

**GEÇ ERGENLİK DÖNEMİNDE KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ VE
OYUN BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ İLİŞKİDE BAŞ ETME
YÖNTEMLERİ VE ALGILANAN SOSYAL DESTEĞİN
DÜZENLEYİCİ ROLÜNÜN İNCELENMESİ**

FULDEN ÜNAL

**IŞIK ÜNİVERSİTESİ
OCAK, 2024**

GEÇ ERGENLİK DÖNEMİNDE KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ VE OYUN
BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ İLİŞKİDE BAŞ ETME YÖNTEMLERİ
VE ALGILANAN SOSYAL DESTEĞİN DÜZENLEYİCİ ROLÜNÜN
İNCELENMESİ

FULDEN ÜNAL

Işık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Klinik Psikoloji Yüksek Lisans
Programı, 2024

Bu tez, Işık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'ne Yüksek Lisans (MA)
derecesi için sunulmuştur.

IŞIK ÜNİVERSİTESİ
OCAK, 2024

İŞIK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

GEÇ ERGENLİK DÖNEMİNDE KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ VE OYUN
BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ İLİŞKİDE BAŞ ETME YÖNTEMLERİ VE
ALGILANAN SOSYAL DESTEĞİN DÜZENLEYİCİ ROLÜNÜN İNCELENMESİ

FULDEN ÜNAL

ONAYLAYANLAR:

Dr. Öğr. Üyesi Emel ERDOĞDU Işık Üniversitesi
(Tez Danışmanı)

Dr. Öğr. Üyesi Z. Deniz AKTAN Işık Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Zeynep KÜÇÜK Haliç Üniversitesi

ONAY TARİHİ: 15/01/2024

EXAMINING THE MODERATOR ROLE OF COPING STRATEGIES AND PERCEIVED SOCIAL SUPPORT IN THE RELATIONSHIP BETWEEN PERSONALITY TRAITS AND GAME ADDICTION IN LATE ADOLESCENCE

ABSTRACT

Objective: This study investigates the moderating effects of coping strategies and perceived social support in the relationship between personality traits and game addiction in late adolescence and also examines the relationship between game addiction and sociodemographic features, features related to gaming and digital use.

Method: This study was conducted with 182 people between ages of 18-25 using the convenience sampling method. In the study, Sociodemographic Information Form, Five Factor Personality Scale, Coping Styles Scale, Multidimensional Perceived Social Support Scale and Internet Gaming Disorder Scale Short Form were used as data collection tools. In order to test the hypotheses of the study, multiple regression analysis and moderator analysis were applied using the Process Macro in SPSS program. Independent samples t test, one-way analysis of variance (ANOVA) and Pearson correlation analysis were applied to evaluate relationships of sociodemographic variables and main variables with each other.

Results: It has been determined that openness to experience, conscientiousness and perceived social support were related to game addiction, coping strategies and perceived social support had moderating effects in the relationship between personality traits and game addiction. Game addiction scores were found to be related to gender, age, occupational status, education level, income level, gaming tool, game type, making friends from game, game platform, social media application, frequently used substances and average game time. Based on the game addiction scales cut-off score, it was determined that the rate of the risk group in terms of game addiction in the sample was fairly low with 3.8%.

Conclusion: It was seen that the difference between game addiction and engagement to game should be better understood according to research results. On the other hand,

functional coping strategies and perceived social support were evaluated as protective factors for young people with neurotic personality trait.

Keywords: Late Adolescence, Personality Traits, Game Addiction, Coping Strategies, Perceived Social Support.

GEÇ ERGENLİK DÖNEMİNDE KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ VE OYUN BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ İLİŞKİDE BAŞ ETME YÖNTEMLERİ VE ALGILANAN SOSYAL DESTEĞİN DÜZENLEYİCİ ROLÜNÜN İNCELENMESİ

ÖZET

Amaç: Bu çalışmada geç ergenlik dönemindeki bireylerin kişilik özellikleri ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide baş etme yöntemleri ve algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkileri araştırılmıştır ve sosyodemografik özelliklerin, oyun ve dijital kullanım ile ilgili özelliklerin oyun bağımlılığı ile ilişkisi incelenmiştir.

Yöntem: Çalışma, kolaylıkla bulunabileni örnekleme yöntemi kullanılarak 18-25 yaş arasında 182 kişi ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada veri toplama araçları olarak Sosyodemografik Bilgi Formu, Beş Faktör Kişilik Ölçeği (BFKÖ), Stresle Başa Çıkma Tarzları Ölçeği (SBÇTÖ), Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (ÇBASDÖ) ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖKF) kullanılmıştır. Çalışmada hipotezleri test etmek amacıyla SPSS programı ile çoklu regresyon analizi ve Process Macro eklentisi kullanılarak moderatör analizi uygulanmıştır. Sosyodemografik değişkenlerin ve ana değişkenlerin birbirleriyle olan ilişkilerini değerlendirmek için bağımsız örneklem t testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ve Pearson korelasyon analizi uygulanmıştır.

Bulgular: Yapılan analizler sonucunda deneyime açıklık, özdenetim ve algılanan sosyal desteğin tüm alt boyutlarının oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu, baş etme yöntemleri ve algılanan sosyal desteğin kişilik özellikleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide düzenleyici etkiye sahip oldukları tespit edilmiştir. Oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyet, yaş, meslek durumu, eğitim düzeyi, gelir düzeyi, oyun aracı, oyun türü, oyundan arkadaş edinme, oyun platformu, kullanılan sosyal medya uygulaması, sürekli kullanılan madde ve ortalama oyun saati değişkenleri ile ilişkili olduğu bulunmuştur. Örneklemin oyun bağımlılığı açısından risk grubunda bulunanların oranının %3,8 olduğu tespit edilmiştir.

Sonuç: Araştırma sonuçlarına göre oyun bağımlılığı ve oyunla uğraş arasındaki farkın daha iyi anlaşılması gerektiği görülmüştür. Diğer yandan nörotik kişilik özelliğine sahip gençler için işlevsel baş etme yöntemleri ve algılanan sosyal desteğin koruyucu faktör olduğu değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Geç Ergenlik, Kişilik Özellikleri, Oyun Bağımlılığı, Baş Etme Yöntemleri, Algılanan Sosyal Destek

TEŞEKKÜR

Öncelikle tez sürecim boyunca destekleyici, anlayışlı, motive edici tutumuyla yaklaşan, her zaman ulaşılabilir olan, kıymetli bilgi ve deneyimlerini paylaşan sevgili tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Emel Erdoğan'a teşekkür ederim. Aynı zamanda yüksek lisans eğitimim süresince her zaman destekleyici olan, bilgi birikimini, deneyimini cömertçe paylaşan, gerek mesleki donanımı gerek etik anlayışı ile örnek aldığım değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Z. Deniz Aktan'a teşekkür ederim.

Hayatımın her alanında olduğu gibi yüksek lisans eğitim sürecimde de her zaman desteklerini ve bana olan inançlarını hissettiğim kıymetli ailem babam Hakan Ünal ve abim Kaan Ünal'a teşekkür ederim. Her zaman yanımda olan, yapabileceklerime ve başarabileceklerime çoğu zaman benden çok inanan, koşulsuz sevgisini ve desteğini hissettiğim yol arkadaşım, partnerim Candemir Yavuz'a teşekkür ederim.

Son olarak bir yerlerden beni izlediğine ve gurur duyduğuna inandığım, beni sevgiyle büyüten canım anneme çok teşekkür ederim.

Fulden ÜNAL

İÇİNDEKİLER

ONAY SAYFASI	i
ABSTRACT	ii
ÖZET	iv
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
BÖLÜM 1	1
1. GİRİŞ	1
1.1 Araştırmanın Amacı ve Önemi	1
1.2 Araştırmanın Soruları	3
1.3 Araştırmanın Hipotezleri	3
1.4 Teorik Çerçeveler ve Tanımlamalar.....	4
BÖLÜM 2	6
2. LİTERATÜR	6
2.1 Ergenlik Dönemi	6
2.1.1 Ergenlik Döneminin Gelişimsel Özellikleri	8
2.2 Kişilik Özellikleri	12
2.2.1 Beş Faktör Kişilik Kuramı	13
2.2.1.1 Beş Faktör Kişilik Özellikleri	14
2.3 Baş Etme Yöntemleri.....	15
2.3.1 Problem Odaklı Baş Etme Yöntemleri	17
2.3.2 Duygu Odaklı Baş Etme Yöntemleri	17
2.4 Sosyal Destek	18
2.4.1 Algılanan Sosyal Destek	19
2.5 Bağımlılık	20
2.5.1 Davranışsal Bağımlılıklar	20
2.5.2 Oyun Bağımlılığı	21
2.6 Araştırmanın Değişkenleri Arasındaki İlişkiler	28

2.6.1 Oyun Bağımlılığı ve Sosyo-Demografik Değişkenler Arasındaki İlişkiler	28
2.6.2 Kişilik Özellikleri ve Baş Etme Yöntemleri Arasındaki İlişki.....	32
2.6.3 Kişilik Özellikleri ve Algılanan Sosyal Destek Arasındaki İlişki.....	34
2.6.4 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki.....	34
2.6.5 Baş Etme Yöntemleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki	37
2.6.6 Algılanan Sosyal Destek ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki.....	38
BÖLÜM 3.....	41
3. YÖNTEM.....	41
3.1 Örneklem	41
3.2 Veri Toplama Araçları.....	42
3.2.1 Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu (Ek A).....	42
3.2.2 Sosyodemografik Bilgi Formu (Ek B).....	42
3.2.3 Beş Faktör Kişilik Ölçeği (BFKÖ) (Ek C)	42
3.2.4 Stresle Başa Çıkma Tarzları Ölçeği (SBÇTÖ) (Ek D).....	43
3.2.5 Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (ÇBASDÖ) (Ek E)	44
3.2.6 İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖKF) (Ek F)	44
3.3 Araştırmanın Deseni	45
3.4 İşlem	46
3.5 Veri Analizi	46
3.6 Ölçeklerin Normallik Dağılımlarının İncelenmesi.....	47
BÖLÜM 4.....	48
4. BULGULAR	48
4.1 Örneklem Sosyodemografik ve Diğer Özellikleri.....	48
4.2 Araştırmada Kullanılan Ölçeklerin Güvenirlilik Analizleri.....	51
4.3 Örneklem Ölçek Puanları	52
4.4 Araştırma Değişkenlerinin Sosyodemografik ve Diğer Özelliklere Göre İncelenmesi.....	52
4.4.1 BFKÖ Alt Ölçek Puanlarının Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi. 53	
4.4.1.1 Nörotizm Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi.....	53
4.4.1.2 Dışadönüklük Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi	59
4.4.1.3 Yumuşak Başlılık Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi	66
4.4.1.4 Özdenetim Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi	71
4.4.1.5 Deneyime Açıklık Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi	77

4.4.2 SBÇTÖ Alt Ölçek Puanlarının Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi	83
4.4.2.1 Probleme Yönelik Baş Etme Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi	83
4.4.2.2 Duygulara Yönelik Baş Etme Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi	89
4.4.3 ÇBASDÖ Alt Ölçek Puanlarının Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi	95
4.4.3.1 Aileden Algılanan Sosyal Destek Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi	95
4.4.3.2 Arkadaştan Algılanan Sosyal Destek Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi.....	100
4.4.3.3 Özel İnsandan Algılanan Sosyal Destek Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi.....	106
4.4.3.4 Toplam Algılanan Sosyal Destek Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi	111
4.4.4 İOOBÖKF Puanlarının Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi	117
4.5 Ana Değişkenler Arası Korelasyon Analizleri.....	124
4.6 Regresyon Analizleri	128
4.6.1 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki Regresyon Analizi..	128
4.6.2 Düzenleyici Etki Analizleri.....	129
4.6.2.1 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Baş Etme Yöntemlerinin Düzenleyici Etki Analizleri.....	129
4.6.2.2 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Algılanan Sosyal Desteğin Düzenleyici Etki Analizleri	141
BÖLÜM 5.....	160
5. SONUÇ VE TARTIŞMA	160
5.1 Oyun Bağımlılığı ile Sosyodemografik ve Diğer Özellikler Arasındaki İlişkilere Yönelik Bulguların Değerlendirilmesi	161
5.2 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki ile Düzenleyici Etkilerin Değerlendirilmesi	169
5.2.1 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi.....	169
5.2.2 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Baş Etme Yöntemlerinin Düzenleyici Rolüne İlişkin Değerlendirme	171
5.2.3 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Algılanan Sosyal Desteğin Düzenleyici Rolüne İlişkin Değerlendirme	173
5.3 Araştırmanın Sınırlılıkları ve Sonuç	176
KAYNAKÇA.....	179

EKLER.....	208
EK A BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ ONAM FORMU.....	208
EK B SOSYODEMOGRAFİK BİLGİ FORMU.....	209
EK C BEŞ FAKTÖR KİŞİLİK ÖLÇEĞİ ÖRNEK MADDELER.....	211
EK D STRESLE BAŞA ÇIKMA TARZLARI ÖLÇEĞİ ÖRNEK MADDELER	212
EK E ÇOK BOYUTLU ALGILANAN SOSYAL DESTEK ÖLÇEĞİ ÖRNEK MADDELER	213
EK F İNTERNET OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU ÖLÇEĞİ KISA FORMU ÖRNEK MADDELER.....	214
ÖZGEÇMİŞ.....	215

TABLolar LİSTESİ

Tablo 3.1 Ölçeklerin Normallik Dağılımlarının İncelenmesi	47
Tablo 4.1 Örneklemin Sosyodemografik ve Diğer Bilgileri (n=182)	49
Tablo 4.1 (devamı) Örneklemin Sosyodemografik ve Diğer Bilgileri (n=182).....	50
Tablo 4.1 (devamı) Örneklemin Sosyodemografik ve Diğer Bilgileri (n=182).....	51
Tablo 4.2 Ölçeklerin Güvenirlik Analiz Değerleri (n=182)	51
Tablo 4.3 Örneklemin Ölçek Puanları (n=182).....	52
Tablo 4.4 Nörotizm Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri.	57
Tablo 4.4 (devamı) Nörotizm Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	58
Tablo 4.4 (devamı) Nörotizm Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	59
Tablo 4.5 Dışadönüklük Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	63
Tablo 4.5 (devamı) Dışadönüklük Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	64
Tablo 4.5 (devamı) Dışadönüklük Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	65
Tablo 4.6 Yumuşak Başlılık Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	69
Tablo 4.6 (devamı) Yumuşak Başlılık Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	70
Tablo 4.6 (devamı) Yumuşak Başlılık Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	71
Tablo 4.7 Özdenetim Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	75
Tablo 4.7 (devamı) Özdenetim Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	76
Tablo 4.8 Deneyime Açıklık Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	81
Tablo 4.8 (devamı) Deneyime Açıklık Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	82

Tablo 4.8 (devamı) Deneyime Açıklık Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	83
Tablo 4.9 Probleme Yönelik Baş Etme Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	87
Tablo 4.9 (devamı) Probleme Yönelik Baş Etme Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	88
Tablo 4.9 (devamı) Probleme Yönelik Baş Etme Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	89
Tablo 4.10 Duygulara Yönelik Baş Etme Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	92
Tablo 4.10 (devamı) Duygulara Yönelik Baş Etme Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	93
Tablo 4.10 (devamı) Duygulara Yönelik Baş Etme Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	94
Tablo 4.11 Aileden Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	98
Tablo 4.11 (devamı) Aileden Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	99
Tablo 4.11 (devamı) Aileden Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	100
Tablo 4.12 Arkadaştan Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	103
Tablo 4.12 (devamı) Arkadaştan Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	104
Tablo 4.12 (devamı) Arkadaştan Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	105
Tablo 4.13 Özel İnsandan Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	109
Tablo 4.13 (devamı) Özel İnsandan Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	110
Tablo 4.13 (devamı) Özel İnsandan Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	111
Tablo 4.14 Toplam Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	115
Tablo 4.14 (devamı) Toplam Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	116
Tablo 4.14 (devamı) Toplam Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	117
Tablo 4.15 Oyun Bağımlılığı Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	122
Tablo 4.15 (devamı) Oyun Bağımlılığı Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	123

Tablo 4.15 (devamı) Oyun Bağımlılığı Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri	124
Tablo 4.16 Değişkenler Arası Korelasyonel İlişkiler	127
Tablo 4.17 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasında Regresyon Analizi Bulguları.....	128
Tablo 4.18 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları	129
Tablo 4.19 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları	130
Tablo 4.19 (devamı) Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları	131
Tablo 4.20 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları	132
Tablo 4.21 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları	133
Tablo 4.22 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları	134
Tablo 4.23 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları	135
Tablo 4.24 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları	136
Tablo 4.24 (devamı) Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları	137
Tablo 4.25 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları	138
Tablo 4.26 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları	139
Tablo 4.27 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları	140
Tablo 4.28 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	141
Tablo 4.29 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	142
Tablo 4.30 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel İnsandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	143
Tablo 4.31 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	144
Tablo 4.32 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	145
Tablo 4.33 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	146

Tablo 4.34 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel insandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	147
Tablo 4.35 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	148
Tablo 4.36 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	149
Tablo 4.37 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	150
Tablo 4.38 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel İnsandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	151
Tablo 4.39 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	152
Tablo 4.40 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	153
Tablo 4.41 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	153
Tablo 4.42 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel İnsandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	154
Tablo 4.43 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	155
Tablo 4.44 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	156
Tablo 4.45 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	157
Tablo 4.46 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel İnsandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	158
Tablo 4.47 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları.....	159

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 3.1 Araştırmanın Deseni.....	45
Şekil 3.2 Araştırmanın Deseni.....	45
Şekil 4.1 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi.....	130
Şekil 4.2 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi.....	131
Şekil 4.3 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi.....	132
Şekil 4.4 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi.....	133
Şekil 4.5 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi.....	134
Şekil 4.6 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi.....	136
Şekil 4.7 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi.....	137
Şekil 4.8 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi.....	138
Şekil 4.9 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi.....	139
Şekil 4.10 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi.....	140
Şekil 4.11 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	141
Şekil 4.12 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	142
Şekil 4.13 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	144
Şekil 4.14 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	145
Şekil 4.15 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	146

Şekil 4.16 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel İnsandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	147
Şekil 4.17 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	148
Şekil 4.18 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	149
Şekil 4.19 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	150
Şekil 4.20 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	152
Şekil 4.21 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	154
Şekil 4.22 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel İnsandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	155
Şekil 4.23 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	156
Şekil 4.24 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	157
Şekil 4.25 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi.....	159

KISALTMALAR LİSTESİ

akt.: aktaran

APA: American Psychiatric Association

ark.: arkadaşları

BFKÖ: Beş Faktör Kişilik Ölçeği

ÇBASDÖ: Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği

DSM: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders

DSÖ: Dünya Sağlık Örgütü

İOOBÖKF: İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu

NSVRC: National Sexual Violence Resource Center

SBÇTÖ: Stresle Başa Çıkma Tarzları Ölçeği

UNESCO: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

BÖLÜM 1

1. GİRİŞ

1.1 Araştırmanın Amacı ve Önemi

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilgisayar, tablet, cep telefonu, oyun konsolu gibi araçların kullanımı yaygınlaşmıştır. Diğer yandan oyun endüstrisinin de gelişimiyle birlikte özellikle gençler arasında söz konusu cihazlar ile dijital oyun oynama davranışı yaygınlaşmıştır ve günümüzde günlük kullanım süreleri artış göstermektedir (Gentile, 2009).

Söz konusu teknolojik araçların kullanımı günümüz dünyasında iş ve eğlence aracı olarak belirli oranda gerekli ve faydalı olsa da kullanım amacı ve süresine bağlı olarak bireyler üzerinde fiziksel, sosyal ve psikolojik olarak olumsuz etkilere neden olabilmektedir (Griffiths ve ark., 2012). Dijital oyun oynama, bireylerin genelde eğlenmek, boş vakitlerini değerlendirmek amacı ile kullandıkları bir davranıştır ancak Tanı Ölçütleri Başvuru El Kitabı'na (DSM) göre dijital oyun bağımlılığı, bir bağımlılık türü olarak sınıflandırılmamış olsa da oyun süresinin artması ve kişinin günlük yaşamdaki işlevselliğini olumsuz etkilemesi gibi durumlar DSM-V'te ele alınan kumar oynama bozukluğu ile benzer özelliklerdir ve internet oyun oynama bozukluğu başlığı altında tartışılmaktadır (Amerikan Psikiyatri Birliği, 2013).

Özellikle genç popülasyonda teknoloji ve oyun endüstrisinin gelişmesiyle birlikte artan dijital oyun oynama davranışı bağımlılık riski nedeniyle araştırılması ve kaynaklarının belirlenmesi gereken bir alan haline gelmiştir. Ancak söz konusu oyun bağımlılığı farklı psikopatolojilere ve maddesel bağımlılıklara göre teknolojinin son yıllardaki gelişimi nedeniyle nispeten yeni ortaya çıkmış olup bu konudaki

arařtırmalar da yeni yaygınlařmaya bařlamıř ve henüz çok kısıtlıdır (Jeong ve Lee, 2015; McNicol ve Thorsteinsson, 2017; řalvarlı ve Griffiths, 2019; Vollmer ve ark., 2014). Bununla birlikte, Çavuş ve ark.'nın (2016) üniversite öğrencileri ile yaptıkları çalışmaya göre gençlerin %21,4'ü oyun bağımlılığı için risk grubundadır, Yeşilay'ın 2017'de 12-19 yaş arası gençlerle yaptığı arařtırmaya göre ise problemlü düzeyde dijital oyun oynama oranı %8,5'tir (aktaran Arıcak ve ark., 2018). Dünya Sağlık Örgütü'nün verilerine göre problemlü oyun oynama ve oyun bağımlılığı kapsamındaki oran ülkeler arasında farklılık gösterse de ortalama %1,3 ve %9,9 arasındadır. Başka bir arařtırmaya göre 18-81 yaş arası bireylerin %1,6'sının problemlü oyun oynayıcı olduđu görülürken (Ünüböl ve ark., 2020), Arıcak ve ark. (2018), 10-29 yaş arası gençlerin %1,3'ünün internet oyun oynama bozukluđu olduğunu belirtmiřtir. Gençler arasındaki oyun bağımlılığı oranlarına baktığımızda önleyici ve müdahale çalışmalarının geliştirilebilmesi için oyun bağımlılığı ile iliřkili olan ve oyun bağımlılığına neden olan etmenleri belirlemek, iliřki yönlerini anlamak çok önemli ve gereklidir.

Bu arařtırmada, literatürde oyun bağımlılığı ile iliřkili olan ve oyun bağımlılıđını yordayan deđiřkenler ile çalışılarak söz konusu iliřkilerin nasıl řekillendiđini anlamak amaçlanmıřtır. Bu nedenle oyun bağımlılığı ve benzer örüntüler gösterdiđi diđer davranıřsal bağımlılıklar ile iliřkileri birçok arařtırmada ortaya konan kiřilik özellikleri (Kayiř ve ark., 2016), bař etme yöntemleri (Bonfiglio ve ark., 2020) ve algılanan sosyal destek (Yıldırım ve Zeren, 2021) kavramları ele alınacaktır. Söz konusu deđiřkenlerin ayrı ayrı iliřkilerine dair çalışmalar olmakla birlikte tüm deđiřkenlerin bir arada ele alındığı ve alt boyutları ile düzenleyici etkisinin incelendiđi bir çalışmaya rastlanmamıřtır.

Oyun bağımlılığı ve birçok psikopatoloji ile iliřkisi ortaya konan kiřilik özellikleri (Zhou ve ark., 2017), bireylerin kalıplařmış davranıřlarını ifade etmektedir. Kiřilik özellikleri ile oyun bağımlılığı arasındaki iliřkide düzenleyici deđiřkenleri keřfetmek bağımlılıđın önlenmesi ve müdahale çalışmaları için gereklidir. Böylece müdahalesi zor, kalıplařmış kiřilik özellikleri yerine düzenleyici etmenler üzerine çalışılarak iyileřtirme gerçekleştirilebilecektir. Bu nedenle kiřilik özellikleri ile oyun bağımlılığı arasındaki iliřkide düzenleyici etkenleri keřfetmek hem bağımlılıđın iřleyiřini anlamayı sađlayacak hem de klinik müdahaleleri kolaylařtıracaktır.

Yapılacak araştırmanın amacı, geç ergenlik dönemindeki bireylerde kişilik özellikleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide baş etme yöntemlerinin ve algılanan sosyal desteğin düzenleyici rolünün incelenmesidir.

1.2 Araştırmanın Soruları

Araştırmanın alt amaçları ve hipotezleri doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır.

1. Cinsiyet, eğitim düzeyi, meslek, gelir düzeyi, ilaç kullanımı ve psikoterapi alma durumuna göre oyun bağımlılığı düzeyi farklılaşmakta mıdır?
2. Oyun araçlarının kullanım durumu, oyun türlerinin oynanma durumu, oyun oynama platformu, oyundan arkadaş edinme durumu, sosyal medya kullanımı, sosyal medya uygulamalarını kullanım durumu ve bağımlılık yapabilecek maddeleri sürekli kullanım durumuna göre oyun bağımlılığı düzeyi farklılaşmakta mıdır?
3. Yaş, günlük ortalama oyun oynama saati ve günlük ortalama internet/dijital araç kullanma saati ile oyun bağımlılığı arasında bir ilişki var mıdır?

1.3 Araştırmanın Hipotezleri

Araştırmanın temel amacı doğrultusunda kurulan hipotezler aşağıda sunulmuştur.

H1: Kişilik özellikleri oyun bağımlılığını yordamaktadır.

A. Nörotizm, oyun bağımlılığını pozitif yordamaktadır.

B. Deneyime açıklık, özdenetim, dışadönüklük ve yumuşak başlılık, oyun bağımlılığını negatif yordamaktadır.

H2: Kişilik özellikleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide baş etme yöntemlerinin düzenleyici rolü vardır.

A. Nörotizm, deneyime açıklık, özdenetim, dışadönüklük ve yumuşak başlılık ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide probleme yönelik baş etme yöntemlerinin düzenleyici rolü vardır.

B. Nörotizm, deneyime açıklık, özdenetim, dışadönüklük ve yumuşak başlılık ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide duygulara yönelik baş etme yöntemlerinin düzenleyici rolü vardır.

H3: Kişilik özellikleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide algılanan sosyal desteğin düzenleyici rolü vardır.

A. Nörotizm, deneyime açıklık, özdenetim, dışadönüklük ve yumuşak başlılık ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide aileden algılanan sosyal desteğin düzenleyici rolü vardır.

B. Nörotizm, deneyime açıklık, özdenetim, dışadönüklük ve yumuşak başlılık ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide arkadaştan algılanan sosyal desteğin düzenleyici rolü vardır.

C. Nörotizm, deneyime açıklık, özdenetim, dışadönüklük ve yumuşak başlılık ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide özel insandan algılanan sosyal desteğin düzenleyici rolü vardır.

D. Nörotizm, deneyime açıklık, özdenetim, dışadönüklük ve yumuşak başlılık ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide toplam algılanan sosyal desteğin düzenleyici rolü vardır.

H4: Oyun bağımlılığı düzeyi, demografik verilerden cinsiyet, yaş, eğitim durumu, meslek ve algılanan sosyo-ekonomik düzeye göre farklılaşmaktadır.

H5: Oyun süresi, internet ve dijital araçları kullanım süresi oyun bağımlılığını pozitif yordamaktadır.

H6: Oyun bağımlılığı düzeyi, kullanılan oyun aracı, oyun türü, çevrimiçi/çevrimdışı oynama durumu, oyundan arkadaş edinme, sosyal medya kullanma, kullanılan sosyal medya uygulamaları ve diğer madde kullanımlarına göre farklılaşmaktadır.

1.4 Teorik Çerçeveler ve Tanımlamalar

Geç Ergenlik Dönemi: Çocukluk ve ergenlik dönemindeki bağımlılığın bırakıldığı ancak henüz yetişkinlik dönemi sorumluluklarının alınmadığı, duygusal ilişkiler, iş ve dünya görüşü gibi önemli kişisel farkındalıkların gelişmeye başladığı, 18-25 yaş arası ergenlik ve yetişkinlik arasında geçiş dönemidir (Arnett, 2000).

Kişilik Özellikleri: Kişilik, bireyi diğer insanlardan ayıran, kalıplaşmış, tutarlı bir biçimde kendi ve dış dünya ile kurduğu ilişki biçimidir (Cüceloğlu, 1991). Bireylerin olaylar karşısında sıklıkla sergiledikleri tutarlı davranışlar kişilik özellikleri olarak yorumlanmaktadır (Greenberg, 1999). McCrae ve Costa (1985), kişilik özelliklerinin, nevrozizm (nörotizm), dışadönüklük, deneyime açıklık, uyumluluk

(yumuşak başlılık) ve sorumluluk (özdenetim) olmak üzere beş faktörde toplandığını belirlemiştir.

