

S2

Çevrim İçi Oyun Bağımlılığının Sosyal Onay İhtiyacı ve Beden Memnuniyeti ile İlişkisi

Ali Sarıkaya¹, Aslı Ünsal¹, Gizem Erdem¹, Mustafa Koç¹, Taner Duman¹, Aslıhan Abbasoğlu²

¹ *İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Tıp Fakültesi Öğrencisi, İzmir, Türkiye*

² *İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, Neonatoloji Bilim Dalı, İzmir, Türkiye*

Amaç: Bilgisayar ve bazı taşınabilir çoklu ortam aygıtları ile, bir ya da birden fazla kişinin genel ağa bağlanarak bilgisayar oyunları oynanması paylaşımına "çevrimiçi oyun" denir. Çevrim içi oyun ya da bilgisayar oyunu oynamanın bağımlılık düzeyine ulaşması sürecinde kişisel memnuniyeti arttırdığı için daha fazla oyun oynama arzusu bağımlılık oluşturmaktadır. Bu çalışmada beden memnuniyetsizliğinin sosyal onay ihtiyacının artmasıyla artabileceğini göstermeyi ve özellikle Covid-19 pandemisiyle daha da artarak eskisinden de büyük bir soruna dönüşen çevrimiçi oyun bağımlılığının sosyal onay ihtiyacı üzerindeki etkilerini göstermeyi amaçladık.

Gereç ve Yöntemler: İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi'nde eğitim gören 294 kişiye Eylül 2021- Mart 2022 tarihleri arasında çevrim içi anketler üzerinden çevrim içi oyun bağımlılığı ölçeği, sosyal onay ihtiyacı ölçeği, beden memnuniyeti ölçeği ve sosyodemografik bilgi formu kullanılarak veriler toplanmıştır.

Bulgular: Çevrim içi oyun bağımlılığı ile sosyal onay ihtiyacı ölçekleri arasında ($r=,306$, $p<0,05$) biri artarken diğeri de artan %30,6'lık istatistik olarak anlamlı bir ilişki bulundu. Beden memnuniyeti ile sosyal onay ihtiyacı arasında ($r=-,174$, $p<0,05$) biri artarken diğeri azalan %17,4 değerinde istatistiksel olarak önemli bir ilişki bulundu.

Sonuç: Çevrim içi oyun bağımlılığının kişilerin sosyal yaşantılarını olumsuz yönde etkilediğini, kişilerin sosyal hayatlarında geri adım atmalarına sebep olduğu görülmektedir. Aynı zamanda beden memnuniyeti yüksek olan insanların, kendi bedenlerine yönelik yatırımlarda bulunduğunu ve bunun sonucunda da kendini değerli hissettiği, bedenini sevdiği için sosyal olarak onaylanmaya ihtiyaç duymadığı saptanmıştır.

Anahtar kelimeler: Çevrim içi oyun, bağımlılık, sosyal onay, beden memnuniyeti

O2

The Need for Social Approval of Online Gaming Addictions and Relationship with Body Satisfaction

Ali Sarikaya¹, Asli Unsal¹, Gizem Erdem¹, Mustafa Koc¹, Taner Duman¹, Aslihan Abbasoglu²

¹ *Izmir Katip Celebi University, Faculty of Medicine, Medical Student, Izmir, Turkey*

² *Izmir Katip Celebi University, Faculty of Medicine, Department of Child Health and Diseases, Division of Neonatology, Izmir, Turkey*

Objective: Sharing computer games with a computer and some portable multimedia devices by connecting one or more people to a public network is called "online gaming". The desire to play more games is addictive, as it increases personal satisfaction in the process of reaching an addictive level of playing an online game or computer game. In this study, we aimed to show that body dissatisfaction can increase with increasing need for social approval and to show the effects of online game addiction, which has become a bigger problem than before, especially with the Covid-19 pandemic, on the need for social approval.

Materials and methods: 294 people Izmir Katip Çelebi University completed online surveys between September 2021- March 2022 about online game addiction scale, the need for social approval scale, body satisfaction scale and socio-demographic form.

Results: We found a statistically significant correlation between the need for social approval and online game addiction scale ($r=,306, p<0.05$) increased by while the other increased 30,6% of as well. A statistically significant relationship was found between body satisfaction and the need for social approval ($r=-,174, p<0.05$), one of which increased and the other decreased by 17.4%.

Conclusions: Online game addiction negatively affects people's social lives and causes people to take a step back in their social lives. At the same time, it has been determined that people with high body satisfaction make investments in their own bodies and, as a result, feel valued and do not need to be socially approved because they love their body.

Keywords: Online game, addiction, social approval, body satisfaction