

Chin-Sheng WAN- Wen-Bin CHIOU (*) (Çev. Fatma KENEVİR (**))

ERGENLER İNTERNET OYUNLARINA NEDEN BAĞIMLILAR: TAYVAN'DA BİR MÜLAKAT ÇALIŞMASI

öz

Bu çalışmanın iki amacı vardır: ilki, online oyun bağımlılarının bilinçli ve bilinçsiz psikolojik motivasyonlarını keşfetmek diğeri de buna ek olarak yüzeysel ve kaynak motivasyonlar arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktır. Online oyun bağımlısı 10 Tayvanlı ergen, derinlemesine mülakat için seçildi. Cümle tamamlama testi ve yarı yapılandırılmış mülakatla veri toplandı ve şu dört alanda analiz edildi:(1)yüzeysel motivasyonlar (2)kaynak motivasyonlar (3) kişinin kendi algısı ve (4) gerçek hayattaki kişilerarası ilişkiler. İçerik analizinden sonra, farklı temalarla beş kategori oluşturuldu: (1) ergenlerin psikolojik ihtiyaçları ve motivasyonları (2) bağımlıların günlük odak noktası olarak online oyunlar (3) gerçek kendisi ve sanal kendisinin etkileşimi (4)bağımlıların ihtiyaçları açısından telafi edici veya geniş memnuniyet olarak online oyunları ve (5) bağımlıların kendi yansımaları. Son kısımda bu çalışmanın sonuçları tartışılmıştır.

Giriş

Young, internetin kendisinin bağımlılık yapıcı olmadığını, ancak interaktif özellikleriyle gömülü belli uygulamaların, patolojik internet kullanımının gelişiminde önemli bir rol oynar görünümünde olduğunu belirtmiştir. İnternet oyunları, çok sayıda oyuncuyu kendine çekmektedir. Burada kullanıcılar, kendi sanal örgütlerini inşa edebilir ve bireysel gruplar, organizasyonlar kurabilir ve terimler paylaşılan inançlar, hedefler, tercihler ve diğer faktörler doğrultusunda kendi terimlerini oluştururlar. Devasa çok oyunculu oynanan online oyunlar(MMORPG) sonsuzdur çünkü MMORPG'nin ana özelliği onun hedef sistemi ve başarılarıdır. Ng vd. MMORPG'deki sosyal etkileşimin son derece önemli olduğunu, oyunda daha karmaşık hedefleri başarmanın diğer oyuncularla işbirliği yapmak gerektirdiğini ve bir oyuncunun oyunda daha ileriye gitmek için diğer oyuncularla bir "lonca"ya veya "klan"a katılması gerektiğini belirtmiştir.

Online oyunlar, internet üzerinde en fazla bağımlılık yapan aktivitelerden biridir. Önceki çalışmaların çoğu, bağımlı online oyun kullanıcılarının davranışlarını açıklamak için, nicel soru listeleri vs. gibi nicel metottan faydalanmıştır. Önceki çalışmalarda görüldüğü üzere, online oyunlarla fazla zaman harcanması, çok sayıda olumsuz sonuçlara neden olabilmektedir; akademik performans üzerinde ki olumsuz etkisi, kaygı artışı, kişilerarası ilişkilerinin bozulması, gerçeklikten kaçış, gençlik şiddeti ve suç davranışları gibi. Dolayısıyla online oyun bağımlılığı, daha fazla araştırma gerektiren, dikkat çeken bir konudur.

Online oyunlarla ilgili araştırmanın büyüklüğü/önemi nicel araştırma paradigması içinde ele alınmıştır. Bu konuyla, online oyun bağımlılığıyla ilgili, derinlemesine mülakat yapmak gibi nitel araştırma metodolojisi kullanan, çok az çalışma vardır. Tsai ve Lin, mülakatla nitel veri toplamanın bize sadece ortaya çıkan bulguları yorumlamada yardımcı olmayacağını aynı zamanda online oyun bağımlılığı hakkında da daha detaylı bir resim çizeceğini öne sürer. Griffiths de, nitel derinlemesine görüşme gibi ampirik tekniklere ihtiyaç duyulduğunu ileri sürer. Bu çalışmanın hedefi de, Tayvan gençliği arasındaki online oyun bağımlılığı ve aşırılığı üzerine derinlemesine mülakat gerçekleştirilmesidir.

