bir kaçış yöntemi bilemediği için bunu bir 'başa çıkma yolu' olarak görmekte ve tüm bu olumsuzluklar karşısında kendini ifade etme, aidiyet duygusu kazanma ve sanal olsa da bir kimliğe sahip olma umuduyla, internet ve onun bileşenleriyle kendine yeni bir dünya kurmaktadır. Bu yeni dünya düzeninde yer alan bileşenler arasında sıralanan ve kökeni çok eskilere dayanan kumar, oyun ve seks bağımlılığının çevrim içi versiyonu da bireyin problemlili internet kullanım riskinin gittikçe artmasına neden olmuştur (Young, 1998a, s. 239).

İnsanlık tarihi kadar eski olan kumar, oyun ve seks gibi bağımlılıklar değişen dünya koşullarında varlıklarını sürdürmeye devam etmişlerdir. Yaşamın her alanına nüfuz eden bilgi ve iletişim teknolojisindeki yapısal değişiklikler ve dönüşümler, bağımlılıkların da bu alana kaymasına yol açmıştır. Tatmin hissinin getirdiği haz alma duygusunun etkisiyle insan beyninin uyarıcılık özelliği dijital çağda etkisini artırmıştır. Küçük ve masum denemelerle başlayan, uygulamalardan para kazanan kitlelerin ortaya çıkmasıyla çevrim içi oyun, kumar ve seks, gelir getiren birer metaya dönüşmüştür. Bireyler, şirketler, hatta devletler ekonomik sektör olarak gördükleri bu alanlara yatırımlarını artırmışlardır. Konuyu toplum mühendisliği kapsamında gören ve bilişim teknolojisinde çok ileride olan ABD, Çin, Güney Kore gibi uluslar, bu alanda yatırımlarını artırmayı politik bir düstur olarak görmüş ve benimsemişlerdir. Kısacası çağımızın bağımlılığı olarak ortaya çıkan (çevrim içi) kumar, oyun ve seks, gelişmemiş ülke insanlarını hasta ederken, gelişmiş ülkelerin zenginleşmesine neden olmuştur.

Kaynakça

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. (5th ed.). ABD: American Psychiatric Publishing.
- American Psychiatric Association. (n.d.). What is addiction? Retrieved from <https://www.psychiatry.org/patients-families/addiction/what-is-addiction>
- Augenbraun, E. (2014). How real a risk is social media addiction? Retrieved from <http://www.cbs-news.com/news/how-real-a-risk-is-social-media-addiction/>
- Brian, D. N. G. & Hastings, P. W. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(2), 110-113.
- Caplan, S. E. (2003). Preference for online social interaction a theory of problematic internet use and psychosocial well-being. *Communication Research*, 30(6), 625-648.
- Carnes, P. J. (2003). The anatomy of arousal: Three internet portals. *Sexual and Relationship Therapy*, 18(3), 309-328.
- Charlton, J. P. & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Psychology Journal Articles*, 23(3), 1531-1548.
- Cooper, A. (1998). Sexuality and the internet: Surfing into the new millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 1, 181-187.
- Cotte, J. & Latour, K. A. (2009). Blackjack in the kitchen: Understanding online versus casino gambling. *Journal of Consumer Research*, 35(5), 742-758.
- Crépault, C. (1993). Une classification des désordres psychosexuels. *In Contraception, fertilité et sexualité*, 21(2), 177-183.
- Çam, E. & İşbulan, O. (2011). A new addiction for teacher candidates: Social networks. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(3), 14-19.
- Estellon, V. & Mouras, H. (2012). Sexual addiction: Insights from psychoanalysis and functional neuroimaging. *Socioaffective Neuroscience & Psychology*, 2(1), 1-13.
- Gainsbury, S. M. (2015). Online gambling addiction: The relationship between internet gambling and disordered gambling. *Current Addiction Reports*, 2(2), 185-193.
- Gambling Commission. (n.d.). Gambling participation: Activities and mode of access. Retrieved from <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/surveydata/Survey-data-on-gambling-participation-year-to-December-2014>
- Goodman, A. (1993). Diagnosis and treatment of sexual addiction. *Journal of Sex and Marital Therapy*, 19(3), 225-251.
- Green, C. S. & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature Publishing Group*, 423(6939), 534-537.