Baş Etme Yöntemleri: Baş etme, bireyin stres yaratan durumlar karşısında, durumun etkilerini ortadan kaldırarak normal yaşamına dönebilmek için kullandığı mekanizmadır. Baş etme yöntemleri ise iki gruba ayrılmaktadır; problem odaklı baş etme yöntemleri ve duygu odaklı baş etme yöntemleri (Lazarus ve Folkman, 1984).

Algılanan Sosyal Destek: Sosyal destek, kişilerin stres yaratan durumlar olduğunda sosyal çevresinden gördüğü maddi, manevi destektir, algılanan sosyal destek ise kişinin söz konusu sosyal desteğin yeterli olup olmadığına dair algısıdır (Eker ve Arkar, 1995). Özgür'e (1991) göre algılanan sosyal destek, kişinin kendine atfettiği değerdir ve mizaç özelliklerinden etkilenmektedir.

Oyun Bağımlılığı: Kişilerin takıntılı ve yoğun bir şekilde dijital oyun oynama davranışı ve bu sebepten yaşanan sosyal, duygusal problemlere rağmen oyun oynama davranışı üzerinde kontrol sağlanamamasıdır (Lemmens ve ark., 2009).

BÖLÜM 2

2. LİTERATÜR

2.1 Ergenlik Dönemi

Bireyler yaşamları boyunca bebeklik, çocukluk, ergenlik, yetişkinlik, yaşlılık gibi farklı gelişim evreleri içerisinde yer alır ve her evrenin kendine özgü psikolojik, biyolojik, fizyolojik, sosyal özellikleri ve ihtiyaçları bulunmaktadır. Ergenlik birçok memeli türünün yani hem insanların hem hayvanların yaşam boyunca süren gelişim döneminin bir aşamasıdır (Spear, 2000). Bu aşama, çocukluk ve yetişkinlik dönemleri arasında (Garrison ve Öner, 2019; Parlaz ve ark., 2012) cinsel gelişim ile başlayan, kişinin aileye bağımlılık halinden çıkıp ayrışması, özerkliğini kazanması, sosyal üretkenliğe sahip olarak işte çalışma, evlenme gibi bazı yetişkin rollerini kazanması ile sona eren bir dönemdir (Cepa ve Furstenberg, 2021; Çuhadaroğlu, 2000; Derman, 2008; Giedd, 2015, Özerk, 2011, akt. Yaprak, 2017).

Ergenlik (adölesan) kelimesinin kökeni Latince “*adolescere*” kelimesinden gelmektedir ve “*büyüme*”, “*büyüyüp olgunlaşma*” anlamlarını taşımaktadır. Bu dönem, “*çalkantı ve stres*” dönemi olarak da ifade edilmektedir (Garrison ve Öner, 2019). Bireylerin kontrol edemediği fiziksel ve duygusal değişimlerle karakterize olan ergenlik döneminde kontrolü kaybetme duygusu oluşabilmektedir (Yaprak, 2017) ve bu kontrolsüzlükten dolayı bazı araştırmacılar, bebeklik döneminden sonra yaşamda ikinci çaresizlik dönemi olarak tanımlamaktadır (Guzey ve Başbuğ, 2016). Gerek psikososyal gerekse fiziksel bağlamda bir yeniden doğuş dönemi olarak görülen ergenlikte bilişsel, duygusal, fiziksel, kültürel, psikososyal açılardan çok yönlü gelişimler yaşanmakta olup (Steinberg, 2017) bireyler yeni toplumsal roller kazanır, rollerle ilişkili değerler gelişir (Curtis, 2015), düşünme, muhakeme etme becerileri

gelişir, farklı sosyal çevrelerle ilişki kurulmaya başlar, sorumluluk duygusu artar ve kimlik kazanımı edinilmeye başlar (Singh ve ark., 2019). Yaşamın sonraki dönemlerine dair önemli seçimler yapılmaktadır ve yetişkinlik sorumluluklarına dair baskı oluşmaktadır, özellikle başa çıkma becerileri yetersiz olan kişiler için ergenlik çalkantılı bir aşamadır (Goldstein ve Carbo, 2018).

Ergenliğin başlangıcı, seyri ve yetişkinliğe geçiş yaşı kişiler ve kültürler arasında farklılıklar gösterebilmektedir. Bu farklılıklar cinsiyet, kilo, etnisite gibi çevresel ve genetik birçok farklı faktörden ve içinde bulunulan dönemin özelliklerinden kaynaklanmaktadır (Çelen, 2021; Parlaz ve ark., 2012; Steinberg, 2014; Styne, 2004). Günümüzde evlenme ve ebeveyn olma yaşının giderek artması, eğitim-öğretimin daha uzun sürmesi gibi nedenlerden dolayı bağımsızlık kazanma yaşı ertelenmekte ve ergenlik dönemi daha uzun sürmektedir (Arnett, 2000; Curtis, 2015; Garrison ve Öner, 2019, Spear, 2000). Önceleri lise sonrasında üniversiteye gitmek, işe girmek veya evlenmek gibi kısıtlı seçenekler olup 18-22 yaş civarı ergenliğin tamamlandığı düşünülürken günümüzde demografik ve sosyokültürel değişimlerle birlikte 18-25 yaş arası ergenlik dönemi özellikleri görülmeye devam etmektedir (Zarret ve Eccles, 2006). Türkiye gibi toplumlarda köyde yaşayan bir birey için kadınlarda ilk regl olması ile birlikte, erkeklerde ise 20li yaşlarda askere gidip gelmesi ile birlikte yetişkin olduğu kabul edilirken, kentte yaşayan bir birey ise bu yaşlarda lisans veya yüksek lisans eğitimine devam ediyor olabilir bu nedenle ergenlik döneminde kabul edilmektedir (Gül-Çelik, 2007).

Bazı araştırmacılar beyin gelişiminin ergenlik boyunca devam ettiğini ve 16-17 yaşlarında zirveye ulaştığını belirtirken bazı araştırmacılar bu gelişimin 20 yaşında tamamlandığını ifade etmektedir (Beckman, 2004). Akıl yürütme, karar verme, dürtü kontrolü gibi işlevlerin yürütüldüğü frontal lobun gelişimi 18 ile 25 yaşlarda devam etmekte, yetişkinliğe kadar sürmektedir (Santrock, 2012). Adölesan Tıbbi Derneği'nin (Society of Adolescent Medicine-SAM) 1995'te yayınladığı belgeye göre 10-25 yaş arası ergenlik dönemi olarak kabul edilmektedir, ABD Sağlık ve İnsani Hizmetler Bakanlığı'nın (USDHHS) internet sitesinde "Ergen ve Genç Yetişkin Sağlığı Programı"nda belirtilen yaş aralıkları ise ergenlik için 10-19 yaş arası, genç yetişkinler için 20-24 yaş arasıdır (aktaran Curtis, 2015). UNESCO, ergenlik dönemini 15-25 yaş arası kabul ederken Birleşmiş Milletler Örgütü 12-25 yaş arasını ergenlik dönemi olarak ele almaktadır (aktaran Türkel, 2022).

Dünya Sağlık Örgütü'ne göre 10-19 yaş arası dönem ergenlik evresidir, bu dönemdeki bireyler adölesan olarak adlandırılmaktadır. Ayrıca 15-24 yaş arası bireyler de genç olarak adlandırılmaktadır (DSÖ, Erişim tarihi: 25.05.2023).

Bazı araştırmacılar 12-18 yaş arasını ergenlik olarak değerlendirirken (Spear, 2000), dönemin geç ergenlik ile birlikte 25 yaşına kadar devam ettiğini belirten araştırmacılar vardır (Baumrind, 1987). Sıklıkla belirtilen ergenlik dönemi yaş aralığı 10-18 olsa da 9-26 yaş aralığını kapsadığı da belirtilmektedir (APA, 2002). Ergenlik psikolojisi kuramları geliştirirken bilimsel yöntemleri ilk kullanan G. Stanley Hall'a göre ergenlik dönemi 12 yaşından başlayarak 22 ila 25 yaşına kadar sürmektedir (Garrison ve Öner, 2019).

Özellikle Türkiye gibi nüfus çoğunluğunu genç bireylerin oluşturduğu toplumlarda ergenlik döneminin özelliklerini bilmek, birçok çatışma ve zorluk yaşanması olası olan bu dönemde psikolojik yardımların planlanabilmesi açısından büyük önem taşımaktadır (Guzey ve Başbuğ, 2016).

2.1.1 Ergenlik Döneminin Gelişimsel Özellikleri

Ergenlik döneminde gelişim hem biyolojik hem psikolojik hem de sosyal olarak devam etmektedir. Cinsel olgunlaşma ve iskelet sisteminde büyüme ile biyolojik gelişim sürerken, kimliğin oturması ve bilişsel olarak gelişmesi psikolojik gelişim süreçleridir. Diğer yandan yetişkinlik rollerine hazırlanma süreci de sosyal gelişim alanına girmektedir (Derman, 2008; Santrock, 2012), gelişim dönem boyunca devam ederek geç ergenlik döneminde yetişkin düzeyine ulaşmaktadır (Onur, 2001).

Bir topluluğun parçası olma ihtiyacıyla birlikte arkadaşlık ilişkileri, cinsel temas ihtiyacı ile birlikte romantik ilişkiler ergenliğin çeşitli yıllarında ön planda olan konulardır ve kişinin sosyal ve duygusal gelişimi açısından önem arz etmektedir (Bayhan ve Işıtan, 2010; Kindelberger ve ark., 2020). Ergenlik döneminde ebeveynler ile yaşanan çatışmalar ön plandadır, gençlerin birçoğu yaşları büyüdükçe ebeveynleriyle ilişkilerini düzenler ancak özellikle erken ergenlik döneminde meydana gelen çatışmalar çok yoğun ve yıkıcı olursa sonraki yıllarda zorluk yaşanmasına neden olabilir (Zarrett ve Eccles, 2006).

Ergenlik döneminde bireylerin kendi farkındalıkları artmakta, kendi özelliklerini daha iyi tanımaya başlamaktadır, davranış ve düşünce kalıplarında tutarlılık seviyesi de bu dönemde artış göstermektedir, ergenler kendi kişilikleri ile ilgili fikir sahibi

olmaya başlamaktadırlar (Kahraman, 2009). Ergenlik döneminde görülen benmerkezci yaklaşımın 18 yaşından sonra yetişkinlik dönemine doğru azalması, herkesten daha önemli oldukları gibi düşünce yapısının değişmesi beklenmektedir (Guzey ve Başbuğ, 2016). Ergenlik boyunca bilişsel kapasite ve beceriler geliştikçe problem çözme, baş etme becerileri de buna bağlı olarak gelişmektedir (Zarrett ve Eccles, 2006).

Beyindeki ödül sistemi, ilişki sistemi ve düzenleyici sistemler bu dönemde gelişmektedir (Steinberg, 2014) ancak ödül, duyguları aktive eden limbik sistem gelişmişken düzenleyici sistemin yani prefrontal korteksin henüz gelişmemiş olması bu dönemde ortaya çıkan önemli problemlerden biridir (Giedd, 2015; Romer ve ark., 2010). Nöron bağlantılarındaki değişimler ve beyindeki söz konusu gelişimler 20'li yaşlarda da kendini göstermektedir bu nedenle muhakeme yeteneği ve dürtü kontrolü güçleşmekte ve duygu durumları etkilenmektedir (Beckman, 2004; Giedd, 2015).

Heyecan arama ve risk davranışları düzey bakımından kültürlerarası farklılık gösterse de ergenlikte evrensel olarak tüm kültürlerde görülmektedir ve bu alanlardaki artış davranışları etkilemektedir (Giedd, 2015; Steinberg, 2017), riskli davranışlar 20'li yaşların sonlarına doğru azalmaktadır (Arnett, 2000; Steinberg ve ark., 2008). Beyinde prefrontal korteks ve frontal kortikal bölgelerdeki gri madde incilmesi ergenlik boyunca devam eder. Ödüllendirici uyaranların işlendiği bölgelerde, sosyal, duygusal uyaranları modüle eden amigdala gibi subkortikal bölgelerde meydana gelen gelişim ergenlik döneminde heyecan arama, risk alma, alkol, uyuşturucu gibi madde kullanımı riskini arttırmaktadır (Romer ve ark., 2010; Spear, 2000; Spear, 2013; Van Leijenhorst ve ark., 2010), risk almaya yönelik tutum akranların varlığı ile daha da güçlenmektedir (Chein, 2012).

Masland (1983), 10-15 yaş arası erken ergenlik, 15-18 yaş arası orta ergenlik, 18-22 yaş arası ise geç ergenlik dönemi olarak tanımlamıştır. Steinberg (2002) ise önceleri erken ergenlik döneminin yaş aralığını 10-13, orta ergenliğin 14-18, geç ergenliğin 18-22 yaş olduğunu belirtse de daha yeni yayınlarında geç ergenlik döneminin 25 yaşa kadar olan dönemi kapsadığını ifade etmiştir (Steinberg, 2014).

Erken Ergenlik Dönemi: Erken ergenlik dönemi, fiziksel ve cinsel gelişimin hızlanmaya başladığı (Curtis, 2015), bedende bazı değişimlerin görüldüğü, çocukluk ve ergenlik dönemi başlangıcı arasında kalan (Gander ve Gardiner, 2015) yaklaşık olarak 12 ila 14 yaş arası kapsamaktadır (Derman, 2008). Biyolojik olarak ergenliğe girmenin ortalama yaşı 11 olup (Curtis, 2015) genellikle kızlarda erkeklerden daha

önce başlamaktadır (Derman, 2008). Cinsel olgunlaşma ergenlerde doğurganlığa erişme ve buna yönelik fiziksel değişimlerle karakterizedir. Kızlarda 10 yaş civarı meme tomurcuklanması, 12-13 yaşlarında ise menstrüasyon ile başlamaktadır. Erkeklerde de 11-12 yaşında testislerde büyüme başlarken 12-14 yaşında ilk ejakülasyon meydana gelmektedir (APA, 2002). Diğer yandan koltukaltı ve cinsel bölgelerde kıllanmaların başlaması da bu dönemde meydana gelmektedir (Onur, 2001). Gander ve Gardiner (2015) de cinsel olgunlaşmanın kızlarda 8 ila 13 yaş arasında başladığını erkeklerde de 11 yaş sonrasında belirtiler görülmeye başladığını belirtmektedir.

İskelet sisteme meydana gelen büyüme atağı kızlarda 10-12 yaşlarında başlayıp 17-19 yaşlarında dururken erkeklerde 12-14 yaşlarında başlayıp 20 yaş civarında durmaktadır (APA, 2002). Erkeklerde 14-16 yaşına kadar testislerin gelişmemiş olması, kızlarda da 13-15 yaşına kadar memenin gelişmemiş olması halinde ise gecikmiş ergenlik kavramı ortaya çıkmaktadır (Abitbol ve ark., 2016; Wei ve Crowne, 2016).

Dönemin temel karakteristik özelliklerinden biri de ergenlerin bedenleriyle aşırı meşguliyetleridir (Derman, 2008; Yaprak, 2017). Bedenlerinde meydana gelen değişimlere uyum sağlamaya çalışarak değişimle baş etme çabası içindedirler (Derman, 2008; Zarrett ve Eccles, 2006).

Ebeveyn-çocuk arasında bağımsızlık konusu bu dönemin temel meselelerinden biridir. Ebeveynler çocuklarının kendilerine olan bağımlılık halinin daha uzun sürmesini isterken ergen çocuklar ise bireyselleşmeye çalışmaktadırlar. Bu nedenle ebeveyn ile ergen arasındaki çatışmalar bu dönemde yoğunlaşmaktadır (Dinçel, 2006).

Bu dönemde ergenler mantıksal çıkarımlar yapmaya başlama, idealist, hipotetik düşünce biçimleri geliştirme gibi soyut düşünme becerilerini edinmeye başladıkları bir süreç içindedirler (Derman, 2008).

Ergenlik dönemi kilo ve boyun artması, üreme organlarının gelişmesi, memenin gelişmesi ve vücutta tüylenmenin olması, menstrüasyon ve ejakülasyon ile karakterizedir, bireyde ses değişimleri meydana gelir ve yoğun sivilcelenmeler olur (Kulaksızoğlu, 2005).

Orta Ergenlik Dönemi: 14-17 yaş arası dönem olarak belirtilen orta ergenlik döneminde hem fiziksel gelişim ve beyin gelişimi hem cinsel olgunlaşma yetişkinlik dönemi işlevlerine gelene kadar devam eder (Curtis, 2015). Derman (2008) ise 15-18 yaş aralığını orta ergenlik dönemi olarak ele almıştır. Orta ergenlikte cinsel kimlik

bilinçli bir düzeyde oluşmaya başlar, cinsel dürtüler ortaya çıkar, bu konudaki farkındalık kazanılır (NSVRC, 2014).

Bu dönemde cinsel aktivitelerde artış olduğu gibi riskli davranışlarda da artış söz konusudur (Neinstein, 2002). Orta ergenlik dönemi, gençlerin ebeveynlerden ayrışarak kendi kimliğini edinme çabalarının olduğu, akran ilişkilerine özellikle karşı cins ile olan ilişkilerine yoğunlaştıkları dönemdir ayrıca bu dönemde ergenlerin risk algıları da değişmekte olup riskli davranışlara eğilimli olabilmektedirler (Derman, 2008).

Geç Ergenlik Dönemi: Ergenlik ve yetişkinlik arası bir geçiş dönemi olarak ifade edilen geç ergenlik dönemi, bazı çalışmalarda beliren yetişkinlik, genç yetişkinlik kavramları ile aynı dönemi kapsadığı belirtilerek 18-25 yaş arası olarak ele alınmıştır (Curtis, 2015; Konaç, 2019; Zarret ve Eccles, 2006). Dönemin bitişini 20'li yaşların sonları olarak ele alan araştırmacılar olmakla birlikte (Graguaard ve ark., 2002), belirgin bir yaş yerine kimlik kazanımı ile olduğunu kabul eden araştırmacılar da vardır (Derman, 2008).

Bu dönemde rasyonel düşünce artar, karar verebilme kapasitesi gelişir, hedefler belirlenir (Zhou ve Brown, 2015, akt. Türkel, 2022). Geç ergenlik döneminde cinsel aktivitenin artmasıyla beraber duygusal, yakın ilişkiler önem kazanmaktadır (Bradford-Brown ve Klute, 2003; Neinstein, 2002). Bir topluma ait olma ihtiyacından dolayı farklı sosyal ortamlara dahil olmayı deneyimlemektedirler (Derman, 2008).

Geç ergenlik dönemi, bireylerin bazı seçimler ve mücadeleler içerisine girmesi, mesleki eğitim seçimi, iş hayatına girme, aileden ayrılma, evlilik ve ebeveynlik gibi tüm yaşamlarını etkileyecek seçimlere ve aktivitelere başladıkları, sorumluluk kazandıkları, sosyal ve kişisel kimliğin oluştuğu, yeni roller edindikleri dönem olması açısından çok önemlidir (Eccles ve Gootman, 2002; NSVRC, 2014; Santrock, 2012; Zarrett ve Eccles, 2006). Diğer yandan söz konusu rollerin netleşmemesinden dolayı belirli bir rol kısıtlamasına girmediği için yapabileceği aktivite olanaklarının çok çeşitli olmaktadır (Arnett, 2000). Tüm bu yeni rolleri yönetmek, bu rollerde başarılı olmak için güçlü ve zayıf yönleri keşfetmek ve söz konusu değişimlerle başa çıkmak geç ergenlik döneminde bireylerin yaşadığı temel zorluklardır (Eccles ve Gootman, 2002).

Beyin gelişiminin devam etmesi, farklı çevresel faktörlere maruz olmanın artması, sosyal olarak bağımsızlığa geçiş gibi faktörlerle 18-25 yaş arasında riskli davranışlar artış gösterebilmektedir (Arnett, 2000).

2.2 Kişilik Özellikleri

Kişilik (personality) kelimesinin kökeni Latince “persona”dan gelmektedir. Persona, Antik Roma tiyatrosunda, tiyatrocuların kullandıkları maskeleri ifade etmektedir. Tiyatrocular kullandıkları maskeler sayesinde sergiledikleri karakterin kişisel niteliklerini, özelliklerini göstermektedirler, diğer yandan maskeyi takan kişinin nitelikleri ise gizlenmektedir (Cervone ve Pervin, 2022).

Kişilik, bireyi diğerlerinden ayıran duygusal, fiziksel ve zihinsel (Çiçek ve Aslan, 2020), doğuştan gelen ve sonradan kazanılan özelliklerin tümüdür (Doğan, 2013; Özdemir ve ark., 2012; Senemoğlu, 2012). Allport’a göre kişilik, bireyin kendi içinde var olan ona özgü duygu, düşünce ve davranış kalıplarını yaratan psikolojik ve fiziksel sistemin bütünüdür (Yazgan-İnanç ve Yerlikaya, 2023). Duygu, düşünce ve davranış kalıplarında görülen tutarlı özellikler kişiliği oluşturmaktadır (John ve ark., 2010).

Kişiliğin gelişmesinde bebeklik döneminden itibaren sosyal çevre ile olan ilişki büyük önem kazanmaktadır (Arslan ve Arı, 2008). Erken ergenlik döneminden itibaren bireyin yaşadığı duygu, düşünce, edindiği becerilerin toplamında tutarlı bir kimlik oluşmaktadır (Derman, 2008).

Araştırmalar kişilik özelliklerinin yaşam boyu meydana gelen olaylara rağmen değişim göstermediğini ortaya koymuştur (McCrae, 2001), bireylerde kalıcı olup zaman içinde tutarlılığını korumaktadır, kişinin duygu durumuna veya yaşanan olaylara, durumlara göre değişim göstermemektedir (McCrae ve Costa, 1991). Diğer yandan kişilik özellikleri kaygı bozuklukları, alkol bağımlılığı, depresyon gibi birçok problem ile ilişkilidir (Carver ve Connor-Smith, 2010).

Kişilik özellikleri çocukluk ve ergenlik dönemi boyunca gelişip sonrasında daha stabil bir duruma erişmektedir. Bireylerin kişilik özelliklerinde, genç yetişkinlik (geç ergenlik) döneminden orta yaş dönemine kadar kişilik özellikleri alt boyutlarının kendi içinde ortalama puan farklılıkları olmakla birlikte baskın özellik değişmemekte, özelliklerin sıralamaları tutarlılık göstermektedir (Atherton ve ark., 2021).

Kişiliğin anlamı, tanımı konusunda kuramcılarının farklı açıklamaları vardır ve net bir görüş birliği bulunmamaktadır. Ancak insanların eylemlerinin, davranışlarının kişiliklerinden yani stabil belli özelliklerinden kaynaklandığı konusunda fikir birliği oluşmuştur (Mount ve ark., 2005). Kişilik özellikleri, bilişsel, davranışsal ve duygusal olarak kişinin tarzını, kim olduğunu ortaya koyan özelliklerin tamamıdır (Mount ve

ark., 2005). Kişinin temel görevlerinden biri olan sosyal ve fiziksel çevreye uyum kişilik özelliklerinden etkilenmektedir (McCrae ve Costa, 2003).

Kimi kuramcılar kişiliğin kökenini açıklamaya çalışırken, kimi kuramcılar ise kişilik özelliklerini açıklamaya çalışmıştır (Yazgan-İnanç ve Yerlikaya, 2023).

McCrae ve Costa (1983) faktör analizi yöntemini kullanarak özellikleri sınıflandırmış ve çalışmalarının ilk aşamalarında dışadönüklük ve nevroitiklik boyutlarını belirlemişlerdir, sonrasında üçüncü bir boyut olarak deneyime açıklık boyutu üzerine çalışmışlardır. Daha sonra Beş Büyük Faktör Modelini önermiş ve kişiliğin 5 boyutunu öne sürmüşlerdir, bunlar; dışadönüklük, nevroitiklik, deneyime açıklık, uyumluluk ve sorumluluktur (McCrae ve Costa, 1987).

Ayrımcı özellik yaklaşımı ile kişilerin davranışlarının altında yatan nedenlerden çok kişilik özelliklerine odaklanarak bu özelliklerle davranışların tahmin edilebileceği savunulmaktadır (Burger, 2016).

Beş Faktör Modeli hem psikometrik olarak ölçüm kolaylığı hem de kişilik özelliklerinin evrensel olarak genellenebilirlik sağlamaktadır (McCrae, 2001; Schmitt ve ark., 2007).

2.2.1 Beş Faktör Kişilik Kuramı

Sir Francis Galton (1884) kişilerarası temel farklılıkların birçok farklı dilde evrensel olarak aynı ifadelerle kodlanabileceğini belirtmiştir. Kişilik sınıflandırması için ampirik yöntemler kullanan araştırmacıların başında gelen isimlerden biri Raymond B. Cattell'dir (Goldberg, 1990). Bazı araştırmacılar ilk etapta kişilik özelliklerini betimleyen 18.000 kelimeyi 4 ayrı faktörde toplamıştır (Allport ve Odbert, 1936). Goldberg (1990) ise kişilik özelliklerinin beş faktör etrafında toplandığını ortaya koymuştur.

Beş faktör kişilik modeli, geniş bir yelpazede yer alan farklı kişilik özelliklerine odaklanarak bu özelliklerin davranışları belirli bir sistem içinde açıklayabildiğini varsaymaktadır. Söz konusu sistematik yaklaşım farklı araştırmacılar arasında iletişim kolaylığı sağlamaktadır. Tüm özellikleri beş faktör etrafında birleştirerek genel bir tanım oluşturmaktadır (Solmuş, 2007).

Yapılan bazı kültürlerarası çalışmalarda beş faktörlü kişilik yapısının evrensel bir geçerliliğinin olduğu, yetişkinlik döneminde de evrensel olarak benzer gelişim gösterdiği görülmüştür (McCrae, 2001). Beş Faktör Modeli, kişiler arası farklılıkları

açıklamak için ortak farklılaşmaları ortaya koyan temel bir çerçeve sunmaktadır (McCrae ve Costa, 1999).

2.2.1.1 Beş Faktör Kişilik Özellikleri

Dışadönüklük: Dışadönük kişilik özelliğine sahip bireylerde heyecanlılık, hayat dolu olmak, arkadaş canlısı olmak konuşkanlık, sosyallik, girişken olmak, neşeli olmak gibi bazı özellikler görülmektedir (Deniz, 2011; McCrae ve Costa, 1987; Somer ve ark., 2002). Dışadönük kişiler sosyal, baskın kişiler olurken, dışadönüklük boyutu düşük olan kişiler ise yalnız olmayı tercih eden, diğerlerine mesafeli yaklaşan kişilerdir (Erkuş ve Tabak, 2009). Diğer yandan güç isteği, liderlik özelliği de dışadönük bireylerde görülen özelliklerdir (Deniz, 2011). Dışadönük olan kişiler çoğunlukla olumlu duygular yaşamakta ve olumlu davranışlar göstermektedirler (Akdur, 2014).

Nevrotiklik: Duygularında çok fazla değişim olan, duygusal olarak problem yaşama eğilimi olan nevroitik yapıda kişiler yaşanan gündelik olaylardan diğer insanlara göre daha fazla stres yaşamaktadırlar (Deniz, 2011). Endişe, gerginlik gibi özellikler nevroitiklik boyutu yüksek olan kişilerde yoğunlukla görülen özelliklerdir (Erkuş ve Tabak, 2009). Nevrotik kişilik özelliğine sahip olan bireyler güvensizlik, sinir ve kaygı gibi duygu ve durumları sıklıkla yaşamaktadırlar ayrıca sürekli kendisiyle meşgul olma durumu söz konusudur, ayrıca başa çıkmada yetersizlik vardır ve rasyonel olmayan düşüncelere sahiptirler (Somer ve ark., 2002). Nevrotiklik düzeyi yüksek olan kişiler suçluluk, kaygı, öfke gibi olumsuz duyguları daha fazla yaşayarak olumsuz, işlevsel olmayan düşünce ve davranışları daha çok sergileme eğiliminde olabilirler (Akdur, 2014), dürtüsel davranışlar da daha çok görülmektedir (McCrae ve Costa, 1987) Düşmanca tepki, hüsnükuruntu gibi işlevsel olmayan baş etme yöntemlerini daha fazla kullanmaktadırlar ve kendini suçlama gibi inançlar geliştirebilirler (McCrae ve Costa, 1987), stres yaratan durumlar karşısında kolayca pes ederek durumdan uzaklaşma eğiliminde olmaktadır (Puher, 2009).

