



Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Umutsuzluk Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

The Relationship Between Online Gaming Addiction and Hopelessness Levels of University Students

Ashhan Telliöglü¹, Habib Erensoy^{2*}

¹ Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Üsküdar / İstanbul / Türkiye

² Üsküdar Üniversitesi, Tıp Fakültesi Psikiyatri Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

Makale bilgisi

Alındı: 01.04.2020
Revize form alındı: 10.04.2020
Kabul: 18.05.2020
Online yayım: 05.06.2020

Anahtar Kelimeler

Çevrimiçi Oyun
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı
Umutsuzluk
Üniversite Öğrencileri

Özet

Bu çalışma, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve umutsuzluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma için 136 üniversite öğrencisine sosyodemografik bilgi formu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ) ve Beck Umutsuzluk Ölçeği (BUÖ) uygulanmıştır. Araştırmada, yaş, cinsiyet, not ortalaması, gelir düzeyi, çevrimiçi oyun türleri, çevrimiçi oyunlara hangi cihazlardan erişim sağlandığı değişkenleri bakımından çevrimiçi oyun bağımlılığı ve umutsuzluk puanlarındaki farklılıklar incelenmiştir. Ayrıca, umutsuzluğun yordayıcıları olarak yaş ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları incelenmiştir. Çalışmada elde edilen bulgulara göre, cinsiyet, not ortalaması, gelir düzeyi, tercih edilen çevrimiçi oyunlar ve erişim sağlanan cihazlar bakımından umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri anlamlı farklılık göstermektedir. Erkek öğrencilerin, not ortalaması düşük olanların ve orta gelir seviyesinde olanların umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksek bulunmuştur. Yaş azaldıkça, umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri artış göstermektedir. Üniversite öğrencilerinin umutsuzluk düzeyleri çevrimiçi oyun bağımlılığı başarı ve ekonomik kazanç alt boyutları tarafından anlamlı düzeyde yordandığı ve katılımcıların %50'sinde bu yordayıcı ilişkinin anlamlı olduğu sonucu elde edilmiştir. Elde edilen bulguların, üniversite öğrencilerinin dijital oyunlar ve problemli kullanımla ilgili geliştirilebilecek müdahale çalışmalarına katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Sonuçlardan yola çıkarak, çalışmanın farklı bölgeler ve daha büyük örneklemle tekrarlanabileceği düşünülmektedir.

Araştırma Makalesi

Article info

Received: 01.04.2020
Received in revised form: 10.04.2020
Accepted: 18.05.2020
Available online: 05.06.2020

Keywords

Gaming,
Gaming Addiction
Hopelessness
University Students

Abstract

This study aims to investigate the relationship between online game addiction and hopelessness levels in university students. Sociodemographic information form, Online Game Addiction Scale and Beck Hopelessness Scale were applied to 136 university students. In this study, differences in online game addiction and hopelessness scores were examined in terms of variables such as age, gender, grade point average (GPA), income level, types of online games, and the devices from which online games were accessed. In addition, age and online game addiction subscales as predictors of hopelessness were examined. According to the findings of the study, hopelessness and online game addiction levels differ significantly in terms of gender, GPA, income level, preferred online games and access devices. Hopelessness and online gaming addiction levels were higher among male students, those with lower GPAs and those with mid-level income. As age decreases, levels of hopelessness and online gaming addiction increase. It was found that hopelessness levels of university students were significantly predicted by online game addiction success and economic gain sub-dimensions, and this predictive relationship was significant in 50% of the participants. It can be considered that the findings obtained may contribute to the intervention studies of university students on digital games and problematic use. Based on the results, it is thought that the study can be repeated with different regions and larger samples

Research Article

GİRİŞ

Son zamanlarda gelişen teknoloji ile birlikte internet kullanımı hızla yaygınlaşarak vazgeçilmez bir hal almaya başlamıştır. Mekân ve zaman ayrımı yapılmaksızın sağlanabilen kolay internet erişimi, sanal bağımlılık türlerinden biri olarak bilinen çevrimiçi oyun bağımlılığını yoğun bir şekilde gündeme getirmiştir. Dijital oyunlar, gelişen bir pazar olarak her geçen yıl artan sayıda kullanıcıyla özellikle gençler arasında önemli bir etkinlik haline gelmiştir. Oyun bağımlılığının olası

nedenleri gözden geçirildiğinde özellikle sorun yaşayan insanların, gerçek hayattaki kimliklerinden uzaklaşarak zamanlarının tamamını bilgisayar başında geçirip, sanal alemde sanal bir karakter olmayı gerçek hayata tercih etmesinden kaynaklandığı görülmüştür¹. Tayland da yapılan bir araştırmada katılımcıların çevrimiçi oyunları, gerçek hayatta memnun ve tatmin olmadıkları ihtiyaçları telafi eden bir kanal olarak gördükleri bilgisine ulaşılmıştır². Dijital oyunlar oyuncuya çok büyük sonuçlara neden olabilir³⁻⁶. Ayrıca, Caplan sağlıklı

teknolojinin aşırı kullanımının sorunlu olabileceğini ve olumsuz sonuçlara yol açabileceğini ileri sürmüştür⁷.

Oyun bağımlılığına ilişkin en önemli belirtiler arasında kontrol kaybı yer almaktadır. Kontrol kaybı, faaliyet için harcanan zamanı veya kaynakları kısıtlayamamak olarak tanımlanır⁸. Kontrol kaybı bazı diğer sorunlara neden olur. Bu sorunlar arasında, düşük benlik saygısı, yüksek düzeyde yalnızlık ve sosyal geri çekilme, kalp atım hızı artışı, öznel iyi oluş düzeyinde düşüş, uyku kalitesi, saldırganlık ve dürtüsellik, akademik performans, sosyal yaşam ve duygusal işleyiş psikolojik sorunlar; depresyon, zorlama, intihar eğilimleri, dikkat eksikliği ve hiperaktivite ve özgüven eksikliği problemleri oyun eğilimleri ile pozitif ilişkilidir⁹⁻¹⁷.