Metot

Katılımcılar

Sunulan çalışmanın katılımcıları, seçilmiştir çünkü onlar internet oyunlarına karşı bağımlılık davranışı gösteren ve oldukça işbirlikçi olan katılımcılardır. 6 katılımcı, internet kafeden seçilmiş ve 4 katılımcı da tavsiye ile alınmıştır. 7 katılımcı erkek, 3 katılımcı ise kadındır. 8 katılımcı öğrencidir ve online oyunlarla tecrübesi ortalama 3 yıllıktır. Katılımcılar, internet oyunları ile haftada 48 saatten fazla zaman harcayan bireylerdir.

Prosedür

Katılımcıların tamamı, araştırmacının öznel değerlendirme ve objektif endeksleri(internet oyun bağımlılığı ölçeğinden elde edilen endeksler) tarafından belirlenen online oyunlara bağımlılık davranışı sergileyen kişilerdir. Katılımcılardan izin aldıktan sonra, yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Katılımcılarla 50 dakika ile 2,5 saat arasında değişen sürelerde bire-bir görüşmeler yapılmıştır.

Eğitimli bir araştırmacı, her görüşmeyi ayrı ayrı gerçekleştirdi. Görüşmeler, bizim daha önceki survey bulguları tamamlamak/supplement ve bu katılımcılardan ilk elden, kendi anlatımlarıyla sözlü veri toplamak için kullanıldı. Biz, bu çalışmanın nitel doğasının, online oyun bağımlılığı ve aşırı kullanımının “nasıl” ve “neden” gibi sorularla daha derinlemesine ve zengin tanımlamalar sağlayacağını umduk.

Mülakat soruları

Mülakat soruları aşağıdaki dört temel alanı içermektedir:(1)yüzeysel motivasyonlar (2)kaynak motivasyonlar (3) kendi algısı ve (4) gerçek hayattaki kişilerarası ilişkiler. Mülakatın ilk safhası cümle tamamlama metodunu içermiştir burada tamamlanmamış cümleler serisini bitirmek için görüşmecilerin cevabı gerekiyordu. Cümle tamamlama, “projeksiyon tekniğinin” bir tipidir, bu genellikle, derinlemesine motivasyonları, ihtiyaçları, çelişkileri veya katılımcıların çatışmalarını elde etmek için kullanılır.

Toplamda 17 soru maddesi vardır ve katılımcılardan onların gerçek deneyimleri ve görüşlerine göre akıllarına gelen ilk düşünce ya da hisleri olması şartıyla bu sorulara cevap verilmesi istenmiştir. Görüşmenin ikinci safhası, internet ve online oyun hakkında katılımcılarla kişisel deneyimleri ve düşünceleri hakkında daha fazla veri elde etmek için derinlemesine 13 açık uçlu soruyu içermiştir.

Sonuçlar

Veri analizi esnasında, görüşme içeriğinin metinleri ilkin deşifre edilmiştir. Sonrasında da çalışmanın hedefine göre temalar geliştirilmiş ve psikodinamiklerle ilgili perspektif üzerine kurulu online oyun bağımlısı oyuncuların kaynak motivasyonlarını tanımlamak için açıklamalar oluşturulmuştur.

Psikolojik ihtiyaçlar ve motivasyonlar

Bu çalışma, hem online oyunların fonksiyonları ve motivasyonlarıyla ilgili soru içeriklerini hem de mülakattan kendi değişen öğelerini analiz etti. Ana-

liz sonuçları göstermiştir ki psikolojik ihtiyaçlar ve motivasyonlar, aşağıda yedi tema olarak kategorize edilebilir: (1)eğlence ve boş zaman (2)duygusal başa-çıkma (yalnızlıkta oyalanma, izolasyon ve can sıkıntısı, stres boşaltması, rahat-lama, öfke ve hayal kırıklığı boşaltımı) (3) gerçeklikten kaçış (4) kişiler arası ve sosyal ihtiyaçların tatmini (arkadaşlar edinmek, dostlukların güçlendirilmesi, ve bir anlamda ait olma ve tanınmanın oluşması, (5) başarı ihtiyacı, (6) heye-can ve meydan okuma ihtiyacı ve de (7) güç ihtiyacı (üstünlük duygusu, kontrol arzusu ve kendine güveni kolaylaştırması).