Deneyime açıklık: Deneyime açıklık boyutu yüksek olan kişiler cesur, yaratıcı, çeşitli ilgi alanları olan kişiler olmaktadır (McCrae ve Costa, 1987). Geniş bir hayal gücü, yeni fikirlere açık olma, çok boyutlu düşünebilme, farklı konular üzerinde merak sahibi olma gibi özellikler deneyime açıklık boyutunun karakteristik özellikleridir (Deniz, 2011). Deneyime açıklık kişilik özelliği baskın olan kişilerin meraklı, orijinal,

bağımsız, değişikliği seven, açık fikirli, artistik zevkleri olan kişiler olduğu görülmektedir (Somer ve ark., 2002).

Uyumluluk: Uyumluluk kişilik özelliği yüksek olan kişiler nazik, merhametli, esnek olabilen, başkalarına karşı sevgi dolu, saygılı yaklaşan kişiler olarak tanımlanmaktadır (Somer ve ark., 2002). Yardımsever ve alçakgönüllü insanlar olmanın yanı sıra affeden, kişilerarası uzlaşma yoluna giden insanlardır (Deniz, 2011). Uyumlu olmayan kişiler ise şüpheli, inatçı, iş birliğine yatkın olmayan kişiler olarak tanımlanmaktadır (McCrae ve Costa, 1987). Bu kişilik özelliğinin daha düşük olması kişinin daha fazla düşmanca yaklaşım eğiliminde olmasına yol açar (Somer ve ark., 2002).

Sorumluluk (Özdenetim): Sorumlu kimseler, görev bilinci olan titiz, çalışkan, azimli, hırslı olan, enerjik kişilerdir. Sorumluluk boyutu düşük olan kişiler ise yönetim altında olmayan ve tembel kişiler olabilmektedirler (McCrae ve Costa, 1987). Sorumluluk kişilik özelliğine sahip olan kişilerin titizlik, yeterlilik, görev bilincine sahip olma, öz-disiplini olma, tedbirlilik, başarılı olmak için çaba gösterme gibi özellikleri bulunmaktadır (Somer ve ark., 2002). Dikkatli, öz-disiplini olan, başarıya duygusuna sahip kişilerdir (Erkuş ve Tabak, 2009). Sorumluluk özelliği yüksek olan kişilerin dürtü kontrolü de daha yüksek olmaktadır (Akdur, 2014). Organize olabilme becerileri yüksek olup çalışkan, hırslı kişiler olduğu görülmektedir (Yazgan-İnanç ve Yerlikaya, 2023). Sorumluluk boyutu yüksek olan kişilerin başarı isteği daha çok olup refah düzeylerinin de yüksek olma potansiyeli vardır ancak buna bağlı olarak başarı düzeyindeki düşüşten, olumsuz yaşam olaylarından da daha çok etkilenmekte ve daha fazla olumsuz tepki vermektedirler (Boyce ve ark., 2010). Sorumluluk boyutu düşük olan kişilerde ise dikkatsizlik, plansızlık ve düzensizlik gibi özellikler görülmektedir (Erkuş ve Tabak, 2009).

2.3 Baş Etme Yöntemleri

Günlük hayatta birey için problem yaratabilen, zorlayıcı birçok durumla karşılaşabilmektedir. Birey ile çevresi arasında oluşan, kişinin içsel kaynaklarını zorlayan, iyi olma halini riske eden durumlarda ortaya çıkan fiziksel veya psikolojik uyarılma hali stres olarak tanımlanmaktadır (Lazarus ve Folkman, 1984). Stres, kişiler üzerinde birçok psikolojik, fiziksel problemlere neden olabilmektedir. Depresyon (Arslan, 2018), intihar (Deveci ve ark., 2005), kalp ve bağışıklık sistemi problemleri

(Işıtan ve Gökler, 2012) veya madde kullanımı (Duran, 2017) söz konusu problemlere örnek verilebilir.

Yaşanılan stres karşısında bireyler ortaya çıkan olumsuz etkileri, rahatsızlığı giderebilmek için bir şey yapma ihtiyacı duymaktadırlar. Problemin ne olduğu, zorluk derecesi, çözülebilir bir durum olup olmaması gibi faktörlere göre farklı tepkiler oluşmaktadır (Yıldız, 2017).

Baş etme, başa çıkma (coping) kelimesi Yunanca kolahos kelimesinden türemiş olup “*karşılama, karşı karşıya gelmek veya çarpmak*” anlamına gelmektedir (Eryılmaz, 2009). Stresle baş etme, bireylerin oluşan stresi ve buna bağlı ortaya çıkan içsel ve dışsal ihtiyaçları yönetebilme, kontrol edebilme durumudur (Folkman, 2010). Stres yaratan bir olayın veya durumun neden olduğu sosyal, fiziksel ve psikolojik zararları ortadan kaldırmak veya mümkün olduğunca düşük seviyeye indirmek için sergilenen çabaların tümüdür (Carroll, 2020). Folkman ve Lazarus’un (1988) stresle başa çıkma modeline göre bireylerin strese karşı bilişsel ve davranışsal mücadelelerinin tümü stresle baş etmeyi oluşturmaktadır. Gerrig ve ark.’a (2015) göre de kişinin iyi olma haline zarar verebilecek şeyi fark ederek bu zararı azaltma veya tamamen ortadan kaldırma çabasıdır. Her birey yaşadığı stres yaratan duruma karşı kendi kişisel özelliklerine göre baş etme yöntemi kullanmaktadır (Türküm, 2002). Stresle baş etme becerileri yeterince gelişmediğinde fiziksel veya psikolojik birçok problem ortaya çıkabilmektedir (Önem Akçakaya ve Çelik Erden, 2014).

Ergenlik dönemi yaşanan gelişimsel sürece uyum sağlayabilmek için işlevsel baş etme yöntemlerinin önem kazandığı bir dönemdir. Ayrıca dönemin doğası gereği getirdiği birçok stres unsuru olduğu için baş etme de önemli bir faktör haline gelmektedir (Eryılmaz, 2009). Ergenlik döneminde ebeveyn kaybı, ekonomik problemler, gündelik hayattaki bazı değişimler bu dönemde önemli stres faktörleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Diğer yandan çocukluktan yetişkinliğe geçiş olan ergenlik dönemi başlı başına bir stres faktörü olarak da değerlendirilebilmektedir (Eryılmaz, 2009).

Ergenlikte meydana gelen bireysel değişimlerin yanı sıra sosyal ilişkilerdeki değişimler gençlerin baş etmede zorluklar yaşamasına neden olabilmektedir. Bu nedenle ergenlik dönemindeki kişilerin işlevsel baş etme yöntemlerini kazanmalarına destek olmak önem kazanmaktadır (Aydın, 2010).

Ergenlik döneminde baş etme becerisinin düşük olması birçok psikososyal probleme yol açmaktadır (Eryılmaz, 2009). Yapılan çalışmalar doğrultusunda

kullanılan baş etme yöntemlerinin ergenlerde yeme bozukluğu, kaygı, depresyon, davranış problemleri gibi birçok alanda etkili olmasının yanı sıra işlevsel baş etme yöntemlerinin öznel iyi oluşu pozitif etkilerken, işlevsel olmayan baş etme yöntemlerinin ise yaşam uyumunu etkilediği ve ergenlerin psikolojik bütünlüğüne zarar verdiği görülmüştür (Işık ve Bedel, 2015).

Aile ve akran ilişkileri gibi sosyal ilişkiler, yaşanan ev ortamı, olumsuz, stres yaratan yaşam olayları gibi faktörler ergenlik döneminde kişinin baş etme yöntemleri üzerinde oldukça etkili olmaktadır (Guzey ve Başbuğ, 2016).

Folkman (2010), stres ve baş etme teorisine göre iki tür baş etme yöntemi olduğunu belirtmektedir; stres yaratan durumu düzenlemeye yönelik stratejiler içeren problem odaklı baş etme yöntemleri ve oluşan olumsuz duyguyu düzenlemeye yönelik duygu odaklı baş etme yöntemleri.

2.3.1 Problem Odaklı Baş Etme Yöntemleri

Lazarus (1991), problem odaklı baş etme yöntemlerinin stres yaratan durumu ortadan kaldırma veya etkisini azaltmaya yönelik yöntemler olduğunu belirtmektedir (aktaran Türküm, 2002), problemin kaynağını keşfederek ona yönelik çözüm bulmak hedeflenmektedir (Folkman ve Lazarus, 1988). Bu tarz baş etme yöntemlerinde kişinin kendisi aktiftir. Stresin kaynağının değiştirilmesi, durumun çözülmesi amaçlanmaktadır (Carroll, 2020). Stres faktörü nedeniyle oluşan etkilerin azaltılması ve engellenmesi amaçlanarak doğrudan probleme yönelik müdahaleleri kapsamaktadır (Cenkseven Önder ve Utkan, 2018), hedef doğrudan stres yaratan duruma müdahale etmek ve böylece problemi ortadan kaldırmak veya azaltmaktır (Gerrig ve ark., 2015). Odak noktası problemin kendisidir (İdayeva, 2020). Başka kişilerden tavsiyeler istemek, farklı beceriler geliştirmeye çalışmak, problem yaratan durumdan uzak kalmak, farklı bir meşguliyet yaratmak gibi davranışlar problem odaklı baş etme yöntemlerine örnek verilebilir (Aslan ve Güzel, 2018).

2.3.2 Duygu Odaklı Baş Etme Yöntemleri

Duygu odaklı baş etme yöntemlerinde stresin kaynağını, stres yaratan durumu değiştirmeden, ortaya çıkan duygunun düzenlenmesi amaçlanmaktadır (Carroll, 2020). Söz konusu stratejiler kişinin pasif olduğu yöntemlerdir.

Kaçınma, sosyal destek arama, dürtü kontrolünü sağlamaya çalışma gibi doğrudan stres yaratan duruma değil, bu durumun ortaya çıkardığı duyguları azaltmaya yönelik yöntemlerdir (Basut, 2006). Stres faktörünün kişi üzerindeki etkisini, oluşan olumsuz duyguları azaltabilmek için problemden kaçınma, inkar, durumu çevre ile paylaşma gibi stratejilerdir (Aşçı ve ark., 2015).

Duygu odaklı baş etme yöntemleri çoğunlukla, kontrol sağlanamayan, beklenmedik bir zamanda gerçekleşen stres yaratan durumlar ortaya çıktığında kullanılmaktadır (Gerrig ve ark., 2015). Bu tarz yöntemlerin kullanılması bireylerin stres yaratan durumdan uzaklaşmalarını sağlar ancak uyumsuz, işlevsel olmayan yöntemlerdir (Sriwilai ve Charoensukmongkol, 2015). Duygu odaklı baş etme yöntemleri kullanmak problemi ortadan kaldırmaz ve kalıcı bir sonuca ulaştırmaz ancak kişinin yaşadığı olumsuz duyguları, sıkıntıyı azaltır (Aslan ve Güzel, 2018).

Duygu odaklı baş etme karşılaşılan stresli durumda ortaya çıkan olumsuz duyguları kontrol edip olumlu duygulara çevirme hedefi taşımaktadır (Cenkseven Önder ve Utkan, 2018). Frydenberg ve Lewis (2004), ergenlerde yetersiz başa çıkma kapasitesine sahip olanların ağırlıklı olarak duygu odaklı baş etme yöntemlerini kullandıklarını belirtmiştir.

Folkman'a (2020) göre her birey iki tür baş etme yöntemine de sahiptir ancak hangi tür yöntemleri ağırlıklı olarak kullanacakları kişisel özelliklerine ve stres yaratan durumun kendi özelliklerine göre değişmektedir.

2.4 Sosyal Destek

Cassel'a (1974) göre sosyal destek kişilerin etrafındaki önem verdikleri diğer kişilerden aldıkları geribildirimlerdir (aktaran Örs, 2013). Sarason ve ark. (1983) ise sosyal desteğin kişinin başkaları tarafından sevilme ve saygı görme düzeyi ile ilgili olduğunu belirtmiştir. Sosyal destek, insanların sevildiklerini, önemsendiklerini, saygı gördüklerini gösterecek ve bir topluluğun üyesi olduğuna inançlarını geliştirecek şekilde çevresinden gelen bilgidir (Cobb, 1976). Günlük hayatta karşılaşılan birçok problemde çevreden alınan duygusal yardımdır (Demirel ve Yücel, 2017) ve kişilerin çevrelerinde güvendikleri, değer ve ilgi gördükleri başka kişilerin var olmasıdır (Durak Batıgün ve Kılıç, 2011). Genel olarak sosyal destek, stres yaratan durumlara karşı bireylerin yakın çevrelerinden, aileleri, eşleri veya arkadaşlarından aldıkları maddi ve manevi her türlü yardım olarak tanımlanmıştır (Çakır ve Palabıyıkoglu, 1997).

Maddi kaynaklarla destek olma, duygusal destek sağlama, bilgi paylaşarak destek sağlama gibi farklı destek türlerinin tamamı sosyal desteği oluşturmaktadır (Terzi, 2008). Bireylerin çevresindeki birçok kişi ve kişiler sosyal destek kaynağı olabilir, aile, arkadaş, öğretmen, partner gibi yakın çevreden kişiler olabileceği gibi uzmanlar, komşu, akraba, iş arkadaşı, kişinin içinde bulunduğu toplum gibi kişiler de sosyal destek alabileceği kaynaklar olabilmektedir (Abay Alyüz, 2020; Terzi, 2008).

Problemlerle başa çıkmada sosyal destek en önemli faktörlerden biridir (Patterson, 1995). Sosyal destek psikolojik dayanıklılığı arttırmakta böylece stres yaratan durumlarda oluşan olumsuz psikolojik etkileri azaltmakta ve kişinin psikolojik sağlığını korumaktadır (Terzi, 2008). Sosyal desteğin kişilerin psikolojik iyi oluşları ile ilişkili olduğu ve psikolojik sağlığı koruduğu birçok araştırmada ortaya konmuştur (Karademas, 2006; Tosun, 2021).

Sosyal desteğin işleyişiyle alakalı iki farklı model sunulmaktadır. Bunlar; stres tamponu modeli ve temel etken modelidir. Stres tamponu modeli; Cassel'in 1975'te ortaya koyduğu, sosyal desteğin stres faktörlerinin kişinin sağlığını olumsuz yönde etkilemesine karşı bir tampon görevi gördüğünü öne süren modeldir. Bu modele göre herhangi bir stresörün olmadığı durumlarda sosyal desteğin az olması kişide olumsuz bir etki yaratmamaktadır. Temel etken modeline göre ise kişinin düşük düzeyde sosyal desteğe sahip olması doğrudan olumsuz etki yaratmakta ve sağlığı olumsuz etkilemektedir (Ücan, 2018).

2.4.1 Algılanan Sosyal Destek

Algılanan sosyal destek, bir insanın çevresindeki, onun için önemli kişilerden gelen desteğin ve saygı görüş şeklinin bireyin kendisi tarafından algılanma biçimidir (Cobb, 1976). Bireylerin ihtiyacı olan destek ve geri bildirim çevresinden ne kadar karşılandığına dair kişinin kendi düşünceleridir (Procidano ve Heller, 1983). Bireylerin değer gördüğüne, önemsendiğine, ihtiyacı olduğunda çevresinden yardım alabileceğine dair olan inancıdır (Karadağ, 2007).

Ebeveynler ve arkadaşlar sosyal destek ağını oluşturan en temel kişilerdir ve sosyal destek kişinin baş etme gücünü de geliştirmektedir (Taysi, 2000). Kimi bireyler için birinden sosyal destek görmek yeterli olurken kimisi daha fazla sosyal destek ağına ihtiyaç duymaktadırlar (Cohen ve Syme, 1985). Kişiler arasında oluşan bu farklılık nedeniyle algılanan sosyal destek kavramı önem kazanmaktadır.

Algılanan sosyal desteğin bağımlılık (Küçükşen ve ark., 2019), benlik saygısı (Koç ve Arslan, 2019), psikolojik iyi oluş (Iraz ve ark., 2021), depresyon (Özgüner Dokuzlu, 2022) gibi birçok psikolojik faktör üzerinde etkili olduğu ve cinsiyet gibi özelliklerden etkilendiği görülmektedir (Savi-Çakar ve Karataş, 2011).

2.5 Bağımlılık

Bağımlılık, fiziksel ve psikolojik olarak kişiye zarar vermesine rağmen bir davranışın veya maddenin kullanımına devam edilmesi durumudur. Tolerans gelişmesi ve yoksunluğun oluşması, duygu durumunun olumsuz etkilenmesi ile karakterize kronik bir rahatsızlıktır (Karakuş ve ark., 2021). Çok yoğun şekilde kullanılan madde veya yapılan davranış beyin üzerinde işlevselliği bozacak etkiler yaratarak kişinin davranışlarının da etkilenmesine neden olmaktadır (Çavuş ve ark., 2016).

Kişinin işlevselliğini koruyabilmesi için belirli bir maddeye veya davranışa bağımlı hale gelmesi hem günlük yaşamını etkilemekte hem de bağımlı olunan şeyin yapısına göre psikolojik, sosyal veya fiziksel problemlere yol açmaktadır (Çavuş ve ark., 2016).

Bağımlılığın oluşmasında birçok faktör bir arada rol almaktadır. Kişinin genetik yatkınlığı, sosyal çevresi, diğer insanlarla olan ilişkileri, psikolojik yapısı, bağımlı olunan nesnenin veya davranışın kendi doğası, özellikleri gibi faktörlerin etkileşimleri ile bağımlılık meydana gelmektedir (Griffiths, 2003).

Öztürk ve ark. (2007), bağımlılık kavramının davranışsal ve fiziksel olmak üzere iki grupta ele alındığını belirtmiştir. Alkol, sigara, uyuşturucu bağımlılığı gibi bağımlılıklar fiziksel gruptayken, alışveriş, bilgisayar, seks, kumar, oyun bağımlılığı gibi bağımlılıklar ise kimyasal bir maddeye dayanmayan davranışsal bağımlılıklardır.

2.5.1 Davranışsal Bağımlılıklar

Davranışsal bağımlılıklar madde kullanımına bağlı olmayan bağımlılık türleridir. Bu bağımlılıklara internet bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, kumar bağımlılığı, cep telefonu bağımlılığı, oyun bağımlılığı örnek verilebilir (Keskin ve Aral, 2021). İnternet, akıllı telefon, sosyal medya, dijital oyun bağımlılığı gibi teknolojik bağımlılıklar da diğer davranışsal ve kimyasal madde bağımlılıkları ile benzer semptomlar göstermektedir (Ektiricioğlu ve ark., 2020).

Bir davranışın bağımlılık sayılabilmesi için kişinin işlevselliğinde bozulma yaratması ve uzun bir süredir kişide sıkıntıya yol açması gereklidir. Ayrıca davranışın başka bir patoloji ile açıklanmıyor olması ve kişinin kontrolünde olmaması gerekmektedir (Kardefelt-Winther ve ark., 2017). Davranışsal bağımlılıklar, madde bağımlılıklarından genellikle farklı olarak günlük hayat akışının bir parçası olabildiğinden, sağladıkları haz düzeyinin yüksekliğinden yol açtıkları olumsuz psikolojik, sosyal ve fizyolojik sonuçlar göz ardı edilebilmektedir (Nazlıgül ve Yılmaz, 2019).

Lise öğrencileri ile yürütülen bir çalışmada interneti 10 saatten fazla kullanan kişilerin en çok internet kullanma nedenlerinin sohbet ve oyun olduğu görülmüştür (Günüç, 2009). Ayrıca aşırı internet kullanımı yalnızca internet bağımlılığına yol açmakla kalmayıp farklı davranışsal bağımlılıklara da neden olabilmektedir, bu bağlamda video oyun bağımlılığı ile internet bağımlılığı arasında güçlü bir ilişki bulunmaktadır (Günüç, 2015). Sosyal medya, akıllı telefon, dijital oyun gibi teknoloji ile ilişkili bağımlılıkların genelde ana çerçevesi internet olduğundan bahsi geçen teknolojik bağımlılıklar, internet bağımlılığı ile ilişkilidir (Savcı ve Aysan, 2017). Koo ve Kwoon'un (2014) yaptığı meta-analiz çalışmasına göre internet bağımlılığının risk faktörleri oyun bağımlılığının da risk faktörleri olarak değerlendirilebilmektedir, her iki bağımlılık türünün de altında yatan psikolojik faktörler benzerlik göstermektedir. Uluslararası düzeyde, 31 ülkeden 89.281 kişiyle yürütülen bir çalışmadan elde edilen sonuçlara göre dünya nüfusunun %6'sının internet bağımlılığı olduğu tahmin edilmiştir (Cheng ve Li, 2014).

Kardefelt-Winther ve ark. (2017), bir davranışın işlevselliği bozmadan aşırı yapılması ile bağımlılık arasındaki farka dikkat çekmektedir. Çok fazla yapılan her davranışın bağımlılık olarak nitelendirilmesinin gerçek davranışsal bağımlılıkların araştırma ve çalışmalarına verilmesi gereken önemi azaltacağını, alanın geçerliğinin ve güvenilirliğinin zedeleneceğini belirtmektedir.

2.5.2 Oyun Bağımlılığı

Oyun, insanların bazen tek başına bazen başkalarıyla birlikte keyifli zaman geçirmek, eğlenmek için yaptıkları bir aktivitedir. Diğer yandan dinlenme, eğitim, iletişim, yaratıcılık ve hayal gücü geliştirme gibi alanlarda da etkili olan önemli bir

araçtır (Çavuş ve Ayhan, 2014) ve bilişsel (Bruner ve ark., 1976), sosyal (Gözler ve ark., 2020) beceriler gibi birçok becerilerin gelişimine destek olmaktadır.

Önceleri sokak, oyun parkı gibi alanlarda arkadaş çevresi ile birlikte oyunlar oynanırken teknolojinin gelişmesiyle birlikte artık evlerde, internet kafelerde sanal ortamda bilgisayar, telefon, tablet, oyun konsolu gibi teknolojik cihazlar aracılığıyla oynanan oyunlar tercih edilmektedir (Horzum, 2011; Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016; Yeşilyurt, 2014). Dijital oyun kavramı, simülasyon, rol yapma gibi farklı türlerde, bilgisayar veya diğer teknolojik aletler ile çevrimiçi veya çevrimdışı oynanan tüm oyunları kapsamaktadır (Boyle ve ark., 2012; Keskin ve Aral, 2021; Martinez-Garza ve ark., 2016). Söz konusu dijital oyunlar, insanların gün içinde çok fazla zaman ayırdıkları, günlük rutinlerine dahil ettikleri aktiviteler haline gelmiştir (Çeken ve Çiçekli, 2018).

Gelişen teknoloji günlük yaşamda birçok alana etki etmektedir, bu alanların en önemlilerinden biri de oyun endüstrisidir. Günümüzde dijital oyunlara erişmek oldukça kolaylaşmıştır bu da kişilerin boş vakitlerini değerlendirme ve oyun oynama alışkanlıklarını etkilemektedir (Keskin ve Aral, 2021). Oyun sektörü geliştikçe özellikle gençler için dijital oyunları oynamak günlük bir rutine dönüşmüş ve sektör endüstri haline gelmiştir (Çavuş ve ark., 2016). Teknolojinin ve internetin gelişmesiyle birlikte dijital oyunlar da gün geçtikçe çeşitlenmeye başlamış ve ulaşılabilirlikleri artmıştır. Böylece dijital oyun sektörü de sürekli büyümeye devam etmektedir (Bingöl ve ark., 2021). Özellikle gençler arasında yoğun ilgi gören dijital oyunların oynanma süresi de gün geçtikçe artmaktadır (Gentile 2009; Rideout ve ark. 2010).

Eğlence Yazılım Derneği'nin 2021 yılında yayınladığı rapora göre ABD'de 18 yaş üstü kişiler dijital oyun oynayanların %80'ini oluşturmaktadır ve oyuncuların ortalama yaşının da 31 olduğu belirtilmiştir (Erişim tarihi: 29.08.2023).

2021'de kaydedilmiş verilere göre tüm dünyada toplam 3,24 milyar kişi dijital oyun oynayıcısıdır (Clement, 2022). Türkiye'de 2016'da dijital oyun oynayan oyuncular yaklaşık 30 milyonken (Dijital Oyunlar Raporu, 2017), 2021'de bu sayı 41 milyona ulaşmıştır (Gaming Turkey, 2021). Oyuncu sayısına yönelik düzenlenen raporlar gün geçtikçe oyuncuların katlanarak arttığını ve günümüzde dijital oyunların çok geniş kitlelere ulaştığını gözler önüne sermektedir. Gaming İstanbul Fuarı direktörü Cevher Eryürek, verdiği bir röportajda Türkiye'nin Rusya ve Polonya'nın ardından oyun oynama süresi en fazla olan 3. ülke olduğunu belirtmiştir (Kartal, 2019).

Ülkemizde üniversite öğrencileri ile yapılan bir çalışmada oynanan dijital oyunların gerçek yaşam ile ilişkilendirildiği, oyun haricindeki aktivitelere karşı oyunun tercih edildiği, dijital oyunların günlük hayatta karşılaşılan sorunlar için bir yol gösterici olarak görüldüğü bulunmuştur (Yalçın ve Bertiz, 2019). Wan ve Chiou (2006), oyun oynama davranışının sosyal ihtiyaçların karşılanması için bir araç ve gerçeklikten kaçış, duygusal baş etme yöntemi gibi kullanıldığını belirtmektedir.

Wan ve Chiou (2006) çevrimiçi oyun bağımlıları ile yürüttükleri çalışmada, kişilerin oyun oynama motivasyonunun belli bazı başlıklar altında toplandığını belirlemiştir. Eğlenmek, boş zamanı değerlendirmek, duygusal baş etme, kişilerarası ilişki ihtiyacını karşılama, heyecan ve meydan okuma arayışı, gerçeklikten kaçmak oyun oynamak için motivasyon oluşturan etmenlerdir. Ayrıca ergenler en çok rol yapma oyunlarını tercih etmektedirler böylelikle gerçek hayatlarında yapamadıkları şeyleri oyun içerisinde yapma imkanı bulmaktadırlar. Demetrovics ve ark. (2011), oyun oynama motivasyonlarını 7 başlık altında toplamıştır; eğlence, kaçış, rekabet, sosyal, fantezi, beceri geliştirme ve baş etme. Dijital oyunları tercih etmenin temel nedenleri başarı arzusu, arkadaşlık ilişkileri, sosyalleşmek, boş zamanı değerlendirmek ve eğlenmektir (Özarlan ve Perdahcı, 2023). Oyun oynama motivasyonları üzerine yapılan bir başka araştırmaya göre ise söz konusu motivasyon etkenleri başarı, sosyal ve oyuna dalma/gömülme başlıkları altında toplanmaktadır (Yee, 2006).

Ergenlik döneminde hangi oyun türlerinin daha çok oynandığına dair araştırmacıların ortak bir görüşü bulunmamaktadır (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016). Bir araştırmaya göre ergenlik döneminde erkekler spor, yarış, simülasyon ve aksiyon oyunlarını daha çok tercih ederken kadınlar mantık ve strateji oyunlarını tercih etmektedirler (Horzum ve ark., 2008). Deniz'in (2021) ortaokul ve lise öğrencileri ile yaptığı araştırmada %52,7 birden fazla oyun türü oynarken savaş oyunu %18, aksiyon/macera oyunları %12,1, mantık oyunları %5,5, simülasyon oyunları %3,9, platform oyunları %3, diğer oyun türleri ise %4,5 oranında oynanmaktadır. Başka bir araştırmada ise ergenlerin en çok oynadığı oyun türü %54,7 oranı ile aksiyon/macera oyunları olarak belirlenmiştir (Geniş, 2020). Cohen (2022), video oyunlarını aksiyon, rol yapma, simülasyon, spor ve strateji oyunları olarak kategorilendirmiştir. Addams ve Rollings de rol yapma, simülasyon, yap boz, macera, aksiyon, spor, taktik olarak sınıflandırmıştır (aktaran Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016).

Bilgisayar oyunlarının kişiler üzerinde olumlu katkılar sağladığı birçok alan vardır. Motivasyonel, bilişsel, duygusal ve sosyal alanlarda oyun oynayan kişiler üzerinde gelişim sağladığı görülmektedir (Granic ve ark., 2014; Prot ve ark., 2014). Aksiyon oyunlarının görsel işleme becerilerini geliştirdiği de araştırmalarda ortaya konmuştur (Green ve Bavelier, 2007). Sosyal içerikli oyunlar olumlu sosyal davranışları, empati becerisini ve yardım etme davranışını arttırmaktadır (Greitemeyer & Osswald, 2010). Ayrıca oyun oynamanın duygusal sağlık ile pozitif ilişkili olduğunu ortaya koyan araştırmalar da mevcuttur (Johannes ve ark., 2021).