Literatürde, oyuncularda oyunlar için oyun oynarken çok zaman harcadıkları ve bağımlı hale gelmelerinin bir nedeni vardır. Wood ve ark. sıklıkla çevrimiçi oyun oynayanların nadiren çevrimiçi oyun oynayanlara kıyasla diğer sorunlardan kaçmak için oyun oynama olasılıkları daha fazla bulunmuştur¹⁸. Kuss ve arkadaşlarına göre “oyunlar, kullanıcıların dikkatini ve enerjisini gerçek yaşam problemlerinden ve stresten uzaklaştıracak benzersiz baş etme stratejileri sunduğu için yaygın olarak tercih edilmektedir”¹⁹.

Umutsuzluk, Beck ve ark. tarafından geleceğe ilişkin olumsuz beklentilerin varlığı ile karakterize olan motivasyonel/bilişsel bir durum olarak tanımlanmaktadır. Gerçek hayatın olumsuzluklarından kaçışların bireyleri çevrimiçi oyunlara yöneltmesine yönelik edinilen bilgiler, umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi gerektiğini düşündürmüştür²⁰.

Literatür incelemesi yapıldığında, internet ve oyun bağımlılığı konusunda ortaokul, lise ve üniversite öğrencileri ile farklı değişkenlerle yapılan çeşitli araştırmaların mevcut olduğu görülürken özellikle çevrimiçi oyun bağımlılığı kavramının yeni tanınmaya başlandığı ve konuyla ilgili yapılan çalışmaların sınırlı kaldığı gözlenmiştir. Bununla beraber çevrimiçi oyun bağımlılığı ile umutsuzluk düzeyi üzerine yapılan bir araştırmaya rastlanmamış olması bu araştırmanın gerekliliğini doğurmuştur.

Bu bilgiler ışığında bu çalışmada, üniversitelerin çeşitli bölümlerinde okuyan benzer yaştaki öğrenciler çevrimiçi oyun bağımlılığı ve umutsuzluk düzeyleri açısından değerlendirilecek ve literatürdeki boşluğun kapatılmasına ve konunun geliştirilmesine yönelik veriler elde edilmiştir.

Bu çalışmada, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi

oyun bağımlılığı ile umutsuzluk düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiştir.

Araştırmanın problem doğrultusunda geliştirilen hipotezler aşağıdaki gibidir:

1. Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre anlamlı bir biçimde farklılaşmakta mıdır?

H1: Erkeklerin dijital oyun bağımlılığı düzeyi kız öğrencilere göre daha yüksektir.

2. Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi not ortalamasına göre anlamlı bir biçimde farklılaşmakta mıdır?

H2: Not ortalamaları düşük olan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi daha yüksektir.

3. Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi aile gelir düzeyine göre anlamlı bir biçimde farklılaşmakta mıdır?

H3: Yüksek gelir düzeyine sahip olan ailelerden gelen üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyi daha yüksektir.

4. Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi oynanan çevrimiçi oyunun türüne (League of legends, Counter Strike GO, Facebook oyunları, PUBG) göre anlamlı bir biçimde farklılaşmakta mıdır?

H4: Fantastik Rol Yapma (Fantasy Role Playing) türü oyun oynayan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi daha yüksektir.

5. Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi oyun oynama platformuna göre anlamlı bir biçimde farklılaşmakta mıdır?

H5: Kişisel bilgisayarlarında dijital oyun oynayan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi daha yüksektir.

6. Sosyodemografik değişkenler bakımından, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve umutsuzluk düzeyi anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

H6: Sosyodemografik değişkenler bakımından üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve umutsuzluk düzeyi farklılık göstermektedir.

YÖNTEM

Araştırmanın evrenini üniversite öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan 136 üniversite öğrencisi bulunmaktadır. Araştırma betimsel tarama modeli olarak belirlenmiş olup, betimleyici karşılaştırmalı ve ilişkiyel incelemelerin yapılabildiği hipotezlerin test edildiği nicel bir çalışmadır.

Veri toplama araçları

Sosyodemografik veri formu: Bu form literatürde yer alan benzer çalışmalar ve örneklem özellikleri göz önünde bulundurularak araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Katılımcıların cinsiyeti, not ortalaması, gelir düzeyi, çevrimiçi oyun oynama durumu, çevrimiçi oyun türleri ve çevrimiçi oyunlara hangi cihazlardan erişim sağladıkları gibi değişkenlere yönelik sorular içermektedir.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Lemmens ve arkadaşları tarafından 2009 yılında geliştirilmiştir. Türkçe dilinde Kaya tarafından geliştirilmiştir. ÇOBÖ, aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç olmak üzere üç alt boyuttan meydana gelmektedir²¹. Çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerini ölçmek için geliştirilen ölçek 5 dereceli Likert tipi ölçektir. Ölçek de ters madde bulunmamaktadır. Bekir ve Yıldırım tarafından üniversite örnekleme uyarlanan ölçeğin Cronbach's Alpha değeri 0,93 olarak bulunmuştur. Ölçeğin genelinden 21-105 arası puan alınabilmektedir. Alınan toplam puan çevrimiçi oyunların, oyuncunun hayatındaki olumlu-olumsuz etki düzeyi olarak kabul edilmektedir. Ölçeğin tamamı EK2'de verilmiştir.

