

SAYI 6 / HAZİRAN

www.moodisthastanesi.com

“İTERNET VE OYUN BAĞIMLILIĞI İLE KUMAR BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ İLİŞKİ”

HAZIRLAYAN

Klinik Psikolog Aleyna Damla Özcan

Teknolojinin bilinçli kullanımı hayatımızı kolaylaştırırken; bilinçsiz kullanımı ise bağımlılığa yol açıyor. Teknolojinin beraberinde getirmiş olduğu mevcut birçok yenilik ile beraber tek bir tuş ile her şey elimizin altındayken; kumar bağımlılığı olan kişiler için de çevrimiçi kumar oynama davranışı online platformlarda tek bir tuş ile ellerinin altında.

Literatür çerçevesinde yapılan araştırmalar göz önünde bulundurulduğunda internet ve oyun bağımlılığı ile kumar bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen bazı araştırmalara aşağıda yer verilmiştir-



• Araştırmalar, oyun veya kumarla aşırı ilgisi olan bireylerin benzer özelliklere sahip olduğunu belirtiyor. Araştırmalar çerçevesinde benzer özellikler arasında; heyecan arama davranışı, narsisizm, can sıkıntısı eğilimi yer almaktadır.

• Araştırmalar doğrultusunda; kişilik alanında da bazı benzerlikler kaydedilmiştir ve bazı kanıtlar, her iki grubun daha yüksek düşmanlık ve saldırganlık oranlarına sahip olduğunu göstermektedir.

216 912 17 00

www.moodisthastanesi.com



Moodisthastanesi

Kanadalı Ergenler Üzerine Yapılan Çalışma



- Çalışma kapsamında, kumar oynayan kişilerin; büyük olasılıkla video oyunları oynadığını ve video oyunu oyuncularının kumar oynamaya meyilli olduğuna ulaşılmıştır.
- Ayrıca, internet ve oyun bağımlılığı olanların, bağımlı olmayan ve video oyunu oynayan oyunculara oranla önemli ölçüde daha fazla kumar oynadığına ulaşılmıştır.
- Çalışma doğrultusunda; kumar bağımlılığı olanların; aynı zamanda internet ve oyun bağımlısı olma olasılıklarının daha yüksek olduğuna ve erkek cinsiyet, yüksek dürtüsellik ve Dikkat Eksikliği Hiperaktivite teşhisi açısından birkaç ortak özelliğe sahip olduklarına ulaşılmıştır.

- Daha sık video oyunu oynayanların daha büyük kumar riskleri aldığına ulaşılmıştır.

Slot Makineleri X Video Oyunları



- Araştırmalara göre; slot makinesi oyunları ile video oyunları hem psikolojik hem de yapısal özellikler açısından birçok benzerliği paylaşıyor.
- Araştırmalarda yapısal özellikler açısından; göze çarpan görsel-işitsel öğeleri, yüksek ışıklı birçok benzerliğe sahip olması, renk ve ses kullanım etkileri açısından benzerliklerinin mevcut olduğuna vurgu yapılmıştır.
- Video oyunlarında da amaç, mümkün olduğunca çok fazla puan biriktirmek, seviye atlamakken; slot makinelerinde de aynı şekilde bu amacın, mümkün olduğunca para biriktirmek olduğuna değiniliyor.

Ganimet Kutuları X Kumar



Ganimet kutuları, video oyunlarında gerçek para ile ödenebilen ancak rastgele içerikler içeren öğelerdir. Ganimet kutuları, oyuncuların video oyunlarında para harcamaları için nispeten yeni bir yoldur.

- Oyuncular, ganimet kutularına para ödedikleri zaman kutuların içerisinde ne olduklarını bilmiyorlar.

- Bu paketler, takımlarının performansını artıran nadir ve değerli eşya içerebilir veya içermeyebilir.

- Özetlenen davranış, gelecekteki bir olayın şans eseri sonucuna gerçek bir para yatırmayı içerir.

- Birçok araştırma, bu davranış ile kumar arasında çarpıcı benzerlikler olduğunu belirtmiştir.