Diğer yandan aşırı oyun oynamanın getirdiği birçok olumsuz etkiler de vardır. Özellikle ergenlik ve geç ergenlik döneminde aşırı dijital oyun oynama ve buna bağlı olumsuz etkiler daha fazla görülmektedir (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016). Örneğin yüksek tempolu video oyunlarının, proaktif bilişsel kontrolü olumsuz etkilediğini gösteren çalışmalar mevcuttur (Bailey ve ark., 2010). Yoğun dijital oyun oynama davranışı akademik performansta düşüş (Chan ve Rabinowitz, 2006), obezite (Aziz ve ark., 2021) ve oyun bağımlılığı (Aslan ve ark., 2022; Gentile ve ark., 2011) gibi birçok fiziksel ve psikolojik problemle ilişkilidir.

Greitemeyer ve Mügge (2014), yaptıkları meta-analiz çalışmasında araştırmaların şiddet içerikli oyunların oyuncularda saldırganlık düzeyini artırırken olumlu sosyal içerikli oyunların tam tersi etkiye sahip olup oyuncular üzerinde de olumlu etkiler bıraktığını gösterdiğini belirtmiştir.

Dijital oyun oynamak ile ilgili en çok tartışma konusu olan meselelerden biri “oyun bağımlılığı”dır (Lemmens ve ark., 2009). 1989’da Shotton ile araştırılmaya başlanan bilgisayar teknolojileri ve ilişkili bağımlılıklar alanı gün geçtikçe önem kazanmıştır. Oyun bağımlılığı kriterleri geliştirilirken birçok araştırmada düzenli video oyunu oynama, iş ve okul sürecini aksatma temel kriterler olarak kabul edilmiştir (King ve ark., 2010). DSM-V’te dijital oyun bağımlılığı, internette oyun oynama bozuklukları başlığı altında ele alınmıştır. Söz konusu bozukluğa ilişkin dokuz tanı kriteri bulunmaktadır; zihnin sürekli oyunla meşgul olması, tolerans geliştirme, öfke, üzüntü gibi yoksunluk belirtiler gösterme, oyun oynamayı azaltma veya tamamen bırakma denemelerinin sürekli başarısızlıkla sonuçlanması, daha önce sevilen aktivitelerin yerine sürekli oyun oynamayı tercih etme, aşırı oyun oynamanın yol açtığı problemlere rağmen oyuna devam etme, oyun süresine dair başkalarına yalan söyleme, olumsuz duygulardan, günlük stres faktörlerinden kaçış için oyunu kullanma ve oyun nedeniyle akademik veya işle ilgili fırsatları kaybetme kriterlerinden 12 ay içinde 5

veya daha fazlasının varlığı internette oyun oynama bozukluğu varlığının lehine bulgulardır.

Patolojik video oyun oynama davranışı okul ve iş yaşamına, aile ve sosyal ilişkilere, kişinin psikolojik işlevselliğine zarar vermektedir (Sim ve ark., 2012). Birçok araştırmada oyun bağımlılığının duygudurum bozuklukları, depresyon, anksiyete, dürtü kontrol bozuklukları, kişilik bozuklukları, dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu ve madde kullanım bozuklukları ile de ilişkili olduğu görülmüştür (Prot ve ark., 2014).

Dijital oyun bağımlılığı, dijital oyunların aşırı kullanımının sosyal ve duygusal problemlere neden olması ve kişinin bu davranışını kontrol edememesidir (Horzum, 2011; Lemmens ve ark., 2009). Literatürde oyun bağımlılığının oyun süresinde kontrol kaybı, farklı aktivitelere ilginin azalması, yarattığı problemlere rağmen oyun oynama davranışının sürdürülmesi, oyun oynanmadığı zamanlarda yoksunluk hissedilmesi gibi durumlar ile karakterize olduğu belirtilmiştir (Keskin ve Aral, 2021; Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016).

Literatürde söz konusu bağımlılık için farklı ifadeler mevcuttur; oyun bağımlılığı (Lemmens ve ark., 2009) veya dijital oyun bağımlılığı (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016) olarak sıklıkla kullanılmasının yanı sıra, Singh (2019) kompulsif oyun oynama olarak ele alırken Desai ve ark. (2010) problemlili oyun oynama davranışları olarak tanımlamıştır. DSM-V ekinde önerildiği haliyle ise internet oyun oynama bozukluğu olarak ifade edilmektedir ancak çevrimdışı oyunlar ile de bağımlılık oluşabileceği için video oyun bozukluğu, oyun bozukluğu gibi ifadeler de araştırmacılar tarafından kullanılmaktadır (Kuss ve ark., 2017). Birçok kaynakta internette oyun oynama bozukluğu, internet kullanım bozukluğu, internet bağımlılığı, oyun bağımlılığı gibi ifadeler birbirlerinin yerine kullanılmaktadır (Saini ve ark., 2016). Ayrıca video oyun bağımlılığı ile internet bağımlılığının pozitif ilişkili olduğu bazı çalışmalarda ortaya konmuştur (Andreassen ve ark., 2013).

Lemmens ve ark. (2009), diğer davranışsal bağımlılık kriterlerinden yola çıkarak oyun bağımlılığı için oluşturdukları kriterleri 7 başlık altında toplamıştır. Önem atfetme, tolerans artışı, ruh halinde değişiklik, yoksunluk, nüksetme, çatışma ve sorunlara neden olması temel 7 kriterdir.

Önem atfetme: Oyun oynama kişinin hayatının merkezine konumlanmaktadır, zihni sürekli oyun ile meşguldür, davranış ve duyguları ona göre şekillenmektedir.

Tolerans: Oyun süresi yeterli gelmemeye başlar ve oyuna harcanan zamanda sürekli bir artış olmaktadır.

Ruh hali değişimi: Oyun oynama davranışına bağlı olarak coşku gibi yoğun, yüksek duygular yaşamaktadırlar. Ayrıca günlük stres yaratan durumlar karşısında oyun aracılığı ile sakinleşme, rahatlama gibi duygular da yaşayabilmektedirler.

Yoksunluk: Oyun oynama davranışının aniden azalması veya tamamen ortadan kalkması durumunda yoğun olumsuz duygusal ve fiziksel tepkiler ortaya çıkmaktadır.

Nüksetme: Oyun oynama davranışının azaltılması veya tamamen bırakılması denemelerine karşın kişi kontrolü sağlayamamakta ve tekrar eski yoğun oynama davranışına geri dönmektedir.

Çatışma: Oyun oynama davranışlarına bağlı olarak bireyle çevresindeki kişilerle çatışmaya girme, tartışmalar yaşayabilmektedir ayrıca oyun alışkanlıkları ile ilgili yalan söyleme eğilimi ortaya çıkmaktadır.

Sorunlar: Aşırı oyun oynama bireylerde psikososyal problemler yaşamasına neden olmaktadır. İş veya okul hayatında problemler, başarıda düşüş, sosyal ilişkilerin zarar görmesi gibi durumlar ortaya çıkmaktadır. İş/okul veya sosyal yaşama ayrılması gereken zaman oyun oynamaya ayrılmaktadır. Diğer yandan bireysel olarak da kontrol kaybı, içsel duygusal çatışmalar gibi psikolojik problemler ortaya çıkmaktadır.

Beyin görüntüleme temelli birçok çalışmada ortak olarak oyun bağımlılığının nörolojik, fizyolojik ve biyokimyasal olarak normal popülasyondan farklı sonuçlara neden olduğu ortaya konmuştur (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016). Kuss ve Giffiths (2012) yaptıkları meta analiz çalışmasında internet oyun bağımlılığının ruh hali değişimleri, tolerans geliştirme gibi semptomlar açısından madde bağımlılıklarıyla benzer özellikleri taşıdığını ortaya koymuşlardır. Ayrıca fMRI çalışmalarında da madde bağımlılığıyla veya kumar bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılıklarla benzer etkiler görüldüğü beyinde benzer alanların aktive olduğu görülmüştür.

Oyun bağımlılığı ile ilişkili olan temel psikofizyolojik mekanizmalar baş etme yöntemleri, duygusal tepki, duyarlılaşma ve ödül mekanizmalarıdır. Özellikle ödül mekanizmasında gerçekleşen değişimler ile madde bağımlılıklarıyla benzer örüntüler göstermektedir (Weinstein, 2010). Şiddet içerikli oyunlar, oyuncularında saldırgan, düşmanca duygu ve düşünceleri arttırabilir ve fizyolojik uyarılmalara yol açabilir (Prot ve ark., 2014). Problemler çevrimiçi oyun oynama davranışı, depresyon, kaygı gibi psikolojik problemlere ve yorgunluk, uyku sorunları gibi fiziksel problemlere neden olabilmektedir (Männikkö ve ark., 2015).

Yurtdışında yürütölen alıřmalara bakıldığında İtalya'da ergenlerle yapılan bir arařtırmada %5,01'in orta düzeyde %0,79'un ise ciddi düzeyde internet bağımlılığı olduđu belirlenmiřtir (Poli ve Agrimi, 2012). Hollanda'da 13-16 yař arası ergenlerle yapılan alıřmaya göre ise ölkö nüfusuna göre oranlandığında ölkedeki benzer yař grubunun çevrimii oyun bağımlılığı düzeyinin %1,5 ila %1,6 olduđu belirlenmiřtir (Van Rooij ve ark., 2011). Lemmens ve ark.'nın (2009) Hollandalı gençler ile yaptıđı alıřmaya göre %2-9 arası oyun bağımlılığı oranı bulunmaktadır. Oyun bağımlılıđının oranı dünyada %0,6 ila %15 arasında deđiřmektedir (Yalın-Irmak ve Erdoğan, 2016).

Irmak'ın (2014) ölkemizde 865 ergen ile yürüttüđu alıřmasında ise ergenler arasında dijital oyun bağımlılığı oranının %28.8 olduđu bulunmuřtur. Ölkemizde oyun bağımlılığı oranlarına bakıldığında farklı arařtırmalarda farklı sonuçlar ortaya konmuřtur. Bingöl-Karagöz (2017) yürüttüđu alıřmada katılımcıların %3 oranında bilgisayar oyun bağımlılığı olduđunu belirlerken %72,7'sinin ise riskli grupta olduđunu belirlemiřtir. Yařları 10 ile 29 arasında deđiřen geniş yař aralıđındaki örnekleme üzerinde yapılan alıřmada oyun bağımlılığı ölek kesme puanı bazında deđerlendirildiğinde %1,3 oranında, tanı kriterlerinin ođunun bulunması durumuna göre deđerlendirildiğinde ise %3,7 oranında internet oyun oynama bozukluđu bulunmuřtur (Arıcak ve ark., 2018). Baysak ve ark.'nın (2016) 12-61 yař arası kiřilerle yaptıđı alıřmada ölek puanına göre %47 oranında, tanı kriterlerinin řiddetine göre deđerlendirildiğinde ise %11,16 oranında internet oyun bağımlılığı olduđu tespit edilmiřtir. Sosyo-ekonomik düzeyi yüksek ortaokul öđrencileri ile yapılan bir alıřmada örneklemin %15,1'inin dijital oyun bağımlılığı olduđu tespit edilmiřtir, bununla birlikte örneklemin %44'ü de risk grubunda yer almaktadır (Yiđit, 2017). Yalın-Irmak ve Erdoğan'ın (2015) yaptıkları alıřmada katılımcıların oyun bağımlılığı oranının, oyun bağımlılığı öleđi kesme puanına göre %9 olduđu görölmüřtür. Ayhan ve Köseliören'in (2019), lise öđrencileri olan ergenlerle yaptıkları alıřmada örneklemin %1,8'inin online oyun bağımlılığı belirtileri gösterdiđi, %36,7'sinin ise risk grubunda olduđu ortaya konmuřtur. Yiđit ve Günö'ün (2020) sosyo-ekonomik düzeyi yüksek ergenler ile yaptıđı arařtırmada katılımcıların %15,1'inin oyun bağımlılıđının bulunduđunu, %44'ünün ise bağımlılık riski tařıdıđını ortaya koymuřtur.

Riskli davranıřların artıř gösterdiđi ergenlik dönemindeki gençlerde dijital oyunlar ve interaktif medya kullanımı günlük yařamının önemli bir parası haline

gelmiştir bu nedenle aşırı kullanım açısından da ergenlik bir risk dönemidir (Lemmens ve ark., 2009).

Beranuy ve ark.'nın (2013) çevrimiçi oyun bağımlılığı olan 16-26 yaş arası kişilerle yürüttükleri çalışmaya göre oyun oynamaya yönelten temel motivasyonlar eğlence, kaçış ve sanal arkadaşlıklardır ve oyun oynama süresi arttıkça kontrol kaybıyla birlikte yaşanan problemler artmakta ve psikolojik bağımlılık ortaya çıkmaktadır.

2.6 Araştırmanın Değişkenleri Arasındaki İlişkiler

2.6.1 Oyun Bağımlılığı ve Sosyo-Demografik Değişkenler Arasındaki İlişkiler

Cinsiyet, oyun bağımlılığı ile ilişkisi birçok araştırma tarafından ortaya konan önemli bir faktördür. Yapılan araştırmalar, okul öncesi dönemden yetişkinlik dönemine kadar tüm dönemlerde erkeklerin dijital oyunları kadınlardan daha çok oynadıklarını ve oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir (Akçay ve Özcebe, 2012; Aksoy, 2018; Boran ve Sürücü, 2022; Bülbül ve ark., 2018; Dursun ve Eraslan Çapan, 2018; Eni, 2017; Pesen ve Şanlı, 2018; Ücan, 2018; Ülkümen, 2021; Van Rooij ve ark., 2014; Yu ve Cho, 2016).

Hem biyolojik etmenlerden hem de çevresel faktörlerden dolayı erkekler kadınlara göre oyun bağımlılığına daha eğilimli olmaktadır. Örneğin kadınlar akademik başarıya daha çok önem attığı ve oyun ile geçirdikleri zaman daha kısıtlı olduğu için oyun pazarlamaları da erkeklere yönelik yapılmaktadır böylece bir döngü içinde erkeklerde risk daha yüksek olmaktadır (Keskin ve Aral, 2021). Oyun oynarken erkeklerin beyinlerindeki memnuniyet bölgesi kadınlara göre daha fazla aktive olmaktadır (Michelle, 2008 akt. Akçay ve Özcebe, 2012).

Diğer yandan oyun bağımlılığı düzeyinin cinsiyete göre farklılaşmadığını ortaya koyan çalışmalar da mevcuttur (Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014; Taş ve ark., 2014).

Witteck ve ark.'nın (2015) Norveç'te 3389 katılımcıyla yaptıkları geniş çaplı araştırmada %1,4 bağımlı, %7,3 oranında ise problemlili oyuncular olduğu ortaya koymuştur. Yaşa göre de genç olmanın oyun bağımlılığı için risk faktörü olduğu belirlenmiştir.

Dijital oyun oynama davranışı ile ilişkili bulunan bir diğer önemli faktör de farklı sosyal ağların kullanımudur. Kaya (2013), ergenlik dönemindeki kişiler ile yaptığı çalışmada sosyal ağları kullananların, kullanmayanlara göre dijital oyunlar ile daha çok ilgilendiğini bulmuştur. Yapılan başka bir araştırmaya göre de sosyal platformlardan Twitch yayını izleme süresi video oyun bağımlılığını yordamaktadır (Yıldız Durak ve ark., 2023).

Forumlar, sohbet kanalları, iletişimi sağlayan çeşitli internet tabanlı uygulamalar oyunculara oyunlar üzerinden akranlarıyla iş birliği yapma, sosyal bağlarını geliştirme olanağı sağlamaktadır, böylece sosyal ilişki ihtiyacı da karşılanmaktadır (Przybylski ve ark., 2010). Oyuncular, oyun oynama haricinde oyunlarla ilgili çeşitli platformlardan oyun bilgilerinin paylaşıldığı videolar izleme, oyun oynanan canlı yayınları takip etme gibi aktivitelere de çok fazla katılım göstermektedirler (Doğan-Keskin, 2019).

Aşırı oyun oynama davranışı cinsiyetin yanı sıra oynanan oyunun türüne de bağlıdır. Erkeklerde oyun oynama süresi daha fazladır ve bu durum rol yapma, nişancı, türü oyunların erkeklerde daha fazla tercih ediliyor olmasından kaynaklanmaktadır ayrıca erkeklerde aksiyon, spor, yarış, strateji oyunları da daha fazla tercih edilmektedir (Rehbein ve ark., 2016).

Kore’de, lise öğrencileri ile yapılan bir çalışmada rol yapma oyunları, simülasyon ve basit oyunları oynayan gençlerin bağımlılık olasılığının daha yüksek olduğu bulunmuştur (Lee ve Kim, 2017). Nişancı türü oyunlar ve rol yapma oyunları problemlili video oyunu oynama davranışı için risk taşıyan oyun türleridir (Elliott ve ark., 2012).

Ayhan ve Köseliören’in (2019), 15-18 yaş arası ortaöğretim öğrencileri ile yürüttükleri bir araştırmada, strateji türü oyun oynayanların online oyun bağımlılığı düzeylerinin aksiyon-macera, simülasyon ve spor türü oyun oynayanlardan daha yüksek olduğu görülmüştür. Diğer yandan oyun aracı olarak bilgisayarı kullananların online oyun bağımlılığı düzeyi de konsol, mobil konsol ve tablet kullananlardan daha yüksektir. Öğrencilerin %2’sinin çevrimiçi oyun bağımlılığı olduğu görülürken %37’sinin de risk altında olduğu görülmüştür. Ayrıca %48’inin de oyun oynama davranışı üzerinde kontrolünün kaybolmaya başladığı belirlenmiştir.

Spor, nişancı, rol yapma ve strateji türü oyunları tercih eden oyuncuların oyun süresi daha fazla olmakta ve problemlili oyun oynama davranışını daha fazla sergilemektedirler. Ayrıca söz konusu oyun türleri erkek oyuncular tarafından daha

çok tercih edilmektedir (Elliott ve ark., 2012), agresyon içeren oyunların daha çok erkek oyuncular tarafından oynandığı görülmektedir (Möller ve Krahe, 2009). Bu da erkekler ve kadınlar arasındaki oyun bağımlılığı düzey farkını açıklayan faktörlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Laconi ve ark. (2017), 18-30 yaş arası çevrimiçi oyuncular ile yaptıkları araştırmada 418 kişiye ulaşmış ve %2'sinin internette oyun oynama bozukluğu olduğunu tespit etmiştir. Erkekler arasında aksiyon oyunları tercih edenlerin bağımlılık düzeyinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca oyun oynama motivasyonlarına bakıldığında gerçek yaşamdan kaçma, diğer oyuncularla rekabet etme, yaşadıkları problemlerle baş etme motivasyonu ile oyun oynayan kişilerin diğerlerine göre problemlerle oyun oynama düzeyinin daha yüksek olduğunu belirtmiştir.

Balıkçı'nın (2018) çocuk ve ergenlerle oyun bağımlılığı üzerine yaptığı araştırmada oyun bağımlılığı düzeyinin kullanılan oyun aracına göre farklılaştığı görülmüştür. Bilgisayar ve oyun konsolu kullananlar oyun bağımlılığı düzeyi en yüksekken ardından telefon ve tablet kullanan grup gelmektedir ve bu araçların hiçbirini kullanmayanların oyun bağımlılığı düzeyi ise en düşüktür.

Oyun bağımlılığının yordayıcı bir etkeni oyun süresidir (Aydın ve Horzum, 2015; Xu ve ark., 2012; Yavuz ve Erden Çınar, 2022). Lemmens ve Hendriks'e (2016) göre internet oyun oynama bağımlılığı yüksek olanlar, düşük olanlara göre çevrimiçi rol yapma oyunlarını 4 kat uzun süre ile oynamaktadırlar. Uzun süreli oyun oynama, oyun bağımlılığı için tek başına yeterli bir kriter olmamakla birlikte bağımlılığı olan kişilerin olmayanlara göre oyun oynama süresinin daha uzun olduğu ve bunun önemli bir belirti olduğu bilinmektedir (Lemmens ve ark., 2009).

Çavuş ve ark.'nın (2016) çalışmasına göre üniversite öğrencileri arasında oyun bağımlılığı için risk grubunda olan kişilerin oyunda geçirdikleri süre daha fazla, oyun oynama motivasyonları daha çok karakter oluşturmak, üstün hissetmek, iletişim kurmak ve para kazanmaktır.

Gerek çevrimiçi gerekse çevrimdışı oyunlarda oyun oynama süresi oyun bağımlılığı ile ilişkilidir ancak çevrimiçi oyun oynama zamanı oyun bağımlılığı ile çevrimdışı oyun oynama zamanına göre daha güçlü bir ilişkiye sahiptir. Ayrıca çevrimiçi rol yapma ve nişancı tür oyunlarını da bağımlı grubun daha fazla oynadığı gözlenmiştir (Lemmens ve Hendriks, 2016).

Desai ve ark. (2010) lise öğrencileri ile yaptığı araştırmaya göre erkeklerde bilgisayar oyunu oynama ile sigara içmenin miktarına göre düzenli sigara içme

davranışları arasında negatif ilişki olduğunu belirtmiştir. Ancak diğer yandan sigara ve uyuşturucu madde kullanma problemleri oyun davranışları ile ilişkilidir. Ayrıca katılımcıların %4,9'unun oyun bağımlılığı semptomlarını karşıladıkları görülmüştür ve erkeklerin problemleri oyun oynama oranı kızlardan daha fazla bulunmuştur. Erkeklerde nikotin, alkol ve esrar kullanımı problemleri oyun oynama riskini yaklaşık 2 kat arttırmaktadır (Van Rooij ve ark., 2014).

Ülkemizde üniversite öğrencileri ile yapılan bir çalışmaya göre yüksek sosyo-ekonomik düzey, sigara içmek, çevrimiçi oyunlar oynamak, bilgisayarda oynamak oyun bağımlılığı düzeyini arttırmaktadır. Diğer yandan cinsiyet de oyun bağımlılığı ile ilişkili bulunmuştur ve kadın olmanın daha düşük oyun bağımlılığı düzeyi ile ilişkili olduğu belirlenmiştir (Toker ve Baturay, 2016). Sosyoekonomik düzeyin yüksek olmasının, oyun bağımlılığı için bir risk faktörü olduğu belirlenmiştir (Şimşek ve Yılmaz, 2020; Toker ve Baturay, 2016).

Doğan (2013) yürüttüğü çalışmada internet bağımlısı olan ergenlerin olmayanlara göre daha fazla sigara kullandığını ortaya koymuştur, alkol kullanımı ise internet bağımlılığı ile ilişkili bulunmamıştır. Diğer yandan internet bağımlılığı ile sigara içme arasında ilişki olmadığını ancak alkol kullanmanın daha yüksek bağımlılık düzeyi ile ilişkili olduğunu belirten çalışmalar da vardır (Canan, 2010).

Dijital oyunlar çevrimiçi ve çevrimdışı olarak da ikiye ayrılmaktadır ve oyun bağımlılığı düzeyi yüksek olan kişiler çoğunlukla çevrimiçi olarak macera ve aksiyon oyunlarını tercih etmektedirler (Horzum ve ark., 2017). Çevrimiçi oyunlar, çevrimdışı oyunlara göre oyun bağımlılığı için daha büyük risk faktörüdür (Toker ve Baturay, 2016). Ergen erkek popülasyonunun daha çok şiddet unsurları barındıran oyunları oynaması bağımlılık için bir risk faktörü olarak karşımıza çıkmaktadır (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016).

Smyth (2007), yaptığı bir çalışmada 18-20 yaşlarındaki katılımcıları dört farklı gruba ayırarak haftada en az bir saat belirlenen özelliklere göre oyun oynamalarını istemiştir. Gruplar atari, oyun konsolu, tek başına bilgisayar ve devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu oynayacaklar olarak ayrılmıştır. Dört haftalık deney süresinin sonunda devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu oynayan grubun oyun oynamaktan daha çok keyif alıp daha fazla zaman ayırdıkları, çevrimiçi ortamdaki yeni arkadaşlıklar edindikleri bununla birlikte psikososyal, fiziksel birçok açıdan ve iş/okul hayatında daha fazla problem yaşadıkları görülmüştür.

Ülkemizde geç ergenlik dönemindeki bireylerle yapılan bir araştırmaya göre çevrimdışı oyun oynayanların oyun bağımlılığı düzeyi çevrimiçi oynayanlardan ve hem çevrimiçi hem çevrimdışı oynayanlardan daha düşüktür (Ülkümen, 2021). Ayrıca dijital ortamdaki arkadaş edinilen kişilerin, gerçek dünyadan arkadaş edinilenlere ve hem gerçek hem dijital ortamdaki arkadaş edinilenlere göre oyun bağımlılığı düzeyi daha yüksektir (Yılmaz ve Özkan, 2022). Yıldırım'ın (2019) 533 ergenle yaptığı araştırmada erkeklerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin kızlardan, çevrimiçi oyun oynayanların ise çevrimdışı oynayanlardan yüksek olduğu görülmüştür. Diğer yandan çevrimiçi oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal desteğin de negatif ilişkili olduğu görülmüştür.

Kimi oyuncular için çevrimiçi oyunlar, gerçek hayattaki bazı sosyal ihtiyaçlarının eksikliğini gidermek için bir araç olmaktadır (Kuss ve ark., 2017). Çevrimiçi oyunların oyun bağımlılığı riskini arttırdığına yönelik araştırmalar mevcuttur (Griffiths ve ark., 2012; Toker ve Baturay, 2016). Diğer yandan Kuss ve ark. (2017), hem çevrimiçi hem çevrimdışı tüm oyunların bağımlılık riski oluşturduğunu belirtmektedir.

Ergenlerde problemlili oyun oynama davranışı, çok oyunculu çevrimiçi oyun oynayanlar arasında daha fazla görülmektedir. Ayrıca problemlili oyun oynama davranışı erkeklerde kadınlardan daha fazla görülmektedir ve erkekler çevrimiçi oyunları daha fazla tercih etmektedirler (Van Rooij ve ark., 2014).

2.6.2 Kişilik Özellikleri ve Baş Etme Yöntemleri Arasındaki İlişki

Literatürde kişilik özellikleri ile baş etme yöntemleri arasındaki ilişkiyi ortaya koyan çalışmalar mevcuttur (Bulut, 2017; McCrea ve Costa, 1986). Nörotizm, pasif ve işlevsel olmayan baş etme yöntemleri kullanmak ile ilişkiliyken, özdenetim, dışadönüklük ve deneyime açıklık özelliği yüksek olan kişiler stres yönetiminde başarılı olup aktif ve çözüm odaklı davranışlar sergileme eğiliminde olmaktadır (Watson ve Hubbard, 1996). Kişilik özelliklerinden sorumluluk düzeyi yüksek olan kişilerin baş etme becerileri gelişmiş olup daha çok problem odaklı başa çıkma yöntemlerini kullanmakta böylece olumlu duygulanımları artmaktadır (Bartley ve Roesch, 2011).

Connor-Smith ve Flachsbart (2007) yaptığı bir meta-analiz çalışmasında nevrozluğun daha fazla duygu odaklı başa çıkma yöntemi kullanmak ile, sorumluluk

ve yumuşak başlılığın ise daha az duygu odaklı başa çıkma yöntemi kullanmak ile ilişkili olduğunu, dışadönüklük, deneyime açıklık ve sorumluluğun da daha fazla problem odaklı başa çıkma yöntemi kullanmak ile ilişkili olduğunu ortaya koymuştur.

McCrea ve Costa (1986) da yaptıkları çalışma sonucunda nevroitiklik ile pasiflik, kararsızlık, kendini suçlama, düşmanca tepki, kaçış fantezisi, sedasyon, geri çekilme, hüsnükuruntu gibi işlevsel olmayan baş etme yöntemlerini daha fazla kullanmanın ilişkili olduğunu; dışadönüklüğün ise baş etme yöntemlerinden olumlu düşünme, rasyonel eylem, kısıtlama ve ikame ile ilişkili olduğunu; deneyime açık kişilerin mizah kullanarak stres ile başa çıkarken kapalı kişilerin ise inanç ile baş ettiklerini ortaya koymuştur. Deneyime açıklık boyutu yüksek olan kişiler de stresle baş etme yöntemi olarak olumlu düşünme, mizah, geri çekilme, kaçma, zorluklardan güç alma, adaptasyon ve duygularını ifade etme yöntemlerini kullanmaktadırlar.

Yapılan bir meta-analiz çalışmalarına göre iyimserlik, dışadönüklük, deneyime açıklık ve sorumluluk daha çok katılımlı başa çıkma yöntemleri ile ilişkiliyken nevroitiklik daha fazla kopuk başa çıkma ile ilişkilidir. Diğer yandan iyimserlik, sorumluluk ve uyumluluk daha az kopuk başa çıkma ile de ilişkilidir (Carver ve Connor-Smith, 2010).