Beck Umutsuzluk Ölçeği: Beck ve arkadaşları tarafından 1974 yılında geliştirilmiştir²². Bireyin geleceğe yönelik umut, umutsuzluk durumunu değerlendirmek amacıyla kullanılmaktadır. Gelecek ile ilgili duygular ve beklentiler, motivasyon kaybı ve umut olmak üzere üç alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekte evet ve hayır yanıtlarını içeren toplam 20 madde bulunmaktadır. Her bir maddeye beklenen yanıt verildiğinde 1 puan, beklenmeyen yanıt verildiğinde ise 0 puan verilir. Ölçekten alınabilecek toplam puan 0-20 arasında değişmektedir. Ölçeğin Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması Durak ve Palabıyıkoğlu tarafından 1994 yılında yapılmıştır. Durak ve Palabıyıkoğlu'nun çalışmasında ölçeğin Cronbach's Alpha değeri 0,85 olarak bulunmuştur²³.

İstatistiksel analiz

Araştırmada, katılımcıların verileri, sosyal bilimler için istatistik yazılımı olan SPSS-24 üzerinde girişleri yapılarak, araştırma değişkenleri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla istatistiksel veri analiz yöntemleri kullanılmıştır. Veri analiz yöntemleri olarak kişisel değişkenleri incelemek için betimleyici istatistiksel yöntemler, araştırma değişkenleri ve kişisel değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemek için ve veri ölçüm araçlarından elde edilen puanların demografik değişkenlerle karşılaştırılmasında, demografik değişkenlerin

içerdiği ikili bağımsız gruplar için "Bağımsız Örneklem t Testi" ve "Mann Whitney U testi"; çoklu bağımsız gruplar için "Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)" ve "Kruskal Wallis Homojenlik Testi" kullanılmıştır. Demografik değişkenler bakımından karşılaştırma analizi yapılacak araştırma değişkenleri sonraki adımda aralarındaki ilişkiyi incelemek için Pearson korelasyon analizi ile incelenmiştir.

Araştırmanın etik yönü

Araştırmaya Üniversitemizin girişimsel olmayan etik kurulunun B.08.6.YÖK.2. ÜS.0.05.0.06/2018/1030 sayılı ve 24/12/2018 tarihli izniyle başlandı. Hastalardan yazılı onam formu alındı.

BULGULAR

Katılımcılara ilk olarak verilen demografik bilgi formu içerisinde yer alan sorulara ilişkin frekans dağılımı Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Demografik Değişkenler in Betimleyici İstatistikleri

Demografik Değişkenler	N	%	
Cinsiyet	Kadın	83	61,0
	Erkek	53	39,0
	Toplam	136	100,0
Not Ortalaması	Düşük	15	11,0
	Orta	68	50,0
	Yüksek	53	39,0
	Toplam	136	100,0
Gelir Düzeyi	Düşük	4	2,9
	Orta	105	77,2
	Yüksek	27	19,9
	Toplam	136	100,0
Çevrimiçi Oyun	Hayır	62	45,6
	Evet	74	54,4
	Toplam	136	100,0

Tablo 2'de çevrimiçi oyun türlerini oynama sıklığı incelendiğinde, Facebook oyunları oynayanların oranı %19,9 (n=27) ve %80,1 (n=109) oranında katılımcı Facebook üzerinden oyun oynamamaktadır.

Tablo 3'te dijital oyunlara erişim platformlarının dağılımı sunulmaktadır.

Tablo 4'te çevrimiçi oyun oynama durumuna göre umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları puan ortalamalarının karşılaştırılması için yapılan bağımsız örneklem t testi bulgularına göre, umutsuzluk (t=6,519; p<0,001),

ÇOBÖ Aksaklık alt boyutu ($t=8,749$; $p<0,001$), ÇOBÖ Başarı alt boyutu ($t=12,203$; $p<0,001$), ÇÖBO Ekonomik Kazanç ($t=6,816$; $p<0,001$) ve ÇOBÖ Toplam puan ($t=10,593$; $p<0,001$). Sonuçlar, çevrimiçi oyun oynadığını belirten katılımcıların umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyut ve toplam puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Tablo 2. Çevrimiçi Oyun Türlerine Göre Katılımcıların Betimleyici İstatistikleri

Dijital Oyun Türleri		N	%
Facebook Oyunları	Hayır	109	80,1
	Evet	27	19,9
	Toplam	136	100,0
101	Hayır	102	75,0
	Evet	34	25,0
	Toplam	136	100,0
CSGO	Hayır	109	80,1
	Evet	27	19,9
	Toplam	136	100,0
LOL	Hayır	118	86,8
	Evet	18	13,2
	Toplam	136	100,0
DOTA	Hayır	135	99,3
	Evet	1	,7
	Toplam	136	100,0
Ultima Online	Hayır	133	97,8
	Evet	3	2,2
	Toplam	136	100,0
Metin2	Hayır	126	92,6
	Evet	10	7,4
	Toplam	136	100,0
Knight Online	Hayır	122	89,7
	Evet	14	10,3
	Toplam	136	100,0

CSGO: Counter strike global offensive, LOL: League of Legends
DOTA: Defense of the Ancients

Cinsiyete göre umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları puan ortalamalarının karşılaştırılması için yapılan bağımsız örneklem t testi bulgularına göre, erkeklerin umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyut ve toplam puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur ($p<0,001$).