Bağımlıların yaşamına odaklanma

Görüşülen kişilerin çoğu, online oyunlarının olmadığı bir hayatın “karanlık” ve “sıkıcı” olacağını belirtmiştir. Buna zıt olarak görüşülenlerden biri inter-net oyunları olmaksızın, “hayatın çok farklı olmayacağını” diğerleri ise “daha iyi” bir hayat olacağını önermiştir. Ayrıca online oyun bağımlılığıyla ilgili “sen nasıl düşünüyorsun?” sorusuna, görüşmeciler online oyun oynamanın sadece “rahatlama duygusu”, “boş zaman aktivitesi”, “şimdiki zamandan uzaklaşma”, “gerçeklikten kaçış, gevşemiş olma, çalışıyormuş gibi hissetmeme” ve “kişilerarası ilişkiler açısından bir ihtiyaç” olduğunu öne sürmüştür. Diğer taraftan, kendini yansıtmaya metinleri, internetten oyun oynamanın, bağımlıların hayatının odak noktası olduğunu göstermiştir.

Sanal kendi ve gerçek kendisinin etkileşimi

Aşağıdaki konular, kendi algılayışları veya gerçek kendi ile sanal kendi arasındaki farklılıklar hakkındaki katılımcılarla soru halinde görüşülen konulardır: (1) “online oyunlarda gerçeklikten tamamen farklı bir kimlik seçtiniz mi?, (2) “içinde kendiniz için ne tür bir imaj oluşturmak istiyorsunuz?”, (3) “online oyun oynamak kendimi... olarak düşünmemi sağlıyor”, (4) “Gerçek hayatta yapamadığınız ama online oyunda yapmaya cesaret ettiğiniz bir şey var mı?”. Cevaplar, sanal online oyunlardaki kendi ve gerçek kendi arasında tutarlı ve denkleştirici bir ilişki olduğunu göstermiştir. Bu bulgular, online oyunlardaki sanal kendinin, sadece gerçek kendi(kendi tanımı=tutarlılık)ni aşmadığını aynı zamanda telafi edici bir fonksiyon olarak da hizmet verdiğini göstermektedir ve bu da gerçek hayatta yerine getirilmemiş rolleri tatmin edebilmektedir. Sanal kendi ve gerçek kendinin tutarlı ya da telafi edici ilişkisi, özellikle “kişilerarası ilişkiler açısından ihtiyaç “ ve “gerçeklikten kaçış” sahalarına yansımaktadır ve rol yapma imkânı sağlayan online oyunlar ortaya çıkmaktadır. Griffith vd. online oyun oynayanları iki alanda analiz etmiş ve sonuçlar, oyuncuların yaklaşık dörtte üçünün bir noktada rol yaptığını göstermiştir. Bu çalışma da, en az sekiz katılımcının, gerçek hayattakinden farklı kimlikler kullanmakta olduğunu ve bazılarının karşı cins rolünü oynadığını göstermiştir.

Telafi edicilik veya derin memnuniyet

Daha önce tartışıldığı üzere, aşağıdakilerle ilgili beş ihtiyaç teması oluşturuldu: (1) “eğlence ve boş zaman” (2) “duygusal başa çıkma: yalnızlığını kendine döndürme zamandan kaçış, stres boşaltması, rahatlama ve duyguları serbest bırakma” (3) “kişiler arası ilişki ihtiyacı” (4) “heyecan ve meydan okuma arayışı” ve de (5) “gerçeklikten kaçış”. Online oyunlar için katılımcıların motivasyonları (yukarıdaki 5 temaya cevap) aşağıdaki cevaplarla karşılaştırıldı: “(1) gerçek hayattaki kişiler arası ilişkileriniz nasıl? (2) gerçek hayattaki akranlarınızla ilişkileriniz nasıl? ve(3) gerçek hayatta, aradığım...”. Sonuçlar göstermiştir ki “kişiler arası ihtiyaçlar” alanında, online oyunlardaki kişilerarası ilişkiler, bir telafi ve tatmin tipi olarak veya da gerçekte kişiler arası ilişki ihtiyacı ve kalite açısından bir uzantı tipi olarak hizmet edebilmektedir. Diğer bir deyişle online oyunlar, kişiler arası ilişki ihtiyaçlarını karşılanması için bağımlı oyunculara diğer bir kanal sağlar.