Expor X Kumar



• Espor etkinlikleri; spor, aksiyon, strateji gibi alanlarda yarışan oyuncular veya takımlar arasında profesyonel olarak düzenlenen video oyunu yarışmalarıdır.

• Espor yarışmaları, oyuncular para ödülü ve şampiyonluk unvanı kazanmak için yarışırken; video oyunlarını profesyonel oynanışa dönüştürür.

• Espor yarışmalarını; özel televizyon kanallarında, akıllarda veya canlı etkinliklerde çevrimiçi olarak izleyen güçlü bir hayran topluluğu mevcuttur.

• Esports bahisleri, nakit para veya para kazanılan 'skinler' de dahil olmak üzere alternatif para birimleri kullanarak bahis oynamayı içerebilir.

Yapılan Başka Bir Araştırma

- Daha spesifik olarak, video oyunu oyuncularının %78,5'i geçen yıl kumar oynadığına ve kumar bağımlılarının %70,7'si geçen yıl video oyunları oynadığına ulaşılmıştır.
- Kumar bağımlılığı olan 466 kişiden; yalnızca %10,5'i aynı zamanda internet ve oyun bağımlılığının olduğuna ulaşılmıştır.
- İnternet ve oyun bağımlılığı olan 203 kişiden; %24,1'i de kumar bağımlılığının olduğuna ulaşılmıştır.
- Araştırmaya göre; kumar bağımlılığı olan bireyler ile internet ve oyun bağımlılığı olan bireyler arasında bazı farklılıkların olduğuna ulaşılmıştır; internet ve oyun bağımlılığı olanların daha genç, biraz daha az dürtüsel, madde kullanım bozukluğu olma olasılığı daha düşük ve depresyon geçirme olasılığının daha yüksek olduğu sonuçları ortaya çıkmıştır.

Literatür çerçevesinde, internet ve oyun bağımlılığı ile kumar bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalar kısıtlı bulunmuştur. Yapılan çoğu araştırma sonucu, iki davranışsal bağımlılık türü arasında mevcut bir ilişkinin olduğunu gösterse de bazı araştırma sonuçları incelendiğinde ise tam aksi olarak internet ve oyun bağımlılığı ile kumar bağımlılığı arasında bir ilişkinin olmadığına ulaşılmıştır. Her iki bağımlılık arasındaki mevcut ilişkiyi inceleyen çalışmalar doğrultusunda; klinik gözlemin de bu anlamda önemli olduğu ortadadır. Daha kapsamlı ve tutarlı sonuçlara ulaşabilmek amacı ile de bu alanda yapılan daha çok çalışmaya ihtiyaç olduğu düşünülmektedir.

Kaynakça

Johansson, A. ve Götestam, K. G. (2004). Problems with computer games without monetary reward: similarity to pathological gambling. Psychological reports, 95(2), 641-650.

Griffiths, M. (2005). Relationship between gambling and video-game playing: a response to Johansson and Gotestam. Psychological reports, 96(3), 644-646.

Sanders, J. ve Williams, R. (2019). The relationship between video gaming, gambling, and problematic levels of video gaming and gambling. Journal of gambling studies, 35, 559-569.

Fauth-Bühler, M. ve Mann, K. (2017). Neurobiological correlates of internet gaming disorder: Similarities to pathological gambling. Addictive Behaviors, 64, 349-356.

Zendle, D., Meyer, R. ve Over, H. (2019). Adolescents and loot boxes: Links with problem gambling and motivations for purchase. Royal Society Open Science, 6(6), 190049.

Hing, N., Lole, L., Russell, A. M., Rockloff, M., King, D. L., Browne, M., ... ve Greer, N. (2022). Adolescent betting on esports using cash and skins: Links with gaming, monetary gambling, and problematic gambling. Plos one, 17(5), e0266571.

Karim, R. Ve Chaudhri, P. (2012). Davranışsal bağımlılıklar: Genel bakış. Psikoaktif ilaçlar dergisi, 44(1), 5-17.