Not ortalamalarına göre umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutlarının karşılaştırılması için yapılan analiz sonucuna göre umutsuzluk, ÇOBÖ Aksaklık, ÇOBÖ Başarı,

Tablo 3. Çevrimiçi Oyunlara Erişilen Cihaz Türlerinin Katılımcılarda Dağılımı

Dijital Oyunlara Erişim		N	%
Bilgisayar	Hayır	83	61,0
	Evet	53	39,0
	Toplam	136	100,0
Telefon	Hayır	73	53,7
	Evet	63	46,3
	Toplam	136	100,0
Tablet	Hayır	129	94,9
	Evet	7	5,1
	Toplam	136	100,0
Oyun Konsolu	Hayır	131	96,3
	Evet	5	3,7
	Toplam	136	100,0

Tablo 4. Çevrimiçi Oyun Oynama Durumu Değişkenine Göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Alt Boyutları ve Umutsuzluk Puanlarının Bağımsız Örneklem t Testi

Ölçekler	Çevrimiçi (online) oyun oynuyor musunuz?	N	\bar{X}	Ss	t	p
BUÖ Toplam	Evet	74	8,89	4,735	6,519	<0,001***
	Hayır	62	4,79	1,579		
ÇOBÖ Aksaklık	Evet	74	26,39	11,823	8,749	<0,001***
	Hayır	62	11,61	6,646		
ÇOBÖ Başarı	Evet	74	29,41	9,168	12,203	<0,001***
	Hayır	62	11,69	7,467		
ÇOBÖ Ekonomik Kazanç	Evet	74	10,16	6,305	6,816	<0,001***
	Hayır	62	4,48	1,964		
ÇOBÖ Toplam	Evet	74	65,97	24,716	10,593	<0,001***
	Hayır	62	27,79	15,223		

*** $p<0,001$ ÇOBÖ: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği,
BUÖ: Beck Umutsuzluk Ölçeği

ÇOBÖ Ekonomik kazanç ve ÇOBÖ Toplam puan anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır ($p<0,001$).

Gelir düzeyine göre umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları puan ortalamaları karşılaştırıldığında

ÇOBÖ Aksaklık alt boyutu, ÇOBÖ Başarı alt boyutu ve ÇOBÖ Ekonomik kazanç , ÇOBÖ Toplam puan sıraları anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Umutsuzluk puanlarının gelir düzeyine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir. ($p>0,05$). Sonuçlar, orta gelir düzeyi bildiren katılımcıların ÇOBÖ Aksaklık, ÇOBÖ Başarı, ÇOBÖ Ekonomik kazanç ve ÇOBÖ Toplam puanları daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 5’de bilgisayar kullanımına göre umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları puan ortalamalarının karşılaştırılması için yapılan bağımsız örneklem t testi bulgularına göre, umutsuzluk ($t=-6,997$; $p<0,001$), ÇOBÖ Aksaklık alt boyutu ($t=11,939$; $p<0,001$), ÇOBÖ Başarı alt boyutu ($t=9,534$; $p<0,001$), ÇOBÖ Ekonomik Kazanç ($t=10,995$; $p<0,001$) ve ÇOBÖ Toplam puan ($t=12,081$; $p<0,001$). Sonuçlar, bilgisayar kullananların umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyut ve toplam puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Tablo 5. Çevrimiçi Oyunlara Bilgisayardan Erişim Değişkenine Göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Umutsuzluk Düzeyinin Bağımsız Örneklem t Testi

Ölçekler ve Alt Boyutlar	Bilgisayar	N	\bar{X}	Ss	t	p
BUÖ Toplam	Evet	53	9,71	4,813	6,997	<0,001***
	Hayır	83	5,30	2,521		
ÇOBÖ Aksaklık	Evet	53	30,62	10,654	11,939	<0,001***
	Hayır	83	12,65	6,913		
ÇOBÖ Başarı	Evet	53	31,01	8,605	9,534	<0,001***
	Hayır	83	15,15	9,967		
ÇOBÖ Ekonomik Kazanç	Evet	53	12,37	6,111	10,995	<0,001***
	Hayır	83	4,50	1,843		
ÇOBÖ Toplam	Evet	53	74,01	23,134	12,081	<0,001***
	Hayır	83	32,31	17,045		

*** $p<0,001$, ** $p<0,01$, ÇOBÖ: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği
BUÖ: Beck Umutsuzluk Ölçeği

Tablo 6’da telefon kullanımına göre umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları puan ortalamalarının karşılaştırılması için yapılan analize göre telefon kullananların umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyut ve toplam puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Tablo 7’de Facebook oyunları oynama durumuna göre umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları puan ortalamaları karşılaştırılmıştır. Umutsuzluk ve ÇOBÖ ekonomik kazanç alt boyutunun facebook üzerinden oyun

oynama değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir. ($p>0,05$). Sonuçlar, Facebook üzerinden oyun oynadığını bildiren katılımcıların ÇOBÖ Aksaklık, ÇOBÖ Başarı ve ÇOBÖ Toplam puanları daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 6. Çevrimiçi Oyunlara Bilgisayardan Erişim Değişkenine Göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Umutsuzluk Düzeyinin Bağımsız Örneklem t Testi

Ölçekler ve Alt Boyutlar	Telefon	N	\bar{X}	Ss	t	p
BUÖ Toplam	Evet	63	8,80	4,855	5,035	<0,001***
	Hayır	73	5,47	2,687		
ÇOBÖ Aksaklık	Evet	63	24,11	13,275	4,173	<0,001***
	Hayır	73	15,80	9,868		
ÇOBÖ Başarı	Evet	63	26,68	11,018	5,173	<0,001***
	Hayır	73	16,72	11,338		
ÇOBÖ Ekonomik Kazanç	Evet	63	9,82	6,719	4,687	<0,001***
	Hayır	73	5,63	3,397		
ÇOBÖ Toplam	Evet	63	60,61	29,180	5,014	<0,001***
	Hayır	73	38,16	22,994		