Amirkhan ve ark.'nın (1995) araştırmasında elde edilen bulgulara göre dışadönüklük, sosyal destek arama, iyimserlik gibi problem odaklı, işlevsel baş etme yöntemleri kullanmak ile ilişkili olan bir kişilik özelliğidir.

Gallagher'in (1996) kişilik-baş çıkma-sonuç teorisine göre, kişilik bireylerin bir sorun karşısında kullandıkları baş etme yöntemini etkiler ve baş etme yönteminin olumlu veya olumsuz oluşuna göre nesnel sonuçlar etkilenmektedir. Zhou ve ark.'na (2017) göre, sorumluluk düşük duygu odaklı başa çıkma yöntemleri aracılığı ile internet bağımlılığını negatif yordarken dışadönüklük, nörotizm ve deneyime açıklık yüksek duygu odaklı başa çıkma yöntemleri aracılığı ile internet bağımlılığını pozitif yordamaktadır. Araştırma sonuçlarında literatürle uyumlu bir şekilde duygu odaklı baş etme yönteminin internet bağımlılığını etkilediği görülmektedir. Ancak aracı etki olarak değerlendirildiğinde literatürle tutarsız sonuçlar olduğu görülmektedir.

Mirnic ve ark. (2013), baş etme ve dışadönüklük ile baş etme ve sorumluluğun psikopatolojiyi yordadığını ancak her iki durumda da baş etmenin daha güçlü bir etkisi olduğunu belirtmişlerdir ve baş etme yönteminin düzenleyiciliğine bağlı olarak kişilik özelliklerinin uyumlu veya uyumsuz sonuca yol açacağını bildirmişlerdir.

2.6.3 Kişilik Özellikleri ve Algılanan Sosyal Destek Arasındaki İlişki

Gençlerde, kişilik özellikleri, algılanan sosyal destek ile ilişkilidir (Halamandaris ve Power, 1999). Nevrotiklik, sosyal desteğin kişi için yeterli oluşu, algılanan stres, yaşam doyumu gibi birçok psikolojik faktörü etkilemektedir (Costa Jr. ve McCrae, 1987 akt. Bender, 2023).

Bireylerin çevreleriyle olan ilişkileri ve aldıkları sosyal destek kişilik özelliklerine göre şekillenebilmektedir. Örneğin, dışadönük olan bireylerin sosyal çevreleri de bu sebeple daha fazla olacağı için stres yaratan durumlarla karşılaştıklarında ihtiyaç duydukları sosyal desteği alabilecekleri daha fazla kaynağa sahiptirler, diğer yandan nevroitiklik düzeyi yüksek kişiler çevrelerindeki insanlar tarafından gergin, öfkeli olarak algılanabilecekleri için aralarındaki ilişki ve sosyal destek algısı da etkilenmektedir (Swickert ve ark., 2010).

Ülkemizde ve Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde yapılan çalışmalarda algılanan sosyal destek, nevroitiklik ile negatif; dışadönüklük, yumuşak başlılık, deneyime açıklık ve sorumluluk ile pozitif ilişkili bulunmuştur (Karaboğa, 2013; Yıldız, 2021).

2.6.4 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki

Kişilik özellikleri, oyun bağımlılığını etkileyen bir faktördür. Madde bağımlılıkları ve davranışsal bağımlılıklar arasında genetik alt yapı, bilişsel özellikler, nörolojik özellikler gibi birçok açıdan benzerlik bulunmaktadır. Bunlardan bir tanesi de her ikisinin de kişilik özellikleriyle ilişkili olmasıdır (Grant ve ark., 2010). Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımına göre kişiler arasındaki kişilik özellikleri farklılıkları, motivasyon ve tatmin olma durumu kullanılan teknolojik aracı, medyayı problemleri kullanma üzerinde etkili olmaktadır (Kircaburun ve ark., 2018b).

Ülkemizde yapılan bazı çalışmalarda nevroitik kişilik yapısına sahip olan kişilerin oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur (Aydın ve Horzum, 2015; Şimşek ve Yılmaz, 2020). Yurtdışında yapılan farklı çalışmalarda da nevroitiklik ile oyun bağımlılığı arasında pozitif ilişki bulunmaktadır (Basha, 2021; Mehroof ve Griffiths, 2010).

Kişilik özellikleri ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin ortaya konduğu başka bir çalışmada da oyun bağımlılığının, sorumluluk (özdenetim) ile negatif; nevroitiklik ile pozitif ilişkili olduğu bulunmuştur (Witteck ve ark., 2015).

Peters ve Malesky'nin (2008) çevrimiçi oyuncular ile yaptıkları çalışmaya göre ise nörotizmin oyun bağımlılığı ile pozitif ve orta düzeyde ilişkili olduğu görülmüştür. Diğer yandan yumuşak başlılık, dışadönüklük ve özdenetim negatif ilişkilidir ancak dışadönüklük ve özdenetimin ilişki gücünün zayıf olduğu da görülmüştür. Dışadönüklüğün zayıf ilişkisi oyuncuların arkadaş edinme ihtiyacı ile açıklanmıştır.

Problemlili oyun oynama davranışı olanların yumuşak başlılığı, problemlili olmayanlardan daha düşükken (Collins ve ark., 2012), saldırganlık, kaygı, heyecan arayışı ve nevroitiklik gibi kişilik özellikleri oyun bağımlılığını etkilemektedir (Mehroof ve Griffiths, 2010).

Üniversite öğrencileriyle yapılan bir çalışmada sorumluluk kişilik özelliğinin video oyun bağımlılığı düzeyi ile negatif ilişkili olduğu görülmüştür. Diğer yandan farklı teknolojik bağımlılıklarla nevroitiklik ve dışadönüklük pozitif; deneyime açıklık ve yumuşak başlılık ise negatif ilişkilidir (Andreassen ve ark., 2013).

Kircaburun ve ark. da (2018a) kişilik özelliklerinin çevrimiçi oyun oynamayla ve problemlili internet kullanımıyla ilişkili olduğunu belirtmiştir.

Literatürde ağırlıklı olarak benzer sonuçlar ortaya konmuş olup nevroitikliğin oyun bağımlılığı ve benzer davranışsal bağımlılıklar ile pozitif, diğer kişilik özelliklerinin (deneyime açıklık, dışadönüklük, yumuşak başlılık, özdenetim) negatif ilişkili olduğu belirtilmiştir (Charlton ve Danforth, 2010; Jeong ve Lee, 2015; Kayış ve ark., 2016; Kuss ve ark., 2013; Kuss ve ark., 2014; Morsünbül, 2014; Otero-López ve Villardefrancos Pol, 2013; Vollmer ve ark., 2014). Ancak bununla birlikte yukarıdaki literatürde görüldüğü gibi tutarsız sonuçlar da bulunmaktadır (Andreassen ve ark., 2013; Bal ve Balcı, 2020; Çelik ve ark., 2012; Servidio, 2014). Huh ve Bowman (2008) ise nörotizm ve dışadönüklüğün oyun bağımlılığı ile sosyal yaptırım ve oyun oynamayı kontrol edememe boyutlarında, yumuşak başlılığın da yer değiştirme boyutunda pozitif ilişkili olduğunu ortaya koymuştur.

Gervasi ve ark.'nın (2017) yapmış olduğu meta analiz çalışmasında içlerinde geç ergenlerin de olduğu farklı yaş gruplarıyla yapılan birçok araştırmada nevroitiklik ile oyun bağımlılığının pozitif ilişkili olduğu belirtilmiştir. Dışadönüklük, deneyime açıklık, sorumluluk ve yumuşak başlılık kişilik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisinde ise araştırmalarda farklı sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Yumuşak başlılık ve sorumluluğun pozitif ilişkili olduğunu ortaya koyan çalışma ile yumuşak başlılığın ilişkili olmadığını ortaya koyan çalışma mevcut olsa da ağırlıklı olarak çalışmalarda bu dört özelliğin oyun bağımlılığı ile negatif ilişkili olduğu görülmüştür.

Saini ve ark.'nın (2016) çalışmasına göre nevroitiklik oyun bağımlılığı ile pozitif ilişkiliyken uyumluluk ve dışadönüklük negatif ilişkilidir. Diğer bir deyişle oyun bağımlılığı yüksek olan kişilerin uyumluluk ve dışadönüklük özellikleri düşükken nevroitiklik özelliği yüksek olmaktadır. Ayrıca kişilik özellikleri oyun bağımlılığı için toplam varyansın %13,9'unu açıklamaktadır, uyumluluk ve nevroitiklik oyun bağımlılığını yordamaktadır.

Çevrimiçi oyunculara yönelik yapılan çalışmalarda oyuncuların deneyime açıklık, özdenetim, dışadönüklük özelliklerinin oynamayanlardan daha yüksek olduğunu gösteren başka çalışmalar da mevcuttur (Teng, 2008). Dışadönük ve uyumlu kişilik özelliklerine sahip bireylerin oyun bağımlılığı düzeyi daha düşükken (Vollmer ve ark., 2014), nevroitiklik düzeyi yüksek bireylerin oyun bağımlılığı düzeyleri de daha yüksektir (Jeong ve Lee, 2015).

Aynı sınıflandırma altında değerlendirilen internet bağımlılığı üzerine yapılan çalışmalara bakıldığında da benzer sonuçlar görülmektedir. İnternet bağımlılığı düşük olan grubun, yüksek olan gruba göre; sorumluluk ve yumuşak başlılık düzeyleri yüksekken, nevroitiklik düzeyi düşüktür (Durak Batıgün ve Kılıç, 2011). İnternet bağımlılığı üzerine yapılmış farklı araştırmalarda nevroitiklik düzeyinin bağımlılık düzeyi ile pozitif ilişkili olduğu, sorumluluk ve yumuşak başlılık düzeyinin ise negatif ilişkili olduğu görülmüştür (Kayış ve ark., 2016; Kuss ve ark., 2013; Zhou ve ark., 2017). Kuss ve ark.'a (2013) göre, deneyime açıklık internet bağımlılığı ile negatif ilişkilidir. Ancak Kayış ve ark. (2016) yaptıkları meta-analiz çalışmasında dışadönüklük ve deneyime açıklığın da internet bağımlılığı ile negatif ilişkili olduğunu belirtirken Zhou ve ark. (2017) pozitif ilişkili olduğunu belirtmiştir. Duygusal belirtiler ve davranışsal problemler ile ilişkili olan internet bağımlılığı aynı zamanda yüksek nevroitiklik ile de ilişkilidir (Cao ve Su, 2006). Nörotizm ve dışadönüklüğün telefon bağımlılığı gibi teknolojik bağımlılıklar ile ilişkili olduğunu gösteren çalışmalar bulunmaktadır (Augner ve Hacker, 2012).

Oyun oynama motivasyonu bireylerin kişilik özelliklerine göre farklılık gösterebilmektedir. Sosyalleşme motivasyonu ile oyun oynayan kişilerin dışadönüklük özelliğinin yüksek olmasının yanı sıra uyumluluk, nevroitiklik ve deneyime açıklık özellikleri de görece yüksek olmaktadır, başarı motivasyonu ile oynayan kişilerin dışadönüklük ve nevroitiklik boyutlarının yüksek ancak uyumluluk, deneyime açıklık ve sorumluluğun düşük olduğu görülmektedir. Kendini oyuna kaptırma motivasyonuna sahip olan kişilerin daha çok deneyime açık olduğu

görülmektedir, nevroitiklik ve uyumluluk açısından da yüksekten dışadönüklük ve sorumluluk özellikleri düşüktür. Ayrıca liderlik motivasyonu yüksek dışadönüklük, sorumluluk ve deneyime açıklık, düşük uyumluluk ve nevroitiklik ile ilişkiliyken bağımsızlık motivasyonu yüksek deneyime açıklık ve düşük dışadönüklük, uyumluluk, sorumluluk, nevroitiklik ile ilişkilidir (Graham ve Gosling, 2013).

Charlton ve Danforth'un (2010) yaptıkları araştırmada dışadönüklük ve yumuşak başlılığın oyun bağımlılığı ile negatif yönde zayıf ilişkileri olduğu, nörotizmin ise pozitif yönde orta etki büyüklüğünde bir ilişkisi olduğu görülmektedir. Bağımlılık düzeyinde olmayan bağıllık ile olan ilişkilerine bakıldığında ilişkili olmadıkları görülmüştür. Deneyime açıklık ve özdenetimin incelenmesinin oyun bağımlılığı düzeyinde bağımlılık ve bağıllık arasındaki ayrıma duyarlı sonuçlar vermeyeceğini düşündükleri için kişilik özellikleri ile oyun bağımlılığı ilişkisinde bu özellikleri çalışmaya katmamışlardır.

Kişilik ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi araştırmak isteyen ilk araştırmacılardan Gibb ve ark. (1983) yaptıkları araştırmada kişilik tipi ile oyun bağımlılığı arasında bir ilişki olmadığını belirtmişlerdir.

2.6.5 Baş Etme Yöntemleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki

Bireyler stres faktörleri karşısında oyun oynamayı bir baş etme yöntemi olarak kullanabilmektedirler (Blasi ve ark., 2019). Telafi edici internet kullanım modeline göre, çevrimdışı ortamlarda karşılanmayan bazı ihtiyaçların karşılanabilmesi için çevrimiçi ortamlara yönelme davranışı ortaya çıkabilmektedir. Bu doğrultuda kişiler işlevsiz bir baş etme yöntemi olarak oyun oynamayı kullanmakta bu da problemleri kullanıma yol açmaktadır (Kardefelt-Winther, 2014). Sosyal ilişkilerinde problem yaşayan, işlevsiz baş etme yöntemleri kullanan kişilerin oyun bağımlılığı geliştirme riski daha yüksektir (Milani ve ark., 2018).

Literatüre bakıldığında, video oyun bağımlılığı riski olan gençlerin aktif başa çıkmada zayıf oldukları ve oyun bağımlılığı düzeyi ile problem odaklı başa çıkma stratejileri kullanmanın negatif ilişkili olduğu görülmektedir (Bonfiglio ve ark., 2020). Loton ve ark.'na (2016) göre de uyumsuz başa çıkma yöntemleri kullanmak, video oyun bağımlılığı geliştirmek için bir risk faktörüdür.

McNicol ve Thorsteinsson (2017) yaptıkları araştırmada internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerine göre problemleri internet kullanımı olan kişilerin, olmayan

kişilere göre duygusal baş etme yöntemlerini daha çok kullandıklarını bulmuşlardır. Aynı araştırmada video oyunları oynamanın internet bağımlılığının önemli bir yordayıcısı olduğu da görülmüştür.

Literatürde oyun bağımlılığı ile birlikte ele alınabilen internet bağımlılığı için ve diğer dijital bağımlılıklar için de duygu odaklı başa çıkma yöntemleri kullanmanın bir risk faktörü oluşturduğu çeşitli araştırmalarda ortaya konmuştur (Li ve Lei, 2005; Sriwilai ve Charoensukmongkol, 2015; Tang ve ark., 2014).

2.6.6 Algılanan Sosyal Destek ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki

Rujataroniai ve Varma (2017), kolektivist toplumlarda sosyal desteğin olumsuz psikolojik belirtileri azaltmada etkili olabileceğini öne sürmüşlerdir. Kaygı, depresyon gibi psikolojik problemlerle birlikte bireylerin sosyal izolasyon içinde olmaları, sosyal desteklerinin az olması da internet bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı gibi teknolojik bağımlılıklar için birer risk faktörüdür (Davis, 2001; Griffiths, 2000). Yapılan bir çalışmada aile içinde sorun yaşayan, kısıtlı iletişimi olan, ailesinden aldığı sosyal destek düşük olan ergenlerde teknolojiye ve dijital oyuna yönelme eğiliminin daha fazla olduğu belirlenmiştir (Çalışkan ve Özbay, 2015). Ergenlik döneminde artan heyecan arama ve risk alma nedeniyle bağımlılık riski de artış göstermektedir, yalnızlık, sosyal desteğin az olması vb. nedenler de teknolojik cihazların kullanımına yönelik bağımlılık riskini bu yaşta arttırmaktadır (Ektiricioğlu ve ark., 2020).

Rehbein ve ark. (2010) oyunun sosyal desteğin az olması, öz yeterliliğin olmaması gibi karşılanmayan psikolojik ihtiyaçlar karşısında işlevsel olmayan bir baş etme yöntemi olarak kullanılabilirdiğini belirtmiştir. Yüksek sosyal desteğe sahip olan kişiler ise oyun oynamayı problemler karşısında bir başa çıkma yöntemi olarak kullanmamaktadırlar (Yüksel ve Baytemir, 2010).

Ergenlik döneminde arkadaş eksikliği, sosyal desteğin az olması, problem çözme becerilerinin yetersiz olması gibi nedenlerden dolayı karşılaşılan problemlerden uzaklaşmak için bireylerin oyun oynama davranışına yönelebildiği görülmektedir. Bu bağlamda artan oyun oynama davranışlarının bağımlılık oluşturma riski de artmaktadır (Griffiths, 2010).

Kayri ve ark.'nın (2014) yürüttüğü çalışmada aile içi ilişkileri iyi olmayan, yeterli sosyal desteği almayan, arkadaş edinmekte problem yaşayan ve internetten arkadaş edinen kişilerin internet bağımlılığı düzeyinin daha yüksek olduğu

görülmüştür. Bu durum kişilerin ihtiyaç duydukları desteği sağlamak için sanal ortama yönlendiğini ve bu durumun bağımlılık haline gelmesine yol açtığını göstermektedir.

Aileden algılanan sosyal destek, oyun bağımlılığını etkileyen önemli bir faktördür, özellikle kızlarda sosyal desteğin eksikliği yalnızlık duygusuna neden olmakta böylece oyun bağımlılığı riskini arttırmaktadır (Şahin ve ark., 2019).

Ülkemizde yapılan farklı çalışmalarda algılanan sosyal desteğin oyun bağımlılığı için koruyucu bir faktör olduğu belirtilmiştir (Baysak ve ark., 2018; Özmen, 2019; Yavuz ve Erden Çınar, 2022; Yıldırım ve Zeren, 2021).

Barut (2019), yaptığı araştırmada oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasında negatif bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Aileden ve arkadaştan algılanan sosyal destek ile toplam algılanan sosyal destek düzeyi azaldıkça oyun bağımlılığı düzeyi artmaktadır. Ücan'ın (2018) yürüttüğü çalışmaya göre de algılanan sosyal destek düzeyi yüksek olan kişilerin, bağımlılığın sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi boyutunun puanı daha düşüktür ve genel algılanan sosyal destek ve öğretmenden algılanan sosyal destek ile oyun bağımlılığı arasında negatif ilişki vardır.

Wu ve ark.'nın 2016'da yaptıkları bir araştırmaya göre, ergenlerde çevrimiçi ortamlardan edindikleri arkadaşlarla sosyal destek alma ihtiyacı internet oyun bağımlılığına neden olabilmektedir (aktaran Baysak ve ark., 2018) ve problemlerle oynama ile gerçek dünyadan algılanan sosyal desteğin az olması, çevrimiçi algılanan sosyal desteğin ise çok olması ilişkilidir (Tham ve ark., 2020).

Dijital oyunları, bir grup halinde oynamak kişilerin oyundaki eğlence düzeyini arttırmaktadır (Yalçın ve Bertiz, 2019). Ergenlerle yapılan bir çalışmada çevrimiçi oyun oynadığını belirtenlerin algıladıkları sosyal desteğin oynamadığını belirtenlere göre daha düşük olduğu bulunmuştur (Yağcı ve Yalaki, 2021).

Oyun bağımlılığının ayrı bir sınıflandırması olmaması nedeniyle internet bağımlılığı, internet oyun oynama bozukluğu gibi kavramlar da olası ilişkileri değerlendirmek için ele alınabilmektedir. Ergenlerde algılanan sosyal destek ile internet bağımlılığı negatif ilişkilidir. Diğer bir deyişle kendileri için yeterli sosyal desteği göremeyen ergenlerin internet bağımlılığının yüksek olma riski daha fazladır (Durak Batıgün ve Kılıç, 2011; Günüş ve Doğan, 2013; Karaer ve Akdemir, 2019; Kıran Esen ve Gündoğdu, 2010; Shaw ve Gant, 2002; Varol-Afo, 2018)

Tanrıverdi'nin (2012) ortaokul öğrencileri ile yaptığı araştırmada da internet bağımlılığı ile algılanan sosyal destek ilişkili bulunmuştur. Ergenlik döneminde teknoloji kullanımının artışı için risk faktörlerine bakıldığında akran baskısı, yalnızlık,

utangaçlık gibi etkenlerin yanı sıra algılanan sosyal desteğin az olmasının da başlıca risk faktörleri arasında olduğu görülmektedir (Aktaş ve Yılmaz, 2017; Kıran Esen ve Gündoğdu, 2010; Çakır ve Oğuz, 2017; Eldeleklioğlu ve Vural, 2013).

Karaer (2018), patolojik internet kullanımı olan ve olmayan iki ergen grubu arasında yaptığı araştırmada, patolojik internet kullanımı olan ergenlerin arkadaşlarından algıladıkları sosyal desteğin daha düşük olduğunu bulmuştur. Diğer yandan internet aracı olarak masaüstü bilgisayar kullanımının patolojik grupta daha yüksek olduğu, patolojik internet kullanımı olan ergenler daha çok oyun sitelerini ziyaret ederken, kontrol grubunun daha çok eğitim sitelerine girdikleri görülmüştür.

Diğer yandan Tanrıverdi (2012), ergenlerde internet bağımlılığının erkeklerde kızlara oranla daha fazla görüldüğünü ve sigara kullanma ile internet bağımlılığının ilişkili olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca oyun, sohbet, alışveriş ve pornografi amacıyla internet kullanımı olan ergenlerin algılanan sosyal destek düzeyinin düşük olduğunu belirtmiştir. Algılanan sosyal destek ile madde kullanma riski ve riskli davranışlar da negatif ilişkilidir (Sever, 2015).

Gerek semptomlar gerekse nörobiyolojik alt yapılar bağlamında oyun bağımlılığı, madde kullanımı ile benzerlik göstermektedir (Yen ve ark., 2008). Bu nedenle oyun bağımlılığının kaynaklarını anlayabilmek için diğer bağımlılıkların yordayıcılarına ve ilişkili olduğu alanlara da bakmak gerekir. Madde kullanım bozukluğu olan ergenlerde de aileden algılanan sosyal desteğin daha az olduğu görülmektedir (Aydoğdu ve Olcay Çam, 2013).

BÖLÜM 3

3. YÖNTEM

3.1 Örneklem

Araştırmanın örneklemini 18-25 yaş arasında olan 182 katılımcı oluşturmaktadır. Araştırma deseni kesitsel desendir. Araştırmada hedeflenen minimum katılımcı sayısı G-Power istatistiksel analiz programı kullanılarak, çoklu doğrusal regresyon analizi için istatistiksel güç 0.95, hata payı 0.05 ve etki büyüklüğü 0.15 kabul edilerek, 138 olarak hesaplanmıştır (Faul ve ark., 2009). Veri kaybını önlemek amacıyla bu sayı 160'a yükseltilmiştir. Araştırma için minimum 160 kişiye ulaşılması hedeflenmiştir. Veriler, Temmuz 2023-Kasım 2023 tarihleri arasında olasılıksız örnekleme yöntemlerinden kolaylıkla bulunabileni örnekleme yöntemi ile toplanmıştır. Katılımcılara sosyal medya üzerinden ve çeşitli ortamlardan yüz yüze ulaşılmıştır, katılımcılar Google Forms platformu üzerinden oluşturulan anket ile araştırmaya katılmışlardır. Araştırmanın işleme kriterleri; 18-25 yaş arasında olmak, Türkçe biliyor olmak, dijital oyun oynuyor olmaktır. Dışlama kriterleri ise; 18-25 yaş aralığı dışında olmak, herhangi bir bağımlılık türü haricinde psikopatolojik bir tanı olması ve dijital oyun oynanmıyor olmasıdır. Araştırma kapsamında 211 veri toplanmıştır, işleme-dışlama kriterlerine göre 18 kişi bağımlılık hariç bir tanısının olması, 5 kişi dijital oyun oynamaması, 4 kişi 18-25 yaş aralığının dışında kalması, 1 kişi hem yaş aralığı dışında kalması hem de psikopatolojik tanısının olması gerekçesiyle veri setinden dışlanmıştır. Ayrıca bir kişinin iki kere katılım sağladığı ve aynı cevapları verdiği tespit edilmiş olup yanıtlardan biri veri setinden çıkartılmıştır. Toplam 29 verinin çıkartılması ile örneklem sayısı 182 olarak belirlenmiştir.

3.2 Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada veri toplamak amacıyla Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu, Sosyodemografik Bilgi Formu, Beş Faktör Kişilik Ölçeği, Stresle Başa Çıkma Tarzları Ölçeği, Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu kullanılmıştır.

3.2.1 Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu (Ek A)

Katılımcıların araştırmaya gönüllü olarak katıldıklarına dair beyan vermeleri ve verilerin kullanımı için onay olmak amacıyla hazırlanan formda araştırmanın amacı, içeriği, gizliliği, işleme ve dışlama kriterleri, gönüllülük esası ve araştırmacının iletişim bilgilerine dair bilgiler sunulmuştur.

3.2.2 Sosyodemografik Bilgi Formu (Ek B)

Örneklemin sosyodemografik özelliklerini ve çalışma için önemli görülen diğer özelliklerini belirlemek amacıyla hazırlanan formda katılımcıların cinsiyeti, yaşı, eğitim durumu, mesleği, gelir düzeyi, dijital oyun oynama süresi, aracı, oyun türü, platformu, oyundan arkadaş edinme durumu, internet ve dijital araçları oyun hariç kullanım süresi, sosyal medya kullanımı ve süresi, hangi sosyal medya uygulamalarının kullanıldığı, madde bağımlılığı yaratabilecek diğer maddelerin kullanımı, psikiyatrik tanı, ilaç kullanımı, psikoterapi sürecinden geçme durumu sorgulanmıştır.

3.2.3 Beş Faktör Kişilik Ölçeği (BFKÖ) (Ek C)

Araştırmanın değişkenlerinden kişilik özelliklerini ölçmek için Beş Faktör Kişilik Ölçeği kullanılmıştır. Ölçeğin orijinal versiyonu Benet-Martinez ve John (1998) tarafından beş büyük kişilik özelliğini ölçmek amacıyla geliştirilmiş 44 maddelik bir ölçektir. Ölçeğin Türkçe uyarlaması Schmitt ve ark.'nın (2007) 56 ülkede yürüttüğü uluslararası çalışmanın Türkiye ayağında Sümer ve Sümer (2005) tarafından yapılmıştır. Ölçek, 5'li likert tipi derecelendirmeye sahiptir ve 5 alt boyuttan oluşmaktadır. Alt boyutlar; dışadönüklük, yumuşak başlılık, özdenetim, nörotizm ve deneyime açıklık boyutlarıdır. 1, 6, 11, 16, 21, 26, 31 ve 36. maddeler dışadönüklük; 2, 7, 12, 17, 22, 27, 32, 37 ve 42. maddeler yumuşak başlılık; 3, 8, 13, 18, 23, 28, 33,

38 ve 43. maddeler özdenetim; 4, 9, 14, 19, 24, 29, 34 ve 39. maddeler nörotizm; 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 41 ve 44. maddeler dışadönüklük alt boyutunu ölçmektedir. 2, 6, 8, 9, 12, 18, 21, 23, 24, 27, 31, 34, 35, 37, 41 ve 43. maddeler ters kodlanan maddelerdir. Schmitt ve ark.'nın (2007) yaptığı çalışmada tüm kültürlerde Cronbach alfa katsayıları nörotizm için .79, dışa dönüklük için .77, deneyime açıklık için .76, yumuşak başlılık için .70 ve özdenetim için .78 olarak bulunmuştur. Mevcut araştırmada Cronbach alfa katsayıları nörotizm için .86, deneyime açıklık için .89, özdenetim için .79, dışadönüklük için .85 ve yumuşak başlılık için .62 olarak bulunmuştur.