Kendi-yansımaları

Katılımcıların kendileri üzerine online oyun bağlantısıyla ilişkili, şu tarz sorulara cevapları “açıkça ifade etmek gerekirse, online oyun oynamak basitçe...” ve “online oyunlara bu kadar bağımlı olmakla ilgili kendiniz hakkında ne düşünüyorsunuz?” ile, onların online oyun oynama motivasyonları olan “eğlence ve boş zaman”, “duygusal başa çıkma: zamandan uzaklaşma, yalnızlık ve sıkıntıdan kendini kurtarma, stresten kurtulma, rahatlama ve duygusal boşalma”, “kişiler arası etkileşim”, “heyecan ve eğlence arayışı” ve de “gerçeklikten kaçış” oldukça tutarlıdır. Ancak “güç ihtiyacı: üstünlük ve kontrol duygusu” bahsedilmemiştir. Bu ihtiyaç online oyun bağımlılarının motivasyonları açısından, birincil ihtiyaçtan ziyade ikincil yüzeysel bir motivasyondur. Ayrıca psikodinamik perspektifler açısından, motivasyon önerileriyle ilgili bu cevaplar, bağımlı oyuncularadaki güç ve başarı ihtiyacının bilinçsiz düzeyde giderilememiş olduğunu ortaya koymaktadır. Online oyun oynayan bağımlılardan bazıları bilinçsiz şekilde olduğuna inansa bile, online oyunlar başarı ve güç ihtiyacını kaşılar bu onların bilinçsizliğine ters olabilir. Bu demektir ki bağımlı oyunculara bu güç ve başarı açısından ihtiyaç gerçekte biraz daha az olabilir. Ancak, süperegodan gelen sansür nedeniyle ego, bilinçli şekilde, reaksiyon oluşumu ile ilgili savunma mekanizmasını online oyunlar yoluyla güç ve başarı ihtiyacında gösterir. Dolayısıyla bilinç düzeyindeki güç ve başarı ihtiyacının varlığı, sadece bilinçsiz düzeydeki zayıflık ya da yokluğu yansıtmaktadır.

Tartışma

Bu çalışmanın hedefi, Tayvan’daki ergenler arasındaki bağımlıların psikolojik metinlerini keşfetmek olmuştur. Katılımcılar tarafından sağlanan psikolojik metinler, onların temel online oyun oynama ihtiyaçlarının, “eğlence ve boş za-

man", "duygusal başa çıkma", "heyecan ve mücadele arayışı" ve de "gerçeklik-ten kaçış" olmak üzere dört temel sahada olduğunu ortaya koymuştur. Benzer şekilde, katılımcıların metinleri göstermiştir ki, online oyunlar, ya onların gerçek hayatlarındaki motivasyon ve ihtiyaçlarının tatminsizliği açısından ya da onların gerçek hayatta aradıkları şey için telafi edici bir kanal sağlamaktadır.