*** $p<0,001$, ** $p<0,01$, ÇOBÖ: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği
BUÖ: Beck Umutsuzluk Ölçeği

Tablo 7. Çevrimiçi Oyunlara Facebook Üzerinden Erişim Değişkenine Göre Çevrimiçi Oyun Bağı Mann Whitney U Testi

Ölçekler ve Alt Boyutlar	Facebook Oyunları	N	\bar{X} Sırası	Sıralar Toplamı	U	p
BUÖ Toplam	Hayır	109	69,01	7522,50		
	Evet	27	66,43	1793,50	1415,500	0,755
	Toplam	136				
ÇOBÖ Aksaklık	Hayır	109	64,04	6980,50		
	Evet	27	86,50	2335,50	985,500	0,010*
	Toplam	136				
ÇOBÖ Başarı	Hayır	109	64,26	7004,00		
	Evet	27	85,63	2312,00	1009,000	0,009**
	Toplam	136				
ÇOBÖ Ekonomik Kazanç	Hayır	109	65,82	7174,00		
	Evet	27	79,33	2142,00	1179,000	0,068
	Toplam	136				
ÇOBÖ Toplam	Hayır	109	64,11	6988,00		
	Evet	27	86,22	2328,00	993,000	0,008**
	Toplam	136				

* $p<0,05$, ** $p<0,01$, ÇOBÖ: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği
BUÖ: Beck Umutsuzluk Ölçeği

Tablo 8’de CSGO oynama durumuna göre umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları puan ortalamalarının karşılaştırılması için yapılan Mann Whitney U Testi bulgularına göre, umutsuzluk, ÇOBÖ Aksaklık alt boyutu, ÇOBÖ Başarı alt boyutu, ÇOBÖ Ekonomik kazanç ve ÇOBÖ Toplam puan sıraları anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır(p<0,01). Sonuçlar, CSGO oynadığını bildiren katılımcıların ÇOBÖ Aksaklık, ÇOBÖ Başarı ve ÇOBÖ Toplam puanları daha yüksek bulunmuştur.

Oynama durumuna göre umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları puan ortalamalarının karşılaştırıldığında umutsuzluk, ÇOBÖ Aksaklık alt boyutu ve ÇOBÖ Ekonomik kazanç puan sıraları anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. ÇOBÖ Başarı ve toplam puan sıraları 101 oynama durumuna göre anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır. Sonuçlar, 101 oynadığını bildiren katılımcıların umutsuzluk, ÇOBÖ Aksaklık ve ÇOBÖ Ekonomik kazanç puanları daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 8. Oyun Türleri-CSGO Bakımından Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Umutsuzluk Düzeyinin Mann Whitney U Testi

Ölçekler ve Alt Boyutlar	CSGO	N	\bar{X} Sırası	Sıralar Toplamı	U	p
BUÖ Toplam	Hayır	109	58,88	6417,50	422,500	<0,001***
	Evet	27	107,35	2898,50		
	Toplam	136				
ÇOBÖ Aksaklık	Hayır	109	56,02	6106,00	111,000	<0,001***
	Evet	27	118,89	3210,00		
	Toplam	136				
ÇOBÖ Başarı	Hayır	109	57,85	6305,50	310,500	<0,001***
	Evet	27	111,50	3010,50		
	Toplam	136				
ÇOBÖ Ekonomik Kazanç	Hayır	109	56,61	6171,00	176,000	<0,001***
	Evet	27	116,48	3145,00		
	Toplam	136				
ÇOBÖ Toplam	Hayır	109	55,98	6102,00	107,000	<0,001***
	Evet	27	119,04	3214,00		
	Toplam	136				

***p<0,001, **p<0,01, ÇOBÖ: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği
BUÖ: Beck Umutsuzluk Ölçeği

LOL oynadığını bildiren katılımcıların ÇOBÖ Aksaklık, ÇOBÖ Başarı ve ÇOBÖ Toplam puanları daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 9’teki korelasyon bulgularına göre, katılımcıların yaşı ile umutsuzluk, ÇOBÖ Aksaklık, ÇOBÖ Başarı, ÇOBÖ Ekonomik kazanç ve ÇOBÖ Toplam puan negatif yönlü ve anlamlı ilişkilidir (r=-,390; p<0,01).

Tablo 9. Yaş, Umutsuzluk ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Alt Boyutlarının Pearson Korelasyonu Analizi

Değişkenler (n=136)	1	2	3	4	5	6
Yaş	1					
	136					
BUÖ Toplam	-,284**	1				
	,001					
	136	136				
ÇOBÖ Aksaklık	-,363**	,638**	1			
	,000	,000				
	136	136	136			
ÇOBÖ Başarı	-,365**	,574**	,842**	1		
	,000	,000	,000			
	136	136	136	136		
ÇOBÖ Ekonomik Kazanç	-,378**	,709**	,888**	,697**	1	
	,000	,000	,000	,000		
	136	136	136	136	136	
ÇOBÖ Toplam	-,390**	,664**	,973**	,935**	,884**	1
	,000	,000	,000	,000	,000	
	136	136	136	136	136	136

**p<0,01, ÇOBÖ: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

BUÖ: Beck Umutsuzluk Ölçeği

Tablo 10’te umutsuzluğun yordayıcılığını incelemek için yapılan Doğrusal Regresyon Analizi bulgularına göre model istatistiksel olarak anlamlıdır (F=35,618; p<0,01).