3.2.4 Stresle Başa Çıkma Tarzları Ölçeği (SBÇTÖ) (Ek D)

Katılımcıların kullandıkları baş etme yöntemlerini ölçmek amacıyla Stresle Başa Çıkma Tarzları Ölçeği kullanılmıştır. Ölçeğin 68 maddelik orijinal versiyonu Folkman ve Lazarus (1980) tarafından geliştirilmiş olup 4'lü likert tipi bir ölçektir. Ölçeğin 30 maddelik formunun Türkçe geçerlik, güvenirlik çalışmaları da Şahin ve Durak (1995) tarafından yapılmıştır. Ölçek, 2 ana alt boyutta toplanan 5 faktörden oluşmaktadır. 2 ana alt boyut; probleme yönelik/aktif ve duygulara yönelik/pasif baş etme yöntemleridir. 5 faktörün alt boyutlara göre dağılımı ise şu şekildedir; aktif baş etme yöntemleri; kendine güvenli yaklaşım, iyimser yaklaşım ve sosyal destek arama; pasif baş etme yöntemleri; çaresiz yaklaşım ve boyun eğici yaklaşımdır. 8, 10, 14, 16, 20, 23, 26 numaralı maddeler kendine güvenli yaklaşımı; 2, 4, 6, 12, 18 numaralı maddeler iyimser yaklaşımı; 3, 7, 11, 19, 22, 25, 27, 28 numaralı maddeler çaresiz yaklaşımı; 5, 13, 15, 17, 21, 24 numaralı maddeler boyun eğici yaklaşımı; 1, 9, 29, 30 numaralı maddeler sosyal destek aramayı ölçmektedir. Ölçeğin 1. ve 9. maddeleri ters kodlanan maddelerdir. Her alt boyuttan alınan toplam puanın artması kişinin, o baş etme yöntemini daha fazla kullandığı anlamına gelmektedir. Yapılan 3 aşamalı geçerlik güvenirlik çalışmasında ölçek alt boyutlarının Cronbach alfa katsayı değerleri şu şekildedir; iyimser yaklaşım için 0.49-0.68, kendine güvenli yaklaşım için 0.62-0.80, çaresiz yaklaşım için 0.64-0.73, boyun eğici yaklaşım için 0.47-0.72, sosyal desteğe başvurma için 0.45-0.47 arası değişmektedir (Şahin ve Durak, 1995). Mevcut araştırmada SBÇTÖ'nün iki ana alt boyutu kullanılmış olup Cronbach alfa katsayı değerleri probleme yönelik (aktif) baş etme yöntemleri için .91, duygulara yönelik (pasif) baş etme yöntemleri için .89 olarak bulunmuştur.

3.2.5 Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (ÇBASDÖ) (Ek E)

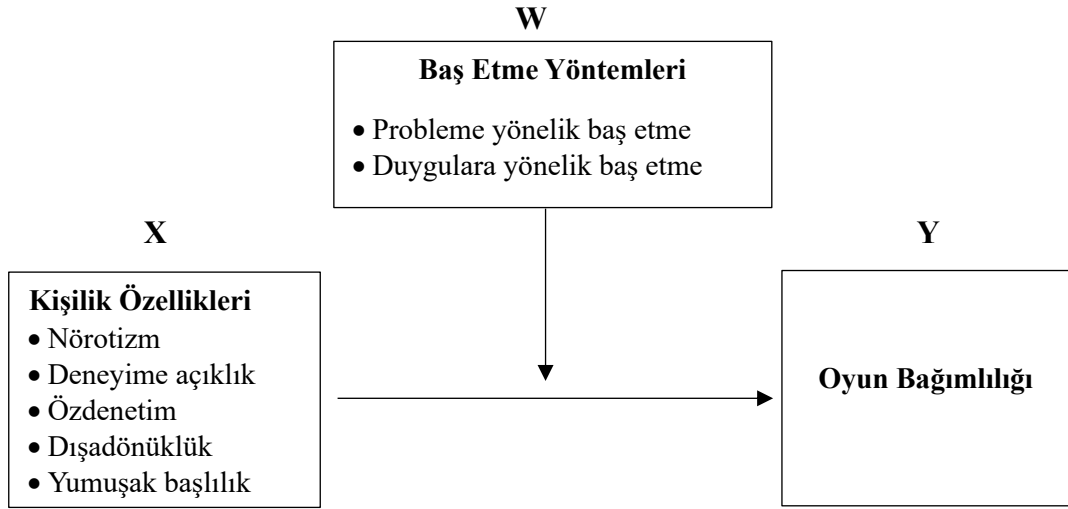
Algılanan sosyal destek düzeylerini belirlemek amacıyla Zimet ve ark. (1988) tarafından geliştirilen Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği kullanılmıştır. Ölçeğin Türkçe uyarlaması Eker ve Arkar tarafından 1995 yılında yapılmıştır. 12 maddeden oluşan ölçeğin aile, arkadaş ve özel insandan algılanan sosyal destek olmak üzere 3 alt boyutu bulunmaktadır. Aileden algılanan sosyal destek 3, 4, 8 ve 11. sorular ile; arkadaştan algılanan sosyal destek 6, 7, 9 ve 12. sorular ile; özel insandan algılanan sosyal destek ise 1, 2, 5 ve 10. sorular ile ölçülmektedir ve 7’li likert aralığında değerlendirilen maddelerden oluşmaktadır. Ölçekten alınan puanın yüksek olması, algılanan sosyal destek düzeyinin yüksek olduğunu göstermektedir. Ölçek, Eker, Arkar ve Yıldız (2001) tarafından tekrar gözden geçirilmiş ve geçerlik, güvenirlik çalışması yapılmıştır. Aileden algılanan sosyal destek alt boyutunun Cronbach alfa katsayısı .85, arkadaştan algılanan sosyal destek alt boyutunun .88, özel insandan algılanan sosyal destek alt boyutunun .92 ve toplam ölçek puanının .89 olarak hesaplanmıştır (Eker ve ark., 2001). Mevcut araştırmada Cronbach alfa katsayı değerleri aileden algılanan sosyal destek için .93, arkadaştan algılanan sosyal destek için .96, özel insandan algılanan sosyal destek için .98 ve toplam ölçek puanı için .89 olarak hesaplanmıştır.

3.2.6 İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖKF) (Ek F)

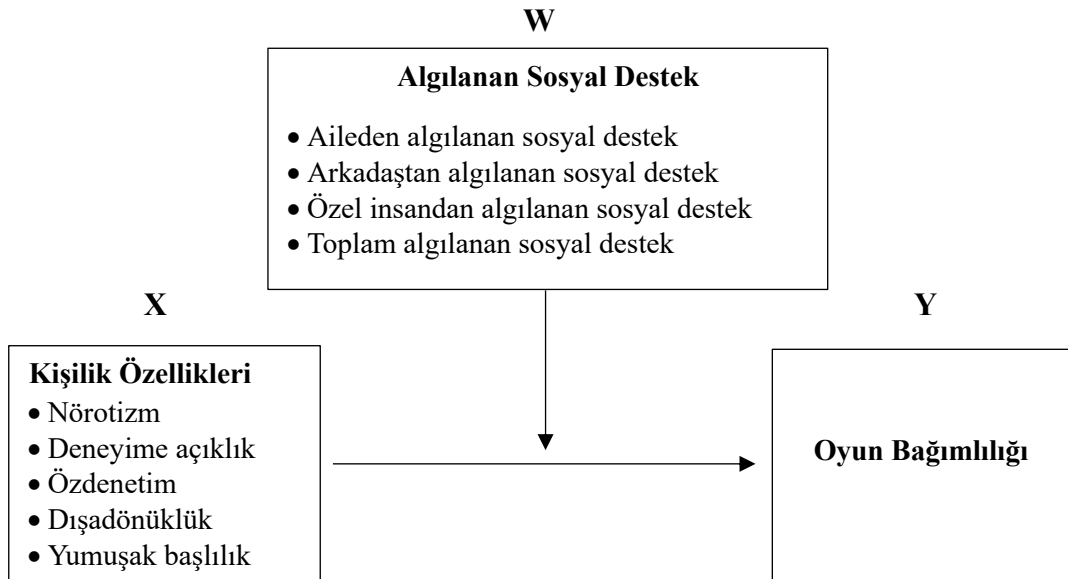
Katılımcıların oyun bağımlılığı düzeylerini ölçmek amacıyla İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu kullanılmıştır. Ölçeğin orijinal versiyonu Pontes ve Griffiths tarafından 2015’te geliştirilmiş olup Türkçe geçerlik güvenirlik çalışması 2018’de Arıcak ve ark. tarafından yapılmıştır. 9 maddeden oluşan ölçek, 5’li likert aralığında ölçülen sorulardan oluşmaktadır. Ölçekten alınan yüksek puan, yüksek oyun bağımlılığı düzeyini göstermektedir. Ölçekten alınabilecek minimum puan 9, maksimum puan ise 45’tir. Kesme noktası 36 puan olan ölçekten 36 ve üzeri puan alan kişiler yüksek bağımlılık riski ile değerlendirilmektedir. Ölçeğin Türkçe uyarlaması için yapılan geçerlik güvenirlik çalışmasında elde edilen Cronbach alfa katsayısı .82 iken, Guttman test-yarı güvenirlik katsayısı ise .75’tir (Arıcak ve ark., 2018). Mevcut araştırmada İOOBÖKF Cronbach alfa katsayı değeri .87 olarak bulunmuştur.

3.3 Araştırmanın Deseni

Yapılan araştırma nicel, kesitsel ve korelasyonel (ilişkisel) bir araştırmadır. Korelasyonel araştırma, tahminde bulunabilmek için değişkenler arasındaki bağlantıyı ortaya koymanın amaçlandığı, yordayıcı ilişkileri keşfetmeyi sağlayan modeldir, kesitsel desen de örneklemin eş zamanlı ele alındığı, belirli bir zaman diliminde evrenin özelliklerini betimlemeyi sağlayan araştırma deseni (Shaughnessy ve ark., 2021). Mevcut araştırmanın deseni Şekil 3.1 ve Şekil 3.2’te sunulmuştur.



Şekil 3.1 Araştırmanın Deseni



Şekil 3.2 Araştırmanın Deseni

3.4 İşlem

Araştırmanın yürütülebilmesi için Işık Üniversitesi Etik Kurul Komisyonundan, kullanılacak ölçekler için de ölçekleri geliştiren araştırmacılardan gerekli onaylar alınmıştır. Ulaşılan katılımcılar araştırmanın amacı, gizlilik ve gönüllülük esasları açısından bilgilendirme sunulan gönüllü onam formunu onayladıktan sonra demografik formu ve ölçekleri tamamlamışlardır. Katılımcılar sırasıyla Sosyodemografik Bilgi Formu, Beş Faktör Kişilik Ölçeği, Stresle Başa Çıkma Tarzları Ölçeği, Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nu doldurmuşlardır. Tüm form ve ölçeklerin cevaplanması yaklaşık 10 dakika sürmüştür.

3.5 Veri Analizi

Araştırmanın veri analizlerinde SPSS Statistics 25 program sürümü kullanılmıştır, regresyonel analizler Hayes Process (Hayes, 2013) eklentisi ile yapılmıştır. Araştırmanın bağımlı değişkeni oyun bağımlılığıdır ve toplam puan üzerinden değerlendirilmektedir. Araştırmanın bağımsız değişkeni 5 faktörün ayrı ayrı değerlendirildiği kişilik özellikleridir. Araştırmanın düzenleyici değişkenleri ise 2 faktör altında değerlendirilen baş etme yöntemleri ve 4 faktör altında değerlendirilen algılanan sosyal destektir.

Öncelikle toplanan veriler içerisinde içleme-dışlama kriterlerine uygun olmadığı tespit edilen 29 katılımcı veri setinden dışlanmıştır. Verilerin girişlerinin ardından ölçeklerin ve alt boyutlarının toplam puanları hesaplanmıştır. Sonrasında araştırma değişkenlerinin normal dağılım varsayımını karşılayıp karşılamadığı değerlendirilmiş, veri setinde uç değer olup olmadığının belirlenmesi için Tabachnick ve ark.'nın (2007) önerdiği şekilde ölçeklerin Z puanları hesaplanmış, ± 3.29 aralığı dışında değer olmadığı belirlenmiş, verilerin normal dağılım gösterdiği ve uç değerler olmadığı tespit edilmiştir.

Veri setinde kalan 182 katılımcının skorları ile analizlere başlanmıştır. İlk olarak Sosyodemografik Bilgi Formu'nda yer alan değişkenlerin ve kullanılan ölçeklerin betimsel analizleri yapılmış, frekans dağılımları, ortalama değerleri, standart sapma değerleri bulunmuştur. Sonrasında araştırmanın değişkenleri olan kişilik özellikleri, baş etme yöntemleri, algılanan sosyal destek ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiler

korelasyon analizleri ile incelenmiş, bağımsız değişken ile bağımlı değişken arasındaki regresyonel ilişkinin belirlenmesi için çoklu regresyon analizi yapılmıştır. Ardından düzenleyici değişkenlerin alt boyutlarının bağımlı ve bağımsız değişken arasındaki ilişkiye etkisini incelemek amacıyla Process eklentisi ile düzenleyicilik analizleri yapılmıştır. Son olarak oyun bağımlılığı düzeyinin sosyodemografik değişkinlere göre farklılaşp farklılaşmadığını tespit edebilmek için bağımsız gruplar t-test, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ve Pearson korelasyon analizleri yapılmıştır. Yapılan tüm analizlerde (H1, H2, H3, H4, H5 ve H6 hipotezlerinin test edilmesi) 0.05 ve altı p değerleri istatistiksel açıdan anlamlı kabul edilmiştir.

3.6 Ölçeklerin Normallik Dağılımlarının İncelenmesi

Araştırmanın hipotezlerinin test edilmesinden önce normallik varsayımının karşılanıp karşılanmadığının test edilmesi amacıyla veri setindeki ölçek puanlarının çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiştir. Tüm ölçeklerin çarpıklık ve basıklık değerlerinin -1.208 ile .832 arasında değiştiği görülmüştür. Bu değerler $\pm 1,5$ aralığında kaldığı için ölçek skorlarının normal dağılım özelliğini karşıladığı belirlenmiştir (Tabachnick ve ark. 2007). Diğer yandan ölçeklerin hesaplanan Z skorlarına göre uç değer olmadığı da tespit edilmiştir. Çarpıklık ve basıklık değerlerine dair detaylı bilgiler Tablo 3.1’de sunulmuştur.

Tablo 3.1 Ölçeklerin Normallik Dağılımlarının İncelenmesi

Ölçekler	Çarpıklık (skewness)	Basıklık (kurtosis)
Kişilik Özellikleri		
Nörotizm	.088	-.747
Deneyime açıklık	-.226	-.896
Özdenetim	.028	-.841
Dışadönüklük	-.028	-1.051
Yumuşak başlılık	-.372	-.031
Baş Etme Yöntemleri		
Probleme yönelik baş etme	-.318	-.156
Duygulara yönelik baş etme	.437	-.619
Algılanan Sosyal Destek		
Aileden algılanan sosyal destek	-.902	-.148
Arkadaştan algılanan sosyal destek	-.901	.001
Özel insandan algılanan sosyal destek	-.608	-1.208
Toplam algılanan sosyal destek	-.530	-.292
Oyun Bağımlılığı	.832	.112

BÖLÜM 4

4. BULGULAR

4.1 Örneklemin Sosyodemografik ve Diğer Özellikleri

Araştırmanın örneklemini 100 kadın (%54,9), 80 erkek (%44) ve 2 diğer (%1,1) cinsiyet olmak üzere 182 katılımcıdan oluşmaktadır. Katılımcıların yaş ortalaması 21,53'tür (SS=1,71), yaş aralığı ise 18-25'tir. Eğitim düzeyi açısından örneklemin %72'si lisans (n= 131), %15,9'u lise (n=29), %11'i önlisans (n= 20), %0,5'i yüksek lisans (n=1) ve %0,5'i ise doktora (n= 1) düzeyinden oluşmaktadır. Katılımcıların %61,5'i öğrencilerden oluşmaktadır (n= 112). Örneklemin hane gelir düzeyi incelendiğinde, 115'inin orta düzey (%63,2), 51'inin üst düzey (%28) ve 16'sının alt düzey (%8,8) olduğu görülmüştür. Oyun aracı olarak en çok telefon (%58,8) sonrasında sırasıyla %25,8 dizüstü bilgisayar, %25,3 oyun konsolu, %22,5 masaüstü bilgisayar, %14,8 tablet ve %0,5 ise VR gözlük kullanılmaktadır. Örneklemin %59,3'ü sadece bir oyun aracı kullanırken (n=108) %35,7'si iki araç (n=65), %3,8'i üç araç (n=7) ve %1,1'i ise beş araç (n=2) kullanmaktadır. Örneklemin en çok oynadığı oyun türleri aksiyon-macera (n= 88, %48,4) ve strateji (n= 85, %46,7) olup diğer türlerin oynanma oranları da simülasyon %38,5 (n= 70), rol yapma-canlandırma %30,2 (n= 55), spor %25,8 (n= 47), yarış %25,3 (n= 46) ve bulmaca %1,6 (n= 3) şeklinde dağılmaktadır. 70 kişi yalnızca bir oyun türü oynarken (%38,5), 53 kişi iki tür (%29,1), 30 kişi üç tür (%16,5), 19 kişi dört tür (%10,4), 8 kişi beş tür (%4,4) ve 2 kişi de altı tür (%1,1) oyun oynamaktadır. Örneklemin %50'si hem çevrimiçi hem çevrimdışı oyun oynamayı tercih etmektedir (n= 91). Sadece çevrimiçi oyun oynayanların oranı %36,3 (n= 66) iken sadece çevrimdışı oyun oynayanların oranı %13,7'dir (n= 25). Katılımcıların çoğu oyunlardan arkadaş edinmemektedir (n= 102, %56). Örneklemin

büyük çoğunluğu sosyal medya kullanmaktadır (n= 180, %98,9). Sosyal medya uygulamalarının kullanım durumuna göre en çok kullanılan uygulamalar Instagram (n= 179, %99,4) ve YouTube'dur (n= 168, %93,3). Diğer uygulamaların kullanım oranları da sırasıyla %74,4 Twitter, %40 Discord, %33,9 Twitch, %20,6 Facebook, %8,9 Swarm, %4,4 TikTok, % 3,3 Snapchat, %0,6 Tinder ve %0,6 Azar olarak dağılmaktadır. Kullanılan sosyal medya uygulama sayısına göre örneklemin dağılımı ise şu şekildedir; %1,1 hiçbir uygulama kullanmamaktadır (n=2), %1,6 1 uygulama (n=3), %15,4 iki uygulama (n=28), %36,8 üç uygulama (n=67), %14,3 dört uygulama (n=26), %15,4 beş uygulama (n=28), %9,9 altı uygulama (n=18), %4,9 yedi uygulama (n=9) ve %0,5 ise dokuz uygulama (n=1) kullanmaktadır. Sürekli kullanılan madde dağılımına bakıldığında %53,8'i sigara, %35,2'si alkol, %1,1'i uyuşturucu madde, %1,1'i uyarıcı madde ve %0,5'i nargile kullanmaktadır. Örneklemin çoğunun sürekli kullandığı bir madde bulunmazken (%40,7, n=74) %29,1'i bir madde (n=53), %28,6'sı iki madde (n=52), %1,1'i üç madde (n=2) ve %0,5'i dört maddeyi (n=1) sürekli olarak kullanmaktadır. Örneklemin büyük çoğunluğu herhangi bir psikiyatrik ilaç kullanmamaktadır (n= 180, %98,9) ve devam eden veya sonlanmış bir terapi süreci bulunmamaktadır (n= 161, %88,5). Örneklemin günlük oyun oynama saati 0,5 ile 16 saat arasında olup ortalaması 2,85 (SS= 2,40) ve oyun harici dijital araç kullanım saati ise 1 ile 16 saat arasında olup ortalaması 4,72 (SS= 2,46) şeklindedir. Örneklemin sosyodemografik özelliklerine yönelik bilgiler detaylı olarak Tablo 4.1'de yer almaktadır.

Tablo 4.1 Örneklemin Sosyodemografik ve Diğer Bilgileri (n=182)

	Aralığı	Ortalama ± SS
Yaş	18-25	21,53±1.71
Günlük ortalama oyun saati	0.5-16	2.85±2.40
Günlük ortalama internet/dijital araç kullanım saati	1-16	4.72±2.46
	Kişi Sayısı (N)	Yüzde (%)
Cinsiyet		
Erkek	80	44
Kadın	100	54.9
Diğer	2	1.1
Eğitim Düzeyi		
Lise	29	15.9
Önlisans	20	11
Lisans	131	72
Yüksek Lisans	1	0.5
Doktora	1	0.5
Meslek		
Öğrenci	114	62.6
Çalışıyor	62	34.1
Çalışmıyor	6	3.3

Tablo 4.1 (devamı) Örneklem Sosyodemografik ve Diğer Bilgileri (n=182)

	Kişi Sayısı (N)	Yüzde (%)
Hane Gelir Düzeyi		
Alt düzey	16	8.8
Orta düzey	115	63.2
Üst düzey	51	28
Oyun Oynama Aracı		
Masaüstü bilgisayar	41	22.5
Dizüstü bilgisayar	47	25.8
Telefon	107	58.8
Tablet	27	14.8
Oyun konsolu	46	25.3
VR gözlük	1	0.5
Oyun Aracı Sayısı		
1	108	59.3
2	65	35.7
3	7	3.8
5	2	1.1
Oyun Türü		
Aksiyon-Macera	88	48.4
Simülasyon	70	38.5
Spor	47	25.8
Rol yapma-Canlandırma	55	30.2
Yarış	46	25.3
Strateji	85	46.7
Bulmaca	3	1.6
Oyun Türü Sayısı		
1	70	38.5
2	53	29.1
3	30	16.5
4	19	10.4
5	8	4.4
6	2	1.1
Oyun Platformu		
Çevrimiçi	66	36.3
Çevrimdışı	25	13.7
Hem çevrimiçi hem çevrimdışı	91	50
Oyundan Arkadaş Edinme Durumu		
Evet	80	44
Hayır	102	56
Sosyal Medya Kullanımı		
Evet	180	98.9
Hayır	2	1.1
Kullanılan Sosyal Medya Uygulaması		
Instagram	179	99.4
Twitter	134	74.4
Discord	72	40
YouTube	168	93.3
Twitch	61	33.9
Facebook	37	20.6
Swarm	16	8.9
TikTok	8	4.4
Snapchat	6	3.3
Tinder	1	0.6
Azar	1	0.6
Vsco	1	0.6
Kullanılan Sosyal Medya Uygulama Sayısı		
0	2	1.1
1	3	1.6
2	28	15.4
3	67	36.8
4	26	14.3
5	28	15.4
6	18	9.9
7	9	4.9
9	1	0.5

Tablo 4.1 (devamı) Örneklem Sosyodemografik ve Diğer Bilgileri (n=182)

	Kişi Sayısı (N)	Yüzde (%)
Sürekli Kullanılan Madde		
Sigara	98	53.8
Alkol	64	35.2
Uyuşturucu madde	2	1.1
Uyarıcı madde	2	1.1
Nargile	1	0.5
Sürekli Kullanılan Madde Sayısı		
0	74	40.7
1	53	29.1
2	52	28.6
3	2	1.1
4	1	0.5
Psikiyatrik İlaç Kullanımı		
Evet	2	1.1
Hayır	180	98.9
Devam Eden veya Sonlanmış Psikoterapi		
Evet	21	11.5
Hayır	161	88.5

Not: Oyun oynama aracı, oyun türü, kullanılan sosyal medya uygulaması, sürekli kullanılan madde değişkenlerinde çoklu yanıt olduğu için n sayısı ve yüzdelik değerlerin toplamı örneklem hacmini geçmektedir.

4.2 Araştırmada Kullanılan Ölçeklerin Güvenirlik Analizleri

Araştırmada kullanılan ölçeklerin güvenilirliklerini test etmek için Cronbach alfa değerleri incelenmiştir ve değerlerin .62 ile .98 arasında değiştiği görülmüştür. BFKÖ, SBÇTÖ, ÇBASDÖ ve İOOBÖKF için elde edilen değerler Tablo 4.2’de sunulmuştur.

Tablo 4.2 Ölçeklerin Güvenirlik Analiz Değerleri (n=182)

	Cronbach Alfa	Madde Sayısı
BFKÖ		
Nörotizm	.86	8
Deneyime açıklık	.89	10
Özdenetim	.79	9
Dışadönüklük	.85	8
Yumuşak başlılık	.62	9
SBÇTÖ		
Probleme yönelik baş etme	.91	16
Duygulara yönelik baş etme	.89	14
ÇBASDÖ		
Aileden algılanan sosyal destek	.93	4
Arkadaştan algılanan sosyal destek	.96	4
Özel insandan algılanan sosyal destek	.98	4
Toplam algılanan sosyal destek	.89	12
İOOBÖKF		
	.87	9

Not: BFKÖ: Beş Faktör Kişilik Ölçeği; SBÇTÖ: Stresle Başa Çıkma Tarzları Ölçeği; ÇBASDÖ: Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği; İOOBÖKF: İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu

4.3 Örneklemin Ölçek Puanları

Araştırmada kullanılan BFKÖ, SBÇTÖ, ÇBASDÖ ve İOOBÖKF puanlarının dağılımı Tablo 4.3'te sunulmuştur.

Tablo 4.3 Örneklemin Ölçek Puanları (n=182)

	Ortalama \pm SS	Aralığı
BFKÖ		
Nörotizm	20.97 \pm 7.42	8-38
Deneyime açıklık	38.15 \pm 8.38	16-50
Özdenetim	33.56 \pm 6.52	17-45
Dışadönüklük	28.46 \pm 7.28	14-40
Yumuşak başlılık	32.35 \pm 5.16	16-43
SBÇTÖ		
Probleme yönelik baş etme	31.42 \pm 9.80	0-48
Duygulara yönelik baş etme	14.09 \pm 8.94	0-36
ÇBASDÖ		
Aileden algılanan sosyal destek	20.86 \pm 7.13	4-28
Arkadaştan algılanan sosyal destek	21.37 \pm 6.74	4-28
Özel insandan algılanan sosyal destek	19.56 \pm 9.32	4-28
Toplam algılanan sosyal destek	61.79 \pm 16.58	12-84
İOOBÖKF	19.26 \pm 8.13	9-45

Not: BFKÖ: Beş Faktör Kişilik Ölçeği; SBÇTÖ: Stresle Başa Çıkma Tarzları Ölçeği; ÇBASDÖ: Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği; İOOBÖKF: İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu

4.4 Araştırma Değişkenlerinin Sosyodemografik ve Diğer Özelliklere Göre İncelenmesi

Bu bölümde araştırmada yer alan BFKÖ, SBÇTÖ, ÇBASDÖ alt ölçek puanları ve İOOBÖKF toplam puanı cinsiyet, yaş, eğitim düzeyi, meslek durumu, gelir düzeyi, oyun aracı, oyun aracı sayısı, oyun türü, oyun türü sayısı, çevrimiçi/çevrimdışı oyun oynama durumu, oyundan arkadaş edinme durumu, sosyal medya uygulamaları, sosyal medya uygulama sayısı, günlük ortalama oyun saati, günlük ortalama dijital araç kullanım saati, sürekli kullanılan madde, sürekli kullanılan madde sayısı ve psikoterapi sürecinin varlığına göre incelenmiştir.

Yapılan analizlerde diğ er cinsiyet grubunda iki kiři olduđu için cinsiyete göre karşılařtırmalarda diğ er cinsiyet grubu analizlere dahil edilmemiřtir. Meslek durumuna göre yapılan karşılařtırmalarda örneklem öğrenci, çalışan ve çalışmayan olmak üzere üç gruba ayrılmıř, çalışmayan grupta altı kiři olduđu için analize dahil edilmemiřtir. Oyun araçlarından VR gözlük ile oyun oynayan bir kiři olduđu için, oyun türlerinden bulmaca türü oyun oynayan üç kiři olduđu için, sosyal medya kullanmayan iki kiři olduđu için, sosyal medya uygulamalarından Instagram kullanmayan üç kiři, Youtube kullanmayan on dört kiři, TikTok kullanan sekiz kiři, Snapchat kullanan altı kiři, Tinder, Azar ve VSCO kullanan birer kiři olduđu için, uyuřturucu madde ve uyarıcı madde kullanan iki kiři, nargile kullanan bir kiři olduđu için, psikiyatrik ilaç kullanan ve kullanmayanlar arasındaki karşılařtırmada ilaç kullanan iki kiři olduđu için gruplarda minimum 15 kiři gerekliliđi varsayımı karşılanmadıđından analiz yapılmamıřtır.

Eđitim düzeyine göre karşılařtırmalarda örneklem lise, önlisans ve lisans ve üstü olmak üzere üç gruba ayrılmıřtır. Oyun aracı sayısına göre karşılařtırmalarda örneklem tek araç kullananlar ve çok araç kullananlar olarak iki gruba ayrılmıřtır. Oyun türü sayısına göre karşılařtırmalarda örneklem bir, iki, üç ve dört ve daha fazla olmak üzere dört gruba ayrılmıřtır. Kullanılan sosyal medya uygulama sayısına göre karşılařtırmalarda örneklem kullanmayan, 1, 2, 3, 4, 5 ve 6 ve daha fazla uygulama kullanan olmak üzere yedi gruba ayrılmıřtır, kullanmayan iki kiři, 1 uygulama kullanan üç kiři olduđu için analize dahil edilmemiřtir. Sürekli kullanılan madde sayısına göre karşılařtırmalarda örneklem hiç madde kullanmayan, tek madde kullanan ve çok madde kullanan olmak üzere üç gruba ayrılmıřtır.