- Griffiths, M. (1990). The cognitive psychology of gambling. *Journal of Gambling Studies*, 6, 31-41.
- Griffiths, M. D. & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82(2), 475-480.
- Griffiths, M.D. & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247-253.
- Griffiths, M. D. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial Framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Griffiths, M. D., Binder, J.F. & Kuss, D.J. (2013). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 959-966.
- Griffiths, M. D. & Parke, J. (2002). The social impact of internet gambling. *Social Science Computer Review*, 20, 312-320.
- Hing, N., Gainsbury, S., Russell, A., Wood, R. & Blaszczynski, A. (2013). The impact of internet gambling on gambling problems: A comparison of moderate-risk and problem internet and non-internet gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 27(4), 1-21.
- Keepers, G.A. (1990). Pathological preoccupation with video games. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 29(1), 49-50.
- Khazaal, Y., Billieux, J., Chanal, J., Rochat, L., Gay, P., Zullino, D. & van der Linden, M. (2011). Psychological predictors of problematic involvement in massively multiplayer online role-playing games: Illustration in a sample of male cybercafe players. *Psychopathology*, 44(3), 165-171.
- Lejoyeux, M. & Weinstein, A. (2010). Internet addiction or excessive internet use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 277-283.
- McCormack, A. & Griffiths, M.D. (2012). Motivating and inhibiting factors in online gambling behaviour: A grounded theory study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 39-53.
- McCormack, A. & Griffiths, M.D. (2013). A scoping study of the structural and situational characteristics of internet gambling. *International Journal of Cyber Behavior*, 3(1), 29-49.
- O'Hagan, M. & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- Peele, S. & Brodsky, A. (1975). *Love and addiction*. New York: Taplinger.
- PsyCom. (n.d.). Internet addiction disorder. Retrieved from <https://www.psycom.net/iadcriteria.html>
- Rachlin, H. (1990). Why do people gamble and keep gambling despite heavy losses? *Psychological Science*, 1(5), 294-297.
- Raymond, J.G. (2003). Ten reasons for not legalizing prostitution and a legal response to the demand for prostitution. *Journal of Trauma Practice*, 2, 315-332.
- Reinecke, L. (2009). Games and recovery: The use of video and computer games to recuperate from stress and strain. *Journal of Media Psychology*, 21(3), 126-142.



- Salguero, R.A.T. & Morán, R.M.B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606.
- Seifi, A., Ayati, M. & Fadaei, M. (2014). The study of the relationship between internet addiction and depression, anxiety and stress among students of Islamic Azad University of Birjand. *International Journal of Economy, Management and Social Sciences*, 3(12), 28-32.
- Schneider, J.P. (2000). A qualitative study of cybersex participants: Gender differences, recovery issues and implications for therapists. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 7(4), 249-278.
- Turkle, S. (1995). *Life behind the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Van Rooij, A.J. (2011). *Exploring a new phenomenon*. Rotterdam Erasmus University.
- Vaghefi, I. & Lapointe, L. (2014). When too much usage is too much: Exploring the process of it addiction. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences IEEE*, 4494-4503.
- Yased, Information and Communication Technologies on the Road to 2023. (2012). Retrieved from http://research.sabanciuniv.edu/23989/1/YASED_Deloitte_2023_ict_on_the_road_to_2023_targets.pdf
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309-329.
- Young, K. S. (1998a). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237-244.
- Young, K. S. (1998b). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York: John Wiley.
- Young, K.S. (2007). Cognitive behavior therapy with internet addicts: Treatment outcomes and implications. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(5), 671-679.
- Walker, M.B. (1989). Some problems with the concept of "gambling addiction": Should theories of addiction be generalized to include excessive gambling? *Journal of Gambling Behavior*, 5(3), 179-200.
- Wan, C. & Chiou, W. (2006). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese Adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 317-324.
- Wardle, H., Sproston, K., Orford, J., Erens, B., Griffiths, M.D., Constantine, R. & Pigott, S. (2007). *The British gambling prevalence survey*. London: The Stationery Office.
- WebPsychologist. (n.d.). Internet addiction: Causes, risk factors and treatment. Retrieved from <http://www.webpsychologist.net/internet-addiction-causesrisk-factors-and-treatment/>
- Wood, R.T.A. (2008). Problems with the concept of video game "Addiction": Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 169-178.