Tablo10.Umutsuzluk Düzeyinin Yaş ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Tarafından Yordayıcı Doğrusal Regresyon Analizi

Model	B	SH	β	F	t	p
1 (Sabit)	2,437	1,629			1,496	,137
ÇOBÖ Aksaklık	-,078	,061	-,228	35,618***	-1,280	,203
ÇOBÖ Başarı	,087	,040	,255		2,204	,029*
ÇOBÖ Ekonomik Kazanç	,550	,102	,736		5,415	<0,001***
Yaş	,004	,057	,004		,068	,946
	R ² =0,521	Düzeltilmiş (adjusted) R ²				
		= 0,506				

Bağımlı Değişken: Umutsuzluk, ÇOBÖ: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

***p<0,001 *p<0,05

Sonuçlar, ÇOBÖ başarı alt boyutu ($\beta=0,25$; $p<0,05$) ve ÇOBÖ Ekonomik Kazanç ($\beta=0,73$; $p<0,001$) umutsuzluk düzeyini anlamlı düzeyde yordamaktadır. Başarı ve ekonomik kazanç alt boyutu puanlarının artışı umutsuzluğun artışı ile açıklanmaktadır. Modelin açıklayıcılığına yönelik, örneklemin %50'sinde ilişkinin anlamlı olduğu sonucu elde edilmiştir.

TARTIŞMA

Bu çalışma, üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve umutsuzluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemektedir. 136 üniversite öğrencisiyle yapılan anket çalışmasında, orta gelir düzeyinde olduklarını belirten katılımcıların çevrimiçi oyunlara erişim sağladıkları cihazlar arasında bilgisayar ve cep telefonu gelmektedir. Yapılan araştırmalarda, çevrimiçi oyun bağımlılığı ve problemlerle internet kullanımına ilişkin mobil cihazların kullanım sıklığının değerlendirildiği görülmektedir. Mobil cihaz kullanımının erişilebilirliği arttırabilmesi ve kullanım kolaylığı sebebiyle problemlerle kullanımın ve davranışsal bağımlılığın gelişmesi açısından risk faktörü olarak nitelendirilmektedir²⁴.

Araştırmada, sosyodemografik ve çevrimiçi oyun oynama alışkanlıkları ile ilgili değişkenleri bakımından çevrimiçi oyun bağımlılığı ve umutsuzluk düzeyleri karşılaştırılmıştır. İlk olarak, cinsiyet değişkenine göre katılımcıların umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları ve toplam skorlarının farklılaşma düzeyleri incelenmiştir. Sonuçlara göre, erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı aksaklık, başarı, ekonomik kazanç, toplam puan ve umutsuzluk puanlarının kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Çalışmada elde edilen bulgunun literatürle uyumlu olduğu görülmektedir²⁵.²⁷. Lopez-Fernandez ve meslektaşları çevrimiçi oyunların özellikle erkeklerde yaygınlığının fazla olduğunu belirtmiştir²⁶. Ayrıca, kadın ve erkeklerin çevrimiçi oyun tercihlerinde farklılıklar olduğunu ve duygu durum açısından ele alındığında erkeklerin kadınlara göre daha aleksitimik özellikleri olduğu sonucu elde edilmiştir. Bonnaire ve Baptista çevrimiçi oyun bağımlılığına yönelik cinsiyet farklılıklarını incelemiştir. Bulgulara göre erkeklerin çevrimiçi kitlesel kapışma alanı (MOBA) türünde oyunları tercih ettiği görülmüştür. Ayrıca, erkeklerde depresyon ve anksiyetenin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkisi olduğu sonucu elde edilmiştir²⁷.

Diğer bir demografik değişken olan not ortalaması umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları açısından karşılaştırması yapıldığında, not ortalaması düşük olan

öğrencilerin umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutlarının anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu bulunmuştur. Elde edilen bulgular literatürle tutarlılık göstermektedir²⁸⁻³¹.

Diğer demografik değişken olan gelir düzeyi bakımından, üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları ve toplam puanları ile umutsuzluk puanlarının farklılıkları incelendiğinde, orta gelir düzeyindeki öğrencilerin skorlarının yüksek gelir düzeyine göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Ailenin ekonomik düzeyi bakımından çevrimiçi oyun bağımlılığının farklılık gösterdiğine ilişkin bulgular literatürde yer almaktadır³². Ayrıca, umutsuzluk açısından ele alındığında, kişilerin ihtiyaçlarını kısıtlı bir biçimde karşılayabiliyor oluşunun algılanan yaşam kalitesinin düşmesine ve psikolojik işlevsellik üzerinde olumsuz etkiye yol açabilmektedir. Bu durumda, orta gelir düzeyindeki kişilerin yüksek gelir düzeyine göre umutsuzluk puanlarının daha yüksek oluşu sonucu tutarlı olarak nitelendirilebilir.

Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyunlara erişim sağladığı cihazlar incelendiğinde, yaygın olarak kullanılan cihazların bilgisayar ve cep telefonu olduğu görülmektedir. Tablet ve oyun konsolunu tercih eden öğrencilerin sayısı azdır. Bilgisayar ve cep telefonu kullanımı açısından öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve umutsuzluk düzeyleri incelendiğinde, hem bilgisayar kullanımı hem de cep telefonu kullanımı açısından anlamlı farklılık olduğu sonucu elde edilmiştir. Bulgulara göre, çevrimiçi oyunlara bilgisayar veya cep telefonu üzerinden erişim sağlayanların umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyut ve toplam puanlarının anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Araştırmada elde edilen bulguların literatürle tutarlı olduğu görülmektedir^{33,34}.