Katılımcıların çoğu, online oyun oynamanın, hayatlarının odak noktası olduğunu belirtmiştir. Katılımcılar tarafından online oyunların olmadığı bir hayatın "sıkıcı" ve "karanlık" olduğu tecrübeleri açısından belirtilmiştir. İnsanlar neden kolayca online oyun bağımlısı olur? Kontrol duygusu ve kendi yeterlilikleri arasındaki ilişki, patolojik online oyun kullanımı için bir bakış sağlar. Bağımlı oyuncular online oyun oynamakla "kontrol duygusu" elde ettiklerini hissetmektedirler. Ancak, bireylerin dürtüsel davranışlarında ki, belirsiz motivasyon perspektifini temel alan zorunlu oyun oynama isteği, obsesif-kompulsif hastaların el yıkama şeklinde sürekli temizleme davranışına benzer şekilde bir silme mekanizması olarak hizmet edebilir. Bundan dolayı onlar için geçici bir oyalama aracı olarak online oyun oynama olasılığı daha yüksektir. Bu mantıkla, bağımlı oyuncularda bilinçsiz bir düzeyde -kontrol istememe ve belirleyicilik istememe" arzusu olmalıdır. Bununla birlikte, bu motivasyon süperegonun sansürü tarafından kabul edilemez. İd ve süperego arasındaki mücadeleden kaynaklı nevroitik endişeyi azaltmak için bağımlılar, online oyun üzerinden sanal kontrol arayışına sahiptirler.

Bu çalışmadaki katılımcıların çoğunda, gerçek hayatta onların yapmaya cesaret edemedikleri şeyleri genellikle yapabildikleri online oyunlarda rol aldıklarıyla ilgili güçlü bir bağlantı görülmüştür. Anonim bir ortamda, online oyun oyuncular, onların gerçek isimleri yerine takma isimleriyle görünür. Bundan dolayı çoğu insanın internet bağımlılığı, hayatta kalım ve güvenlik açısından bir alan elde etmek için gerçek hayat tarafından getirilen sınırlamalardan bir nevi kaçış girişimi olabilir. Online oyunun, kişiye daha küçük bir kamuya kendini göstermekle anonim bir ortam getirdiğini ve bu da oyuncularda başkalarının önündeki hareket tarzlarıyla ilgili aşırı endişeli olmayı önlemek için kendi-bilinçleri üzerine konsantre olmayı durdurarak oyuncuları rahatlattığını göstermektedir. Psikodinamik perspektifler açısından, bağımlı oyuncuların bilinç seviyesinde, anonimde kendi sunumundan rahatlatma ve güven alanı arayışı vardır ama bilinçsiz şekilde onların ki aslında gerçek hayattaki güçsüz kendi imajlarına uygun şekilde kendi-sunumları açısından bir tatmin olamama ihtiyacıdır.

Bu çalışmanın teorik uygulamalarına yönelik, bazı katılımcıların raporları, onların online oyunun dürtüsel kullanımından kaynaklanan bilinçsiz seviyede başarı ve güç ihtiyaçları ile ilgili bir tepki oluşumu olduğunu göstermiştir. Diğer bir deyişle, bilinçsiz şekilde, bağımlı online oyun kullanıcılarını, başarıyı kovalamak, güç ve üstünlük duygusundan kaçış motive etmektedir. Bu kaçışın bilinç seviyesinde tespit edilememesine rağmen, süperegonun sansürü, reaksiyon oluşumunun savunma mekanizmasını tetikler ve bu da online oyunlarda

güç ve sanal başarıların hazzı peşinde koşmakla sonuçlanır. Online oyunlarda oyuncular, yüzeysel olarak güç ve başarı ihtiyacını takip edebilir ancak, gerçek hayatta onlar, bu zorluklarla yüz yüze gelemeler ve bundan dolayı yüzeysel ve kaynak motivasyonlar arasında çelişki yüklenmiş olur. Psikodinamik perspektifler açısından, bilinçsiz düzeydeki kaynak motivasyonlarıyla başa çıkma isteği olmadığından, onların id ve süperegoları arasındaki mücadeleden kaynaklanan nevrotik endişeyi azaltmak için yoğun şekilde online oyun oynamakla sürekli meşgul olurlar. Bağımlı oyuncular tarafından sağlanan psikolojik metinlerin analizi yoluyla bulunmuştur ki dürtüsel davranışların psikodinamikleriyle ilgili patolojik bakış açısı, bağımlıların bilinçsiz seviyedeki kaynak motivasyonlarını açıklamak için dürtüsel şekilde online oyunlarına oyuncuları motive eden dinamikler olan bu kaynak motivasyonları kullanılmıştır.