4.4.1 BFKÖ Alt Ölçek Puanlarının Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Bu bölümde BFKÖ alt ölçekleri olan nörotizm, dışadönüklük, yumuřak bařlılık, özdenetim ve deneyime açıklık skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılařtırmalarına dair analiz sonuçları incelenmiřtir.

4.4.1.1 Nörotizm Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Nörotizm düzeyinin yař, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile iliřkisini deđerlendirmek amacıyla Pearson Korelasyon analizi uygulanmıřtır. Analiz sonuçlarına göre nörotizm düzeyi yař ile ($r=-.263$

$p < .001$) ve günlük ortalama oyun saati ile ($r = -.164$, $p = .027$) düşük düzeyde negatif, günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile ($r = .162$, $p = .029$) düşük düzeyde pozitif anlamlı ilişkisi olduğu görülmüştür.

Nörotizm düzeyinin, örneklemin cinsiyet, meslek durumu, oyun araçlarının kullanılma durumu, oyun aracı sayısı, oyun türlerinin oynanma durumu, oyundan arkadaş edinme, sosyal medya uygulamalarını kullanma durumu, sürekli madde kullanma durumu, devam eden veya sonlanmış psikoterapi sürecinin olma durumuna göre karşılaştırılması amacıyla bağımsız gruplar için t-test analizi uygulanmıştır.

Yapılan analiz sonuçlarına göre nörotizm düzeyi cinsiyete göre karşılaştırıldığında erkeklerin nörotizm düzeyinin (Ort.=18.59, SS=6.96) kadınların nörotizm düzeyinden (Ort.=22.78, SS=7.29) anlamlı olarak daha düşük olduğu görülmüştür ($t(178) = -3.91$, $p < .001$).

Mesleki duruma göre öğrenciler ve çalışanlar arasında nörotizm düzeyinin farklılaşıp farklılaşmadığına bakıldığında çalışanların nörotizm düzeyinin (Ort.=16.87, SS=7.68) öğrencilerin nörotizm düzeyinden (Ort.=22.83, SS=6.32) anlamlı olarak daha düşük olduğu görülmüştür ($t(174) = 5.54$, $p < .001$).

Masaüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre masaüstü bilgisayarla oynayanların nörotizm düzeyi (Ort.=18.63, SS=8.13) oynamayanların nörotizm düzeyinden (Ort.=21.65, SS=7.08) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(180) = 2.32$, $p = .021$). Dizüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p = .049$), düzeltilmeli sonuçlara göre gruplar arası nörotizm düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(100,036) = -1.33$, $p > .05$). Telefonla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında, telefonla oyun oynayanların nörotizm düzeyinin (Ort.=23.04, SS=6.35) oynamayanların nörotizm düzeyinden (Ort.=18.03, SS=7.86) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(180) = -4.75$, $p < .001$). Tabletle oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), gruplar arası nörotizm düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180) = -1.18$, $p > .05$). Oyun konsolu ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p = .034$), düzeltilmeli

sonuçlara göre oyun konsolu ile oyun oynayanların nörotizm düzeyi (Ort.=16.04, SS=7.64) oynamayanların nörotizm düzeyinden (Ort.=22.64, SS=6.57) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(68,904)=5.24, p<.001$).

Kullanılan oyun aracı sayısına göre yapılan karşılaştırmada tek araç kullananların nörotizm düzeyi ile (Ort.=21.36, SS=7.23) çok araç kullananların nörotizm düzeyi (Ort.=20.41, SS=7.70) arasında anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(180)=.85, p>.05$).

Aksiyon-macera türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında nörotizm düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.66, p>.05$). Simülasyon türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında nörotizm düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.97, p>.05$). Spor türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre spor türü oyun oynayanların nörotizm düzeyi (Ort.=17.51, SS=7.06) oynamayanların nörotizm düzeyinden (Ort.=22.18, SS=7.18) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(180)=3.86, p<.001$). Rol yapma-canlandırma türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.013$), düzeltmeli sonuçlara göre rol yapma-canlandırma türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında nörotizm düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(87,719)=.31, p>.05$). Yarış türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası nörotizm düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.03, p>.05$). Strateji türü oyun oynayanlar ve oynamayanların nörotizm düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası nörotizm düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.35, p>.05$).

Oyundan arkadaş edinilenlerin nörotizm düzeyinin (Ort.=19.29, SS=8.12) edinmeyenlerin nörotizm düzeyinden (Ort.=22.29, SS=6.56) anlamlı olarak daha düşük olduğu görülmüştür ($t(180)=-2.76, p=.006$).

Twitter kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.017$), düzeltmeli sonuçlara göre Twitter kullananlar ve kullanmayanlar arasında nörotizm düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(101,886)=1.85, p>.05$). Discord kullananlar ve kullanmayanlar arasında nörotizm

düzeinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.43, p>.05$). Twitch kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası nörotizm düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.24, p>.05$). Facebook kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), Facebook kullananların nörotizm düzeyi (Ort.=18.03, SS=8.12) kullanmayanların nörotizm düzeyinden (Ort.=21.72, SS=7.06) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(180)=2.76, p=.006$). Swarm kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.028$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası nörotizm düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(16,755)=1.53, p>.05$).

Sürekli sigara kullananlar ve kullanmayanların nörotizm düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası nörotizm düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.59, p>.05$). Sürekli alkol kullananlar ve kullanmayanların nörotizm düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası nörotizm düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.84, p>.05$).

Devam eden veya sonlanmış psikoterapi süreci olan ve olmayanlar arasında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), psikoterapi süreci olan kişilerin nörotizm düzeyi (Ort.=24.43, SS=7.69) olmayanların nörotizm düzeyinden (Ort.=20.52, SS=7.29) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=2.30, p=.023$).

Nörotizm düzeyinin eğitim düzeyi, gelir düzeyi, oyun platformu (çevrimiçi/çevrimdışı), oyun türü sayısı, sosyal medya uygulama sayısı, sürekli kullanılan madde sayısına göre farklılaşıp farklılaşmadığını değerlendirmek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre gelir düzeyine göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179)=11.58, p<.001$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağılmadığı görülmüştür ($p=.021$). Bu sebeple post hoc karşılaştırmasında Tamhanes'T2 düzeltmesi kullanılmıştır. Düzeltmeli sonuçlara göre üst gelir düzeyinden olan kişilerin nörotizm düzeyi (Ort.=16.96, SS=7.78) alt gelir düzeyinden

olanlardan (Ort.=22.50, SS=6.98, $p=.035$) ve orta gelir düzeyinden olanlardan (Ort.=22.54, SS=6.66, $p<.001$) anlamlı olarak daha düşüktür. Gelir düzeyi alt olan kişilerin nörotizm düzeyi ile orta olan kişilerin nörotizm düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($p>.05$).

Oynanan oyun türü sayısına göre gruplar arası nörotizm düzeyi istatistiksel olarak anlamlı şekilde farklılaşmaktadır ($F(3,178)=3.84$, $p=.011$). Levene testi sonuçlarına göre gruplar arası varyansın homojen dağıldığı görülmüştür ($p\ge.05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre bir oyun türü oynayan kişilerin nörotizm düzeyi (Ort.=23.00, SS=6.40) dört ve daha fazla tür oynayanlardan (Ort.=17.83, SS=7.82) anlamlı olarak daha yüksektir ($p=.009$). Bir oyun türü oynayanlar ile iki ve üç oyun türü oynayanlar arasında, iki oyun türü oynayanlar ile üç ve dört ve daha fazla oyun türü oynayanlar arasında, üç oyun türü oynayanlar ile dört ve daha fazla oyun türü oynayanlar arasında anlamlı olarak farklılaşma olmadığı görülmüştür ($p>.05$).

Eğitim düzeyine göre ($F(2,179)=2.48$, $p>.05$), oyun platformuna (çevrimiçi/çevrimdışı) göre ($F(2,179)=.94$, $p>.05$), sosyal medya uygulama sayısına göre ($F(4,172)=2.42$, $p\ge.05$) ve sürekli kullanılan madde sayısına göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür ($F(2,179)=1.27$, $p>.05$).

Nörotizm skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları Tablo 4.4'te sunulmuştur.

Tablo 4.4 Nörotizm Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p	
Nörotizm	Cinsiyet						
	Erkek	80	18.59	6.96	-3.91	178	.000***
	Kadın	100	22.78	7.29			
	Meslek durumu						
	Öğrenci	114	22.83	6.32	5.54	174	.000***
	Çalışan	62	16.87	7.68			
	Oyun aracı						
	Masaüstü bilgisayar						
	Evet	41	18.63	8.13	2.15	58,791	.036*
	Hayır	141	21.65	7.08			
	Dizüstü bilgisayar						
	Evet	47	22.09	6.20	-1.33	100,036	.185
	Hayır	135	20.59	7.78			
	Telefon						
Evet	107	23.04	6.35	-4.75	180	.000***	
Hayır	75	18.03	7.86				

Tablo 4.4 (devamı) Nörotizm Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Tablet						
Evet	27	22.52	8.19	-1.18	180	.242
Hayır	155	20.70	7.27			
Oyun konsolu						
Evet	46	16.04	7.64	5.34	68,904	.000***
Hayır	136	22.64	6.57			
Oyun aracı sayısı						
Tek araç	108	21.36	7.23	.85	180	.395
Çok araç	74	20.41	7.70			
Oyun türü						
Aksiyon-macera						
Evet	88	20.03	6.94	1.66	180	.099
Hayır	94	21.85	7.77			
Simülasyon						
Evet	70	19.61	7.95	1.97	180	.051
Hayır	112	21.82	6.96			
Spor						
Evet	47	17.51	7.06	3.86	180	.000***
Hayır	135	22.18	7.18			
Rol yapma-canlandırma						
Evet	55	20.69	8.40	.31	87,719	.755
Hayır	127	21.10	6.98			
Yarış						
Evet	46	20.00	8.03	1.03	180	.305
Hayır	136	21.30	7.20			
Nörotizm						
Strateji						
Evet	85	21.18	7.74	-.35	180	.729
Hayır	97	20.79	7.16			
Oyundan arkadaş edinme						
Evet	80	19.29	8.12	-2.76	180	.006**
Hayır	102	22.29	6.56			
Sosyal medya uygulaması						
Twitter						
Evet	134	20.43	7.74	1.85	101,886	.068
Hayır	48	22.50	6.25			
Discord						
Evet	72	20.68	7.83	.43	180	.669
Hayır	110	21.16	7.17			
Twitch						
Evet	61	20.02	7.85	1.24	180	.218
Hayır	121	21.46	7.17			
Facebook						
Evet	37	18.03	8.12	2.76	180	.006**
Hayır	145	21.72	7.06			
Swarm						
Evet	16	17.63	9.31	1.53	16,755	.144
Hayır	166	21.30	7.16			
Sürekli kullanılan madde						
Sigara						
Evet	98	20.67	7.99	.59	180	.558
Hayır	84	21.32	6.71			

Tablo 4.4 (devamı) Nörotizm Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Alkol						
Evet	64	19.61	7.83	1.84	180	.068
Hayır	118	21.71	7.11			
Psikoterapi alma durumu						
Evet	21	24.43	7.69	2.30	180	.023*
Hayır	161	20.52	7.29			
Eğitim düzeyi						
Lise	29	19.93	8.64	2.48	2,179	.086
Önlisans	20	18.00	8.58			
Lisans ve üstü	133	21.65	6.85			
Gelir düzeyi						
Alt	16	22.50	6.98	11.58	2,179	.000***
Orta	115	22.54	6.66			
Üst	51	16.96	7.78			
Oyun platformu						
Çevrimiçi	66	20.33	7.50	.94	2,179	.393
Çevrimdışı	25	22.72	5.20			
Çevrimiçi ve çevrimdışı	91	20.96	7.85			
Oyun türü sayısı						
1	70	23.00	6.40	3.84	3,178	.011*
2	53	20.36	7.43			
3	30	20.37	8.17			
4 ve daha fazla	29	17.83	7.82			
Uygulama sayısı						
2	28	21.50	5.78	2.42	4,172	.050
3	67	21.18	7.36			
4	26	23.89	8.01			
5	28	19.32	7.78			
6 ve daha fazla	28	18.18	7.68			
Kullanılan madde sayısı						
Kullanılmayan	74	21.72	6.70	1.27	2,179	.284
Tek madde	53	21.28	7.57			
Çok madde	55	19.67	8.12			
Yaş						
				-263		.000***
Ortalama oyun saati						
				-164		.027*
Ortalama internet/dijital kullanım saati						
				.162		.029*

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.4.1.2 Dışadönüklük Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Dışadönüklük düzeyinin yaş, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile ilişkisini değerlendirmek amacıyla Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre dışadönüklük düzeyinin yaş ile ($r=.183$, $p=.013$) ve günlük ortalama oyun saati ile ($r=.207$, $p=.005$) düşük düzeyde negatif anlamlı ilişkisi olduğu, günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile anlamlı ilişkisi olmadığı görülmüştür ($p>.05$).

Dışadönüklük düzeyinin, örneklemin cinsiyet, meslek durumu, oyun araçlarının kullanılma durumu, oyun aracı sayısı, oyun türlerinin oynanma durumu, oyundan arkadaş edinme, sosyal medya uygulamalarını kullanma durumu, sürekli madde kullanma durumu, devam eden veya sonlanmış psikoterapi sürecinin olma durumuna göre karşılaştırılması amacıyla bağımsız gruplar için t-test analizi uygulanmıştır.

Yapılan analiz sonuçlarına göre dışadönüklük düzeyi cinsiyete göre karşılaştırıldığında erkeklerin dışadönüklük düzeyinin (Ort.=30.24, SS=7.01) kadınların dışadönüklük düzeyinden (Ort.=27.25, SS=7.18) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(178)=2.80, p=.006$).

Katılımcıların mesleki durumlarına göre öğrenciler ve çalışanlar arasında dışadönüklük düzeyinin farklılaşıp farklılaşmadığına bakıldığında çalışanların dışadönüklük düzeyinin (Ort.=32.44, SS=7.59) öğrencilerin dışadönüklük düzeyinden (Ort.=26.57, SS=6.20) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(174)=-5.53, p<.001$).

Masaüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre masaüstü bilgisayarla oynayanların dışadönüklük düzeyi (Ort.=31.24, SS=7.97) oynamayanların dışadönüklük düzeyinden (Ort.=27.65, SS=6.89) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-2.83, p=.005$). Dizüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre dizüstü bilgisayarla oynayanların dışadönüklük düzeyi (Ort.=26.60, SS=6.77) oynamayanların dışadönüklük düzeyinden (Ort.=29.11, SS=7.37) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(180)=2.06, p=.041$). Telefonla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında, telefonla oyun oynayanların dışadönüklük düzeyinin (Ort.=26.90, SS=6.25) oynamayanların dışadönüklük düzeyinden (Ort.=30.69, SS=8.08) anlamlı olarak daha düşük olduğu görülmüştür ($t(180)=3.57, p<.001$). Tabletle oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası dışadönüklük düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.62, p>.05$). Oyun konsolu ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit

edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre oyun konsolu ile oyun oynayanların dışadönüklük düzeyi (Ort.=33.09, SS=7.70) oynamayanların dışadönüklük düzeyinden (Ort.=26.90, SS=6.45) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-5.35, p < .001$).

Kullanılan oyun aracı sayısına göre yapılan karşılaştırmada tek araç kullananların dışadönüklük düzeyi ile (Ort.=28.15, SS=6.94) çok araç kullananların dışadönüklük düzeyi (Ort.=28.92, SS=7.79) arasında anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(180)=-.70, p > .05$).

Aksiyon-macera türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında dışadönüklük düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.33, p > .05$). Simülasyon türü oyun oynayanların dışadönüklük düzeyinin (Ort.=29.83, SS=8.04) oynamayanların dışadönüklük düzeyinden (Ort.=27.61, SS=6.67) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(180)=-2.02, p = .045$). Spor türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre spor türü oyun oynayanların dışadönüklük düzeyi (Ort.=31.45, SS=7.39) oynamayanların dışadönüklük düzeyinden (Ort.=27.42, SS=6.98) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-3.53, p = .001$). Rol yapma-canlandırma türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p = .030$), düzeltmeli sonuçlara göre rol yapma-canlandırma türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında dışadönüklük düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(88,122) = .32, p > .05$). Yarış türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), gruplar arası dışadönüklük düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180) = -1.67, p > .05$). Strateji türü oyun oynayanlar ve oynamayanların dışadönüklük düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası dışadönüklük düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180) = .78, p > .05$).

Oyundan arkadaş edinenlerin dışadönüklük düzeyinin (Ort.=30.26, SS=7.45) edinmeyenlerden (Ort.=27.05, SS=6.86) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(180) = 3.02, p = .003$).

Twitter kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit

edilmiştir ($p < .001$), düzeltmeli sonuçlara göre Twitter kullananların dışadönüklük düzeyi (Ort.=29.18, SS=7.75) kullanmayanların dışadönüklük düzeyinden (Ort.=26.46, SS=5.37) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(119,818) = -2.66, p = .009$). Discord kullananlar ve kullanmayanlar arasında dışadönüklük düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180) = -.70, p > .05$). Twitch kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), gruplar arası dışadönüklük düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180) = -1.23, p > .05$). Facebook kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p = .021$), düzeltmeli sonuçlara göre Facebook kullananların dışadönüklük düzeyi (Ort.=30.92, SS=8.38) kullanmayanların dışadönüklük düzeyinden (Ort.=27.84, SS=6.87) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(49,057) = -2.07, p = .044$). Swarm kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre gruplar arası dışadönüklük düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180) = -1.43, p > .05$).

Sürekli sigara kullananlar ve kullanmayanların dışadönüklük düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası dışadönüklük düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180) = -.83, p > .05$). Sürekli alkol kullananlar ve kullanmayanların dışadönüklük düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası dışadönüklük düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180) = -1.70, p > .05$).

Devam eden veya sonlanmış psikoterapi süreci olan ve olmayanlar arasında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), psikoterapi süreci olan ve olmayan kişilerin dışadönüklük düzeylerinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180) = -.50, p > .05$).

Dışadönüklük düzeyinin eğitim düzeyi, gelir düzeyi, oyun platformu (çevrimiçi/çevrimdışı), oyun türü sayısı, sosyal medya uygulama sayısı, sürekli kullanılan madde sayısına göre farklılaşıp farklılaşmadığını değerlendirmek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre gelir düzeyine göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179) = 12.88, p < .001$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle

Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ($p \geq .05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre üst gelir düzeyinden olan kişilerin dışadönüklük düzeyi (Ort.=32.59, SS=7.75) orta gelir düzeyi olanlardan (Ort.=26.81, SS=6.46, $p < .001$) ve alt gelir düzeyi olanlardan (Ort.=27.19, SS=6.50, $p = .020$) anlamlı olarak daha yüksektir. Alt gelir düzeyinden olan kişilerin dışadönüklük düzeyi ile orta gelir düzeylerinden olan kişilerin dışadönüklük düzeyleri anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($p > .05$).

Katılımcıların dışadönüklük düzeylerinin oynadıkları oyunu çevrimiçi, çevrimdışı veya hem çevrimiçi hem çevrimdışı oynamalarına göre farklılaşp farklılaşmadığını test etmek üzere yapılan analize göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179)=3.39$, $p = .036$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ($p \geq .05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre çevrimiçi oyun oynayanların dışadönüklük düzeyi (Ort.=29.86, SS=7.25) çevrimdışı oyun oynayanların dışadönüklük düzeyinden (Ort.=25.52, SS=5.77) anlamlı olarak daha yüksektir ($p = .033$). Çevrimiçi oyun oynayanlar ve çevrimdışı oyun oynayanlar ile hem çevrimiçi hem çevrimdışı oyun oynayanların dışadönüklük düzeyleri ise anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($p > .05$).

Eğitim düzeyine göre ($F(2,179)=2.82$, $p > .05$), oyun türü sayısına göre ($F(3,178)=1.87$, $p > .05$), sosyal medya uygulama sayısına göre ($F(4,172)=1.20$, $p > .05$) ve sürekli kullanılan madde sayısına göre gruplar arası dışadönüklük düzeyleri farkının istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür ($F(2,179)=2.32$, $p > .05$).

Dışadönüklük skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları Tablo 4.5'te sunulmuştur.

Tablo 4.5 Dışadönüklük Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p	
Dışadönüklük	Cinsiyet						
	Erkek	80	30.24	7.01	2.80	178	.006**
	Kadın	100	27.25	7.18			
	Meslek durumu						
	Öğrenci	114	26.57	6.20	-5.53	174	.000***
	Çalışan	62	32.44	7.59			

Tablo 4.5 (devamı) Dışadönüklük Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Oyun aracı						
Masaüstü bilgisayar						
Evet	41	31.24	7.97	-2.83	180	.005**
Hayır	141	27.65	6.89			
Dizüstü bilgisayar						
Evet	47	26.60	6.77	2.06	180	.041*
Hayır	135	29.11	7.37			
Telefon						
Evet	107	26.90	6.25	3.57	180	.000***
Hayır	75	30.69	8.08			
Tablet						
Evet	27	26.37	7.99	1.62	180	.106
Hayır	155	28.83	7.12			
Oyun konsolu						
Evet	46	33.09	7.70	-5.35	180	.000***
Hayır	136	26.90	6.45			
Oyun aracı sayısı						
Tek araç	108	28.15	6.94	-.70	180	.485
Çok araç	74	28.92	7.79			
Oyun türü						
Aksiyon-macera						
Evet	88	28.65	7.34	-.33	180	.740
Hayır	94	28.29	7.27			
Simülasyon						
Evet	70	29.83	8.04	-2.02	180	.045*
Hayır	112	27.61	6.67			
Spor						
Evet	47	31.45	7.39	-3.53	180	.001**
Hayır	135	27.42	6.98			
Rol yapma-canlandırma						
Evet	55	28.18	8.22	.32	88,122	.752
Hayır	127	28.58	6.87			
Yarış						
Evet	46	30.00	7.50	-1.67	180	.098
Hayır	136	27.94	7.17			
Strateji						
Evet	85	28.01	7.30	.78	180	.437
Hayır	97	28.86	7.28			
Oyundan arkadaş edinme						
Evet	80	30.26	7.45	3.02	180	.003**
Hayır	102	27.05	6.86			
Sosyal medya uygulaması						
Twitter						
Evet	134	29.18	7.75	-2.66	119,818	.009**
Hayır	48	26.46	5.37			
Discord						
Evet	72	28.93	7.68	-.70	180	.484
Hayır	110	28.16	7.04			
Twitch						
Evet	61	29.39	7.68	-1.23	180	.221
Hayır	121	27.99	7.06			

Tablo 4.5 (devamı) Dışadönüklük Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Facebook						
Evet	37	30.92	8.38	-2.07	49,057	.044*
Hayır	145	27.84	6.87			
Swarm						
Evet	16	30.94	9.25	-1.43	180	.155
Hayır	166	28.22	7.06			
Sürekli kullanılan madde						
Sigara						
Evet	98	28.88	7.80	-.83	180	.407
Hayır	84	27.98	6.64			
Alkol						
Evet	64	29.70	7.92	-1.70	180	.090
Hayır	118	27.79	6.86			
Psikoterapi alma durumu						
Evet	21	27.71	7.52	-.50	180	.619
Hayır	161	28.56	7.27			
Eğitim düzeyi						
Lise	29	30.10	8.08	2.82	2,179	.062
Önlisans	20	31.10	7.88			
Lisans ve üstü	133	27.71	6.91			
Gelir düzeyi						
Alt	16	27.19	6.50	12.88	2,179	.000***
Orta	115	26.81	6.46			
Üst	51	32.59	7.75			
Oyun platformu						
Çevrimiçi	66	29.86	7.25	3.39	2,179	.036*
Çevrimdışı	25	25.52	5.77			
Çevrimiçi ve çevrimdışı	91	28.25	7.48			
Oyun türü sayısı						
1	70	27.23	6.30	1.87	3,178	.136
2	53	28.94	7.55			
3	30	28.13	7.60			
4 ve daha fazla	29	30.90	8.34			
Uygulama sayısı						
2	28	27.75	5.39	1.20	4,172	.312
3	67	28.08	7.35			
4	26	27.65	6.61			
5	28	28.82	8.38			
6 ve daha fazla	28	31.21	8.11			
Kullanılan madde sayısı						
Kullanmayan	74	28.11	6.67	2.32	2,179	.101
Tek madde	53	27.23	7.13			
Çok madde	55	30.13	8.02			
Yaş				.183		.013*
Ortalama oyun saati				.207		.005**
Ortalama internet/dijital kullanım saati				-.040		.593

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.4.1.3 Yumuşak Başlılık Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Yumuşak başlılık düzeyinin yaş, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile ilişkisini değerlendirmek amacıyla Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre yumuşak başlılık düzeyinin yaş, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile anlamlı ilişkisinin olmadığı görülmüştür ($p>.05$).

Yumuşak başlılık düzeyinin, örneklemin cinsiyet, meslek durumu, oyun araçlarının kullanılma durumu, oyun aracı sayısı, oyun türlerinin oynanma durumu, oyundan arkadaş edinme, sosyal medya uygulamalarını kullanma durumu, sürekli madde kullanma durumu, devam eden veya sonlanmış psikoterapi sürecinin olma durumuna göre karşılaştırılması amacıyla bağımsız gruplar için t-test analizi uygulanmıştır.

Yapılan analiz sonuçlarına göre yumuşak başlılık düzeyi cinsiyete göre karşılaştırıldığında erkekler ve kadınlar arasında yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(178)=-1.20, p>.05$).

Katılımcıların mesleki durumlarına göre öğrenciler ve çalışanlar arasında yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(174)=-.13, p>.05$).

Masaüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre masaüstü bilgisayarla oynayanların ve oynamayanların yumuşak başlılık düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=1.11, p>.05$). Dizüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre dizüstü bilgisayarla oynayanların ve oynamayanların yumuşak başlılık düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=1.83, p>.05$). Telefonla oyun oynayanlar ve oynamayanların yumuşak başlılık düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=-.67, p>.05$). Tabletle oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.39, p>.05$). Oyun konsolu ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği

Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre oyun konsolu ile oyun oynayanların yumuşak başlılık düzeyi (Ort.=33.65, SS=5.76) oynamayanların yumuşak başlılık düzeyinden (Ort.=31.90, SS=4.89) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-2.00, p=.047$).

Kullanılan oyun aracı sayısına göre yapılan karşılaştırmada tek araç kullananların (Ort.=32.19, SS=4.98) ve çok araç kullananların yumuşak başlılık düzeyinin (Ort.=32.57, SS=5.45) anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.48, p>.05$).

Aksiyon-macera türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.21, p>.05$). Simülasyon türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.38, p>.05$). Spor türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.028$), düzeltmeli sonuçlara göre spor türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında yumuşak başlılık düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(71,292)=.28, p>.05$). Rol yapma-canlandırma türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p=.026$), düzeltmeli sonuçlara göre rol yapma-canlandırma türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(85,367)=1.32, p>.05$). Yarış türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), gruplar arası yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.73, p>.05$). Strateji türü oyun oynayanlar ve oynamayanların yumuşak başlılık düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.76, p>.05$).

Oyundan arkadaş edinenlerin ve edinmeyenlerin yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.38, p>.05$).

Twitter kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre Twitter kullananların yumuşak başlılık düzeyi (Ort.=32.81, SS=5.16) kullanmayanların yumuşak başlılık düzeyinden (Ort.=31.06,

SS=4.99) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-2.03, p=.044$). Discord kullananlar ve kullanmayanlar arasında yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.29, p>.05$). Twitch kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.021$), düzeltilmeli sonuçlara göre gruplar arası yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(103,469)=1.47, p>.05$). Facebook kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.001$), düzeltilmeli sonuçlara göre gruplar arası yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(45,241)=.34, p>.05$). Swarm kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p<.001$), düzeltilmeli sonuçlara göre gruplar arası yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(15,895)=.74, p>.05$).

Sürekli sigara kullananlar ve kullanmayanların yumuşak başlılık düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.65, p>.05$). Sürekli alkol kullananlar ve kullanmayanların yumuşak başlılık düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası yumuşak başlılık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.85, p>.05$).

Devam eden veya sonlanmış psikoterapi süreci olan ve olmayanlar arasında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), psikoterapi süreci olan ve olmayan kişilerin yumuşak başlılık düzeylerinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.00, p>.05$).