Oyun türlerine göre bakıldığında, en çok oynanan oyunlar arasındaki LOL ve CSGO oynadığını belirten katılımcıların umutsuzluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı skorlarının anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu bulunmuştur. Yapılan araştırmalarda, MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) ve MOBA (Multiplayer online battle arena) ya da FPS (First-person Shooter) tarzı oyunların çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu saptanmıştır³⁵⁻³⁷. Bu doğrultuda, elde edilen sonuçların literatürle bağlantılı olduğu düşünülmektedir.

Araştırmada, çevrimiçi oyun bağımlılığının, yaş ve umutsuzluk düzeyleri ile ilişkisi incelenmiştir. Bulgulara göre, yaş ve çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında negatif yönlü ilişki

saptanmıştır. Örneklem grubunda yaşı daha küçük olan katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığına karşılık gelen yüksek puanlar aldığı görülmüştür. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ve problemli internet kullanımı ile ilgili yapılan araştırmaların çocuk ve ergenleri incelemeye odaklandığı görülmektedir^{24,25,32,34,38,39}. Ayrıca, çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları ve toplam puanlarının umutsuzluk puanlarıyla anlamlı ilişkili olduğu saptanmıştır. Yapılan araştırmalarda çevrimiçi oyun bağımlılığı ile stres, depresyon, psikolojik dayanıklılık, sosyal fobi ve anksiyete gibi psikolojik faktörlerin ilişkili olduğu saptanmıştır³⁹⁻⁴¹. Bulgular, bireylerin yaşadıkları olumsuz duygularla baş etme yöntemi olarak duyguların onlarda bıraktığı yükten kurtulmak adına dikkatini bir alana yönlendirebilmektedir. Davranışsal bağımlılıkların anlaşılmasında, bireylerin yenilik ve ödül arayışında olması sebebiyle eylemde sıklığın görülmesi önemli bir özelliktir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ele alınırken, kişilerin kendilerini iyi hissetmedikleri, çaresizlik veya umutsuzluk içerisinde olduklarında kendilerini daha iyi hissedebilecekleri bir mecraya ihtiyaç söz konusu olmaktadır. Ayrıca, kişinin dikkatini yönelttiği ve zamanla o davranışa bağımlılık geliştirdiği aşamada, bağımlı olduğu nesne ya da davranışa yönelik duygu durum değişimleri deneyimlemektedir. Başlangıçta olumsuz duygularının etkisinden kurtulmaz ve haz elde etmek için yapılanlar, daha sonrasında mahrum kaldığı zamanlarda hissedilen yoksunluk durumunu telafi etmeyi içermektedir.

Araştırmanın son adımında, ilişkili saptanan çevrimiçi oyun bağımlılığı ve umutsuzluk puanlarının yordayıcı ilişkisi incelenmiştir. Araştırmanın bulguları, umutsuzluk düzeyinin çevrimiçi oyun bağımlılığının iki alt boyutu tarafından anlamlı ölçüde yordandığını göstermektedir. Çalışmada elde edilen bulguların, çevrimiçi oyun bağımlılığı veya problemli internet kullanımının yordayıcıları olan depresyon ve anksiyete gibi psikopatolojilerin sağlamış olduğu bulgularla tutarlılık göstermektedir.

Araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığının çeşitli demografik ve bireysel değişkenler bakımından farklılık gösterdiği ve umutsuzluk düzeyi ile anlamlı ilişkili olduğu görülmektedir. Sonuçlar kapsamında, öğrencilerin umutsuzluk düzeylerinin yordayan çevrimiçi oyun bağımlılığının bir başa çıkma yöntemi olabileceği ve bu durumun üniversite öğrencilerinde problemli kullanımı beraberinde getirebileceğinden ötürü önleyici ve bilgilendirici çalışmaların yürütülmesi gerekmektedir. Bununla birlikte, çevrimiçi oyun bağımlılığının üniversite öğ-

rencilerindeki yaygınlığına yönelik, farklı örneklem gruplarıyla yürütülebilecek ileri çalışmalara ihtiyaç vardır. Uygulayıcılar açısından, hem dijital oyun oynayanlara yönelik hem de ebeveynlere yönelik psiko eğitim çalışmalarının, problemli kullanıma yönelik önleyici bir işlevi olabileceği düşünülmektedir.

Conflicts of Interest

The authors declare that they have no conflict of interests.

KAYNAKLAR

1. Gündüz U. Kitlesek katılımlı çevrimiçi rol yapma (MMORPG) oyunlarının ergenlerdeki etkileri üzerine bir bağımlılık araştırması. *Marmara İletişim Dergisi*. 2011; (18): 125-102.
2. Wan CS, Chiou WB. The motivations of adolescents who are addicted to online games: *A cognitive perspective*. *Adolescence*. 2007;42:179-97.
3. Young KS. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*. 2009; 37:355-372.
4. Block J. Issues for DSM-V: Internet addiction. *American Journal of Psychiatry*. 2008;165: 306-307.
5. Seok S, DaCosta B. Development and Standardization of an Assistive Technology Questionnaire Using Factor Analyses: Eight Factors Consisting of 67 Items Related to Assistive Technology Practices. *Assistive Technology*, 2014; (26): 1
6. Griffiths MD, Szabo A, Terry A. The exercise addiction inventory: A quick and easy screening tool for health practitioners. *British Journal of Sports Medicine* . 2005;39:e30.
7. Caplan SE. Problematic internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 2002; 18(5): 553-575.
8. Ahrends C. Does Excessive Music Practicing Have Addiction Potential?. *Psychomusicology*. 2017; 27(3): 191.
9. Kneer J, Rieger D, Ivory J. Awareness of risk factors for digital game addiction: interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2014;(12): 585-599.
10. Griffiths M, Dancaster I. The effect of type a personality on physiological arousal while playing computer games. *Addictive Behaviors*. 1995; 20: (4): 543-548.
11. Demirci K, Orhan H, Demirdaş A, Akpınar, A, Sert H. Validity and reliability of the Turkish version of the Smartphone Addiction Scale in a younger population. *Klinik Psikofarmakol Bulteni*, 2014; 24:226-234.
12. Espinoza G, Juvonen J. The pervasiveness, connectedness, and intrusiveness of social network site use among young adolescents. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*.