Bu çalışmanın pratik uygulamaları ile ilgili olarak, bağımlı oyuncularla ilgili, onların patolojik kullanımı onların bilinçsiz motivasyon oluşum tepkisine uygundur, danışman katılımı, psikodinamik bir yaklaşım açısından istihdam edilebilir. Oyuncuların nevrotik endişesiyle ilgili danışmanların yorumları, onların bilinçsiz düzeyde olan kaynak motivasyonlarına yönelik bir bakış açısı elde etmelerini sağlayacaktır ve dolayısıyla dürtüsel internet kullanımının zincirini kırabileceklerdir. Yüzeysel ve kaynak motivasyonları arasındaki çelişki olmaksızın bağımlı oyunculara online oyunlar, sadece sanal bir dünyada tatmin değişimi veya aşımı şeklinde bir hizmet sunar. Bundan dolayı, daha az negatif etki, daha fazla faydayla alternatiflerin yer değişimi ve ya aşım imkanını onlara sağlamakla, onların bağımlı online oyun kullanımında bir azalmaya imkan tanıyacaktır.

Sunulan bu çalışma, katılımcılar açısından sadece Tayvanlı ergenleri kapsamıştır; dolayısıyla online oyun bağımlılığı fenomeni, bu çalışmanın parametrelerinin ötesine genelleştirilmemelidir. Gelecek araştırmalar, karşı kültür analizlerinde olduğu gibi, diğer ülkelerden gençlerle mülakatı içermelidir. Gelecek çalışmalarda bizim yüz-yüze mülakatımızdan ziyade, internet üzerinden derinlemesine mülakat gerçekleştirmeyi düşünebiliriz; katılımcılar, internetin anonim ortamında daha dürüst ve hazır olabilir. Ayrıca, online görüşmeler, zaman ve yer sınırlaması olmaksızın yapılabilir ve her bir görüşülen kimsenin cevapları dijital formatta rahatlıkla kaydedilebilir.

Notlar

- (*) Address reprint requests to:
Dr. Wen-Bin Chiou
General Education Center
Kaohsiung Hospitality College
No. 1, Sung-Ho Rd., Shiao-Kang
Kaohsiung, Taiwan, R.O.C.
E-mail: seanchiou@mail.nhkc.edu.tw
- (**) Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi.

Kaynaklar

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: a social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: the exercise of control*. New York: Freeman & Company.
- Chen, Y.C., Chen, P.S., Hwang, J.J., et al. (2005). An analysis of online gaming crime characteristics. *Internet Research* 15:246–261.
- Chou, C. (2001). Internet heavy use and addiction among Taiwanese college students: an online interview study. *CyberPsychology & Behavior* 5:573–585.
- Freud, A. (1966). *The ego and the mechanisms of defense*. New York: International Universities Press.
- Freud, S. (1946). *Totem and taboo*. New York: Random House.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer “addiction” exist? Some case study evidence. *CyberPsychology & Behavior* 3:211–218.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N., and Chappell, D.C. (2003). Breaking the stereotype: the case of online gaming. *CyberPsychology & Behavior* 6:81–91.
- Kim, K.H., Park, J.Y., Kim, D.Y., et al. (2002). E-lifestyle and motives to use online games. *Irish Marketing Review* 15:71–77.
- Lo, S.K., Wang, C.C., & Fang, W.C. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *CyberPsychology & Behavior* 8:15–20.
- Ng, B.D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and online gaming. *CyberPsychology & Behavior* 8:110–113.
- Shaffer, H.J. (1991). Toward an epistemology of “addictive disease.” *Behavioral Sciences & the Law* 9:269–286.
- Suler, J. (2001). Internet addiction. Available at: www.rider.edu/users/suler/psycyber/ausinterview.html. Accessed September 13, 2006.
- Tasi, C.C., & Lin, S.S.J. (2003). Internet addiction of adolescents in Taiwan: an interview study. *CyberPsychology & Behavior* 6:649–652.
- Wan, C.S., and Chiou, W.B. (2006). Psychological motives and online games addiction: a test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior* 9:317–324.
- Young, K.S. (1998). *Caught in the net: how to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York: John Wiley & Sons.