- 2011;14, (12).
13. Oh W. Factors influencing internet addiction tendency among middle school students in Gyeong-buk area. *Journal of Korean Academy of Nursing*. 2003; 33 (8) :1135-44.
 14. Brunborg G, Mentzoni R, Frøyland L. Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of behavioral addictions*. 2014; 3(1): 27-32.
 15. Skoric MM, Teo LLC, Neo RL. Children and video games: addiction, engagement, and scholastic achievement. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*. 2009;12:567-572.
 16. Turel O, Serenko A, Giles P. Integrating Technology Addiction and Use: An Empirical Investigation of Online Auction Users. *Management Information Systems Quarterly*. 2011; 35(4): 1043-1061
 17. Montag C, Flierl M, Markett S, Walter N, Jurkiewicz M, Reuter M. Internet addiction and personality in First-Person-Shooter video gamers. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*. 2011; 23(4): 163-173.
 18. Wood RTA. Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction* .2008; (6):169-178.
 19. Kuss DJ, Griffiths MD. Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2012;10:278–296.
 20. Beck AT, Steer RA, Kovacs M, Garrison B. Hopelessness and eventual suicide: A 10-year prospective study of patients hospitalized with suicidal ideation. *American Journal of Psychiatry*. 1985;142(5), 559–563.
 21. Kaya AB. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi. Gaziosmanpaşa Üniversitesi*. 2013
 22. Beck AT, Weissman A, Lester D, Trexler L. The measurement of pessimism: The Hopelessness Scale. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*. 1974;42(6), 861–865
 23. Durak A, Palabıyıkoğlu R. Beck umutsuzluk ölçeği geçerlilik çalışması. *Kriz Dergisi*. 1994;2(2):311-319
 24. Chang FC, Chiu CH, Chen PH, Chiang JT, Miao NF, Chuang HY, Liu S. Children’s use of mobile devices, smartphone addiction and parental mediation in Taiwan. *Computers in Human Behavior*. 2019; 93: 25-32.
 25. Lissak G. Adverse physiological and psychological effects of screen time on children and adolescents: Literature review and case study. *Environmental Research*. 2018;164: 149-157.
 26. Lopez-Fernandez O, Jess Williams A, Griffiths MD, Kuss DJ. Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Frontiers in Psychiatry*. 2019 (10): article 454.
 27. Bonnaire C, Baptista D. Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Research*. 2019; 272: 521-530.
 28. Chiu SI, Lee JZ, Huang DH. Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*. 2014; (7): 571–581.
 29. Gentile D. Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychological Science* . 2009; (20): 594-602.
 30. Haghbin M, Shaterian F, Hosseinzadeh D, Griffiths MD. A brief report on the relationship between self-control, video game addiction and academic achievement in normal and ADHD students. *Journal of behavioral addictions*. 2013; 2(4): 239–243.
 31. Von der Heiden JM, Braun B, Müller, KW, Egloff B. The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Frontiers in psychology* 2019; (10): 1731.
 32. Chiang JT, Chang FC, Lee KW, Hsu SY. Transitions in smartphone addiction proneness among children: The effect of gender and use patterns. *Public Library of Science One*. 2019; 14(5).
 33. Scerri M, Anderson A, Stavropoulos V, Hu E. Need fulfilment and internet gaming disorder: A preliminary integrative model. *Addictive Behaviors Reports*. 2019; (9):100144.
 34. Throuvala MA, Janikian M, Griffiths MD, Rennoldson M, Kuss DJ. The role of family and personality traits in Internet gaming disorder: A mediation model combining cognitive and attachment perspectives. *Journal of Behavioral Addictions*. 2019; 8(1): 48-62.
 35. Bonnaire C, Baptista, D. Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Research*. 2019; (272): 521-530.
 36. Iacolino C, Ester M, Lombardo C, Cervellione B, Mannino G, Micieli S. Internet addiction disorder: Internet gaming disorder in a nonclinical sample of MOBA And MMORPG videoplayers. *World Futures The Journal of New Paradigm Research*. 2019; 7(75)
 37. King DL, Delfabbro PH, Perales JC, Deleuze J, Király O, Krossbakken E, Billieux J. Maladaptive player-game relationships in problematic gaming and gaming disorder: A systematic review. *Clinical Psychology Review*. 2019 ;(73): 101777
 38. Kim YJ, Roh D, Lee SK, Canan F, Potenza MN. Factors statistically predicting at-risk/problematic internet use in a sample of young adolescent boys and girls in South Korea. *Frontiers in Psychiatry*. 2018; (9).
 39. Peracchia S, Presaghi F, Curcio G. Pathologic use of video games and motivation: Can the gaming motivation scale (GAMS) predict depression and trait anxiety? *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2019; 16(6): 1-13

40. Ramos-Diaz J, Guevara-Cordero C, Kiraly O, Demetrovics Z, Griffiths MD. Excessive gaming and internet use: Preliminary results with anxiety and depression among highly engaged Peruvian gamers. *Proceedings of the 2018 IEEE 25th International Conference on Electronics, Electrical Engineering and Computing, INTERCON 2018*.
41. Yen JY, Lin HC, Chou WP, Liu TL, Ko CH. Associations among resilience, stress, depression, and internet gaming disorder in young adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2019;16(17).