Yumuşak başlılık düzeyinin eğitim düzeyi, gelir düzeyi, oyun platformu (çevrimiçi/çevrimdışı), oyun türü sayısı, sosyal medya uygulama sayısı, sürekli kullanılan madde sayısına göre farklılaşıp farklılaşmadığını değerlendirmek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre eğitim düzeyine göre ($F(2,179)=.27, p>.05$), gelir düzeyine göre ($F(2,179)=1.32, p>.05$), oynadıkları oyunu çevrimiçi, çevrimdışı veya hem çevrimiçi hem çevrimdışı oynamalarına göre ($F(2,179)=.67, p>.05$), oyun türü sayısına göre ($F(3,178)=.20, p>.05$), sosyal medya uygulama sayısına göre ($F(4,172)=.19, p>.05$) ve sürekli

kullanılan madde sayısına göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür ($F(2,179)=1.98, p>.05$).

Yumuşak başlılık skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları Tablo 4.6'da sunulmuştur.

Tablo 4.6 Yumuşak Başlılık Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Cinsiyet						
Erkek	80	31.90	5.27	-1.20	178	.231
Kadın	100	32.82	4.96			
Meslek durumu						
Öğrenci	114	32.45	4.72	-.13	174	.900
Çalışan	62	32.55	5.77			
Oyun aracı						
Masaüstü bilgisayar						
Evet	41	31.56	5.43	1.11	180	.270
Hayır	141	32.58	5.08			
Dizüstü bilgisayar						
Evet	47	31.17	5.25	1.83	180	.070
Hayır	135	32.76	5.09			
Telefon						
Evet	107	32.56	4.95	-.67	180	.505
Hayır	75	32.04	5.48			
Tablet						
Evet	27	32.70	6.28	-.39	180	.698
Hayır	155	32.28	4.97			
Oyun konsolu						
Evet	46	33.65	5.76	-2.00	180	.047*
Hayır	136	31.90	4.89			
Oyun aracı sayısı						
Tek araç	108	32.19	4.98	-.48	180	.633
Çok araç	74	32.57	5.45			
Oyun türü						
Aksiyon-macera						
Evet	88	32.26	5.17	.21	180	.831
Hayır	94	32.43	5.18			
Simülasyon						
Evet	70	33.01	5.07	-1.38	180	.168
Hayır	112	31.93	5.20			
Spor						
Evet	47	32.15	5.75	.28	71,292	.778
Hayır	135	32.42	4.96			
Rol yapma-canlandırma						
Evet	55	31.51	5.95	1.32	85,367	.189
Hayır	127	32.71	4.77			
Yarış						
Evet	46	32.83	5.15	-.73	180	.467
Hayır	136	32.18	5.18			
Strateji						
Evet	85	32.04	5.33	.76	180	.449
Hayır	97	32.62	5.02			

Tablo 4.6 (devamı) Yumuşak Başlılık Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Oyundan arkadaş edinme						
Evet	80	32.51	5.50	.38	180	.701
Hayır	102	32.22	4.90			
Sosyal medya uygulaması						
Twitter						
Evet	134	32.81	5.16	-2.03	180	.044*
Hayır	48	31.06	4.99			
Discord						
Evet	72	31.74	5.44	1.29	180	.198
Hayır	110	32.75	4.96			
Twitch						
Evet	61	31.51	5.75	1.47	103,469	.144
Hayır	121	32.77	4.81			
Facebook						
Evet	37	32.03	6.76	.34	45,241	.735
Hayır	145	32.43	4.70			
Swarm						
Evet	16	30.88	8.56	.74	15,895	.468
Hayır	166	32.49	4.73			
Sürekli kullanılan madde						
Sigara						
Evet	98	31.77	5.35	1.65	180	.101
Hayır	84	33.02	4.88			
Alkol						
Evet	64	31.39	6.07	1.85	180	.066
Hayır	118	32.86	4.54			
Psikoterapi alma durumu						
Evet	21	31.29	4.68	-1.00	180	.318
Hayır	161	32.49	5.22			
Eğitim düzeyi						
Lise	29	31.86	5.81	.27	2,179	.760
Önlisans	20	31.90	5.48			
Lisans ve üstü	133	32.52	4.99			
Gelir düzeyi						
Alt	16	32.19	5.48	1.32	2,179	.270
Orta	115	31.93	4.81			
Üst	51	33.33	5.78			
Oyun platformu						
Çevrimiçi	66	31.91	5.30	.67	2,179	.511
Çevrimdışı	25	31.88	3.97			
Çevrimiçi ve çevrimdışı	91	32.79	5.36			
Oyun türü sayısı						
1	70	32.21	5.02	.20	4,172	.945
2	53	32.36	4.83			
3	30	32.97	5.56			
4 ve daha fazla	29	32.00	5.86			
Uygulama sayısı						
2	28	32.36	4.34	.19	3,178	.896
3	67	32.60	5.22			
4	26	32.58	5.17			
5	28	32.61	4.92			
6 ve daha fazla	28	31.64	6.46			

Tablo 4.6 (devamı) Yumuşak Başlılık Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Kullanılan madde sayısı						
Kullanmayan	74	33.24	4.55	1.98	2,179	.142
Tek madde	53	31.93	4.91			
Çok madde	55	31.55	6.02			
Yumuşak başlılık						
Yaş				-.028		.708
Ortalama oyun saati				-.075		.315
Ortalama internet/dijital kullanım saati				.021		.773

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.4.1.4 Özdenetim Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Özdenetim düzeyinin yaş, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile ilişkisini değerlendirmek amacıyla Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre özdenetim düzeyinin yaş ile düşük düzeyde pozitif ($r = .216$, $p = .003$) ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile düşük düzeyde negatif ($r = -.215$, $p = .004$) anlamlı ilişkisinin olduğu, günlük ortalama oyun saati ile anlamlı ilişkisinin olmadığı görülmüştür ($p > .05$).

Özdenetim düzeyinin, örneklemin cinsiyet, meslek durumu, oyun araçlarının kullanılma durumu, oyun aracı sayısı, oyun türlerinin oynanma durumu, oyundan arkadaş edinme, sosyal medya uygulamalarını kullanma durumu, sürekli madde kullanma durumu, devam eden veya sonlanmış psikoterapi sürecinin olma durumuna göre karşılaştırılması amacıyla bağımsız gruplar için t-test analizi uygulanmıştır.

Yapılan analiz sonuçlarına göre özdenetim düzeyi cinsiyete göre karşılaştırıldığında erkekler ve kadınlar arasında anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(178) = 1.51$, $p > .05$).

Katılımcıların mesleki durumlarına göre öğrenciler ve çalışanlar arasında özdenetim düzeyinin farklılaşıp farklılaşmadığına bakıldığında çalışanların özdenetim düzeyinin (Ort.=37.06, SS=7.28) öğrencilerin özdenetim düzeyinden (Ort.=31.87, SS=5.32) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(174) = -5.42$, $p < .001$).

Masaüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre masaüstü bilgisayarla oynayanların ve oynamayanların özdenetim düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180) = -$

1.59, $p>.05$). Dizüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.044$), düzeltmeli sonuçlara göre dizüstü bilgisayar ile oyun oynayanların özdenetim düzeyi (Ort.=31.68, SS=5.72) oynamayanların özdenetim düzeyinden (Ort.=34.22, SS=6.67) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(92,655)=2.50$, $p=.014$). Telefonla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında, telefonla oyun oynayanların özdenetim düzeyinin (Ort.=31.79, SS=5.44) oynamayanların özdenetim düzeyinden (Ort.=36.08, SS=7.11) anlamlı olarak daha düşük olduğu görülmüştür ($t(180)=4.60$, $p<.001$). Tabletle oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası özdenetim düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.57$, $p>.05$). Oyun konsolu ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre oyun konsolu ile oyun oynayanların özdenetim düzeyi (Ort.=37.11, SS=7.15) oynamayanların özdenetim düzeyinden (Ort.=32.36, SS=5.84) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-4.49$, $p<.001$).

Kullanılan oyun aracı sayısına göre tek araç kullananların (Ort.=33.25, SS=6.77) ve çok araç kullananların özdenetim düzeyinin (Ort.=34.01, SS=6.15) anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.78$, $p>.05$).

Aksiyon-macera türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında özdenetim düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.39$, $p>.05$). Simülasyon türü oyun oynayanların özdenetim düzeyi (Ort.=34.97, SS=6.99) oynamayanların özdenetim düzeyinden (Ort.=32.68, SS=6.07) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-2.34$, $p=.021$). Spor türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre spor türü oyun oynayanların ve oynamayanların özdenetim düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.88$, $p>.05$). Rol yapma-canlandırma türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre rol yapma-canlandırma türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında özdenetim düzeyinin

anlamli olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.60, p>.05$). Yarış türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası özdenetim düzeyinin anlamli olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.28, p>.05$). Strateji türü oyun oynayanlar ve oynamayanların özdenetim düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası özdenetim düzeyinin anlamli olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.18, p>.05$).

Oyundan arkadaş edinenlerin ve edinmeyenlerin özdenetim düzeyleri arasında anlamli bir farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(180)=1.59, p>.05$).

Twitter kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.041$), düzeltmeli sonuçlara göre Twitter kullananların özdenetim düzeyi (Ort.=34.42, SS=6.68) kullanmayanların özdenetim düzeyinden (Ort.=31.17, SS=5.42) anlamli olarak daha yüksektir ($t(101,430)=-3.35, p=.001$). Discord kullananlar ve kullanmayanlar arasında özdenetim düzeyinin anlamli olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.94, p>.05$). Twitch kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası özdenetim düzeyinin anlamli olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.73, p>.05$). Facebook kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), Facebook kullananların özdenetim düzeyi (Ort.=36.14, SS=7.43) kullanmayanların özdenetim düzeyinden (Ort.=32.90, SS=6.12) anlamli olarak daha yüksektir ($t(180)=-2.74, p=.007$). Swarm kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.023$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası özdenetim düzeyinin anlamli olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(16,442)=-1.14, p>.05$).

Sürekli sigara kullananlar ve kullanmayanların özdenetim düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası özdenetim düzeyinin anlamli olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.20, p>.05$). Sürekli alkol kullananlar ve kullanmayanların özdenetim düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası özdenetim düzeyinin anlamli olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.56, p>.05$).

Devam eden veya sonlanmış psikoterapi süreci olan ve olmayanlar arasında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), psikoterapi süreci olan kişiler ile olmayan kişilerin özdenetim düzeyleri arasında anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(180) = -1.46$, $p > .05$).

Özdenetim düzeyinin eğitim düzeyi, gelir düzeyi, oyun platformu (çevrimiçi/çevrimdışı), oyun türü sayısı, sosyal medya uygulama sayısı, sürekli kullanılan madde sayısına göre farklılaşp farklılaşmadığını değerlendirmek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre eğitim düzeyine göre gruplar arası özdenetim düzeyi farkının istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179) = 3.66$, $p = .028$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ($p \geq .05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre gruplar arası anlamlı fark bulunmamıştır ($p > .05$). Analiz sonuçlarına göre gelir düzeyine göre gruplar arası özdenetim düzeyi farkının istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179) = 14.86$, $p < .001$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ($p \geq .05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre üst gelir düzeyinden olan kişilerin özdenetim düzeyi (Ort.=37.49, SS=6.77) alt gelir düzeyi olanlardan (Ort.=32.06, SS=5.09, $p = .006$) ve orta gelir düzeyi olanlardan (Ort.=32.03, SS=5.86, $p < .001$) anlamlı olarak daha yüksektir. Gelir düzeyi alt olan kişilerin özdenetim düzeyi ile orta olan kişilerin özdenetim düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($p > .05$). Oyun platformuna (çevrimiçi/çevrimdışı) göre ($F(2,179) = 1.22$, $p > .05$), oyun türü sayısına göre ($F(3,178) = 1.06$, $p > .05$), sosyal medya uygulama sayısına göre ($F(4,172) = 1.57$, $p > .05$) ve sürekli kullanılan madde sayısına göre ($F(2,179) = 2.65$, $p > .05$) yapılan karşılaştırmalarda ise gruplar arası özdenetim düzeyleri farklarının istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür.

Özdenetim skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları Tablo 4.7’de sunulmuştur.

Tablo 4.7 Özdenetim Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Cinsiyet						
Erkek	80	34.46	6.97	1.51	178	.133
Kadın	100	33.01	5.93			
Meslek durumu						
Öğrenci	114	31.87	5.32	-5.42	174	.000***
Çalışan	62	37.06	7.28			
Oyun aracı						
Masaüstü bilgisayar						
Evet	41	34.98	7.62	-1.59	180	.114
Hayır	141	33.15	6.13			
Dizüstü bilgisayar						
Evet	47	31.68	5.72	2.50	92,655	.014*
Hayır	135	34.22	6.67			
Telefon						
Evet	107	31.79	5.44	4.60	180	.000***
Hayır	75	36.08	7.11			
Tablet						
Evet	27	34.22	6.69	-.57	180	.569
Hayır	155	33.45	6.49			
Oyun konsolu						
Evet	46	37.11	7.15	-4.50	180	.000***
Hayır	136	32.36	5.84			
Oyun aracı sayısı						
Tek araç	108	33.25	6.77	-.78	180	.439
Çok araç	74	34.01	6.15			
Oyun türü						
Aksiyon-macera						
Evet	88	33.36	6.59	.39	180	.695
Hayır	94	33.75	6.48			
Simülasyon						
Evet	70	34.97	6.99	-2.34	180	.021*
Hayır	112	32.68	6.07			
Spor						
Evet	47	35.09	6.73	-1.88	180	.062
Hayır	135	33.03	6.38			
Rol yapma-canlandırma						
Evet	55	34.00	7.06	-.60	180	.551
Hayır	127	33.37	6.29			
Yarış						
Evet	46	33.33	6.63	.28	180	.779
Hayır	136	33.64	6.50			
Strateji						
Evet	85	32.95	7.05	1.18	180	.240
Hayır	97	34.09	6.00			
Oyundan arkadaş edinme						
Evet	80	34.43	6.96	1.59	180	.113
Hayır	102	32.88	6.09			
Sosyal medya uygulaması						
Twitter						
Evet	134	34.42	6.68	-3.35	101,430	.001**
Hayır	48	31.17	5.42			
Discord						
Evet	72	33.00	6.89	.94	180	.349
Hayır	110	33.93	6.26			

Tablo 4.7 (devamı) Özdenetim Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Twitch						
Evet	61	33.07	7.16	.73	180	.469
Hayır	121	33.81	6.18			
Facebook						
Evet	37	36.14	7.43	-2.74	180	.007**
Hayır	145	32.90	6.12			
Swarm						
Evet	16	35.94	8.91	-1.14	16,442	.269
Hayır	166	33.33	6.23			
Sürekli kullanılan madde						
Sigara	98	33.47	7.21	.20	180	.839
Evet	84	33.67	5.64			
Hayır						
Alkol	64	34.58	7.40	-1.56	180	.121
Evet	118	33.01	5.94			
Hayır						
Psikoterapi alma durumu						
Evet	21	31.62	5.84	-1.46	180	.147
Hayır	161	33.81	6.58			
Eğitim düzeyi						
Lise	29	35.31	7.39	3.66	2,179	.028*
Önlisans	20	36.15	7.09			
Lisans ve üstü	133	32.79	6.09			
Gelir düzeyi						
Alt	16	32.06	5.09	14.86	2,179	.000***
Orta	115	32.03	5.86			
Üst	51	37.49	6.77			
Oyun platformu						
Çevrimiçi	66	34.42	7.06	1.22	2,179	.297
Çevrimdışı	25	32.16	5.06			
Çevrimiçi ve çevrimdışı	91	33.32	6.44			
Oyun türü sayısı						
1	70	32.54	5.78	1.06	3,178	.370
2	53	34.53	6.63			
3	30	33.60	6.85			
4 ve daha fazla	29	34.21	7.57			
Uygulama sayısı						
2	28	32.75	5.12	1.57	4,172	.186
3	67	34.15	6.52			
4	26	31.15	6.45			
5	28	34.54	6.32			
6 ve daha fazla	28	34.89	7.91			
Kullanılan madde sayısı						
Kullanmayan	74	33.73	5.66	2.65	2,179	.074
Tek madde	53	32.00	6.21			
Çok madde	55	34.84	7.61			
Yaş				.216		.003**
Ortalama oyun saati				.082		.268
Ortalama internet/dijital kullanım saati				-215		.004**

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.4.1.5 Deneyime Açıklık Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Deneyime açıklık düzeyinin yaş, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile ilişkisini değerlendirmek amacıyla Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre deneyime açıklık düzeyinin yaş ($r=.256, p<.001$) ve günlük ortalama oyun saati ile ($r=.164, p=.027$) düşük düzeyde pozitif, günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile düşük düzeyde negatif ($r=-.171, p=.021$) anlamlı ilişkisinin olduğu görülmüştür.

Deneyime açıklık düzeyinin, örneklemin cinsiyet, meslek durumu, oyun araçlarının kullanılma durumu, oyun aracı sayısı, oyun türlerinin oynanma durumu, oyundan arkadaş edinme, sosyal medya uygulamalarını kullanma durumu, sürekli madde kullanma durumu, devam eden veya sonlanmış psikoterapi sürecinin olma durumuna göre karşılaştırılması amacıyla bağımsız gruplar için t-test analizi uygulanmıştır.

Yapılan analiz sonuçlarına göre deneyime açıklık düzeyi cinsiyete göre karşılaştırıldığında erkeklerin deneyime açıklık düzeyinin (Ort.=40.40, SS=8.80) kadınlardan (Ort.=36.65, SS=7.40) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(178)=3.11, p=.002$).

Katılımcıların mesleki durumlarına göre öğrenciler ve çalışanlar arasında deneyime açıklık düzeyinin farklılaşıp farklılaşmadığına bakıldığında çalışanların deneyime açıklık düzeyinin (Ort.=42.48, SS=8.59) öğrencilerden (Ort.=35.73, SS=7.43) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(174)=-5.45, p<.001$).

Masaüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre masaüstü bilgisayar ile oyun oynayanların deneyime açıklık düzeyi (Ort.=41.76, SS=9.14) oynamayanlardan (Ort.=37.10, SS=7.88) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-3.21, p=.002$). Dizüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre dizüstü bilgisayar ile oyun oynayanların deneyime açıklık düzeyi (Ort.=36.04, SS=8.78) oynamayanlardan (Ort.=38.88, SS=8.15) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(180)=2.02, p=.045$). Telefonla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında telefon ile oyun oynayanların deneyime açıklık düzeyinin (Ort.=23.04, SS=6.35) oynamayanlardan (Ort.=42.11, SS=8.78) anlamlı

olarak daha düşük olduđu görülmüştür ($t(180)=5.79, p<.001$). Tabletle oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası deneyime açıklık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.55, p>.05$). Oyun konsolu ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre oyun konsolu ile oyun oynayanların deneyime açıklık düzeyi (Ort.= 43.98, SS=7.93) oynamayanlardan (Ort.=39.04, SS=8.99) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-1.19, p<.001$).

Kullanılan oyun aracı sayısına göre tek araç kullananların (Ort.=37.54, SS=7.93) ve çok araç kullananların deneyime açıklık düzeyinin (Ort.=39.04, SS=8.99) anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.19, p>.05$).

Aksiyon-macera türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında deneyime açıklık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.56, p>.05$). Simülasyon türü oyun oynayanların deneyime açıklık düzeyinin (Ort.=40.99, SS=8.80) oynamayanlardan (Ort.=36.38, SS=7.63) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(180)=-3.74, p<.001$). Spor türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre spor türü oyun oynayanların deneyime açıklık düzeyi (Ort.= 40.89, SS=9.14) oynamayanlardan (Ort.= 37.19, SS=7.92) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-2.65, p=.009$). Rol yapma-canlandırma türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre rol yapma-canlandırma türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında deneyime açıklık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.68, p>.05$). Yarış türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası deneyime açıklık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.23, p>.05$). Strateji türü oyun oynayanlar ve oynamayanların deneyime açıklık düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası deneyime açıklık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.05, p>.05$).

Oyundan arkadaş edinilenlerin deneyime açıklık düzeyinin (Ort.=40.01, SS=9.31) edinmeyenlerden (Ort.=36.69, SS=7.29) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(180)=2.70, p=.008$).

Twitter kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre Twitter kullananların deneyime açıklık düzeyi (Ort.=39.08, SS=8.52) kullanmayanlardan (Ort.=35.56, SS=7.46) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-2.53, p=.012$). Discord kullananlar ve kullanmayanlar arasında deneyime açıklık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.15, p > .05$). Twitch kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), gruplar arası deneyime açıklık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.22, p > .05$). Facebook kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), Facebook kullananların deneyime açıklık düzeyi (Ort.=42.11, SS=8.38) kullanmayanlardan (Ort.=37.14, SS=8.10) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-3.31, p=.001$). Swarm kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.013$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası deneyime açıklık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(16,328)=-.99, p > .05$).

Sürekli sigara kullananlar ve kullanmayanların deneyime açıklık düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası deneyime açıklık düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.72, p > .05$). Sürekli alkol kullananların deneyime açıklık düzeyinin (Ort.=40.03, SS=9.29) kullanmayanlardan (Ort.=37.13, SS=7.69) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(180)=-2.26, p=.025$).

Devam eden veya sonlanmış psikoterapi süreci olan ve olmayanlar arasında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre gruplar arası deneyime açıklık düzeylerinde anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(180)=-.00, p > .05$).

Deneyime açıklık düzeyinin eğitim düzeyi, gelir düzeyi, oyun platformu (çevrimiçi/çevrimdışı), oyun türü sayısı, sosyal medya uygulama sayısı, sürekli kullanılan madde sayısına göre farklılaşıp farklılaşmadığını değerlendirmek amacıyla

tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre eğitim düzeyine göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179)=4.02, p=.020$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ($p \geq .05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre eğitim düzeyi lise olan kişilerin deneyime açıklık düzeyi (Ort.=41.45, SS=7.65) lisans ve üstü eğitim düzeyindekilerden (Ort.=37.11, SS=8.19) anlamlı olarak daha yüksektir ($p=.033$). Eğitim düzeyi önlisans olan kişilerin deneyime açıklık düzeyi ile eğitim düzeyi lise ve lisans ve üstü olan kişilerin deneyime açıklık düzeyleri anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($p > .05$). Gelir düzeyine göre deneyime açıklık düzeylerinin gruplar arası farkının istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179)=18.26, p < .001$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ($p \geq .05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre yüksek gelir düzeyi olan kişilerin deneyime açıklık düzeyi (Ort.=43.65, SS=9.04) alt gelir düzeyi olanlardan (Ort.=36.81, SS=7.94, $p=.007$) ve orta gelir düzeyi olanlardan (Ort.=35.90, SS=6.96, $p < .001$) anlamlı olarak daha yüksektir. Gelir düzeyi alt olan kişilerin deneyime açıklık düzeyi ile orta olan kişilerin deneyime açıklık düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($p > .05$).

Oyun türü sayısına göre gruplar arası deneyime açıklık düzeyi farkının istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=5.16, p=.002$). Levene testi sonuçlarına göre grup varyanslarının homojen dağıldığı görülmüştür ($p \geq .05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre bir oyun türü oynayan kişilerin deneyime açıklık düzeyi (Ort.=35.49, SS=6.98) dört ve daha fazla oyun türü oynayanlardan (Ort.=42.14, SS=9.45) anlamlı olarak daha düşüktür ($p=.002$). Bir oyun türü oynayanlar ile iki ve üç oyun türü oynayanlar arasında, iki oyun türü oynayanlar ile üç ve dört ve daha fazla oyun türü oynayanlar arasında, üç oyun türü oynayanlar ile dört ve daha fazla oyun türü oynayanlar arasında anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($p > .05$).

Oyun platformuna (çevrimiçi/çevrimdışı) göre ($F(2,179)=.26, p > .05$), sosyal medya uygulama sayısına göre ($F(4,172)=2.12, p > .05$) ve sürekli kullanılan madde sayısına göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür ($F(2,179)=2.41, p > .05$).

Deneyime açıklık skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları Tablo 4.8’de sunulmuştur.

Tablo 4.8 Deneyime Açıklık Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Cinsiyet						
Erkek	80	40.40	8.80	3.11	178	.002**
Kadın	100	36.65	7.40			
Meslek durumu						
Öğrenci	114	35.73	7.43	-5.45	174	.000***
Çalışan	62	42.48	8.59			
Oyun aracı						
Masaüstü bilgisayar						
Evet	41	41.76	9.14	-3.21	180	.002**
Hayır	141	37.10	7.88			
Dizüstü bilgisayar						
Evet	47	36.04	8.78	2.02	180	.045*
Hayır	135	38.88	8.15			
Telefon						
Evet	107	35.37	6.88	5.79	180	.000***
Hayır	75	42.11	8.78			
Tablet						
Evet	27	37.33	9.39	.55	180	.585
Hayır	155	38.29	8.22			
Oyun konsolu						
Evet	46	43.98	8.77	-5.95	180	.000***
Hayır	136	36.18	7.28			
Oyun aracı sayısı						
Tek araç	108	37.54	7.93	-1.19	180	.236
Çok araç	74	39.04	8.99			
Oyun türü						
Aksiyon-macera						
Evet	88	38.51	8.85	-.56	180	.573
Hayır	94	37.81	7.95			
Simülasyon						
Evet	70	40.99	8.80	-3.74	180	.000***
Hayır	112	36.38	7.63			
Spor						
Evet	47	40.89	9.14	-2.65	180	.009**
Hayır	135	37.19	7.92			
Rol yapma-canlandırma						
Evet	55	39.73	8.78	-1.68	180	.095
Hayır	127	37.47	8.14			
Yarış						
Evet	46	39.46	8.94	-1.23	180	.222
Hayır	136	37.71	8.17			
Strateji						
Evet	85	38.12	8.31	.05	180	.963
Hayır	97	38.18	8.49			
Oyundan arkadaş edinme						
Evet	80	40.01	9.31	2.70	180	.008**
Hayır	102	36.69	7.29			

Tablo 4.8 (devamı) Deneyime Açıklık Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Sosyal medya uygulaması						
Twitter						
Evet	134	39.08	8.52	-2.53	180	.012*
Hayır	48	35.56	7.46			
Discord						
Evet	72	39.03	9.24	-1.15	180	.253
Hayır	110	37.57	7.76			
Twitch						
Evet	61	39.21	9.33	-1.22	180	.225
Hayır	121	37.61	7.85			
Facebook						
Evet	37	42.11	8.38	-3.31	180	.001**
Hayır	145	37.14	8.10			
Swarm						
Evet	16	40.88	11.87	-.99	16,328	.338
Hayır	166	37.89	7.97			
Sürekli kullanılan madde						
Sigara						
Evet	98	39.13	8.74	-1.72	180	.087
Hayır	84	37.00	7.84			
Alkol						
Evet	64	40.03	9.29	-2.26	180	.025*
Hayır	118	37.13	7.69			
Psikoterapi alma durumu						
Evet	21	38.14	6.84	-.003	180	.997
Hayır	161	38.15	8.58			
Eğitim düzeyi						
Lise	29	41.45	7.65	4.02	2,179	.020*
Önlisans	20	40.25	9.41			
Lisans ve üstü	133	37.11	8.19			
Gelir düzeyi						
Alt	16	36.81	7.94	18.26	2,179	.000***
Orta	115	35.90	6.96			
Üst	51	43.65	9.04			
Oyun platformu						
Çevrimiçi	66	38.42	8.87	.26	2,179	.772
Çevrimdışı	25	37.04	6.20			
Çevrimiçi ve çevrimdışı	91	38.25	8.59			
Oyun türü sayısı						
1	70	35.49	6.98	5.16	3,178	.002**
2	53	38.98	8.49			
3	30	39.03	8.47			
4 ve daha fazla	29	42.14	9.45			
Uygulama sayısı						
2	28	35.46	7.66	2.12	4,172	.080
3	67	38.11	7.77			
4	26	36.73	8.05			
5	28	39.32	9.73			
6 ve daha fazla	28	41.43	9.20			

Tablo 4.8 (devamı) Deneyime Açıklık Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p	
Kullanılan madde sayısı	Kullanmayan	74	36.81	7.74	2.41	2,179	.093
	Tek madde	53	38.04	7.70			
	Çok madde	55	40.06	9.56			
Deneyime açıklık	Yaş			.256		.000***	
	Ortalama oyun saati			.164		.027*	
	Ortalama internet/dijital kullanım saati			-.171		.021*	

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.4.2 SBÇTÖ Alt Ölçek Puanlarının Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Bu bölümde SBÇTÖ alt ölçekleri olan probleme yönelik baş etme yöntemleri ve duygulara yönelik baş etme yöntemleri skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları incelenmiştir.

4.4.2.1 Probleme Yönelik Baş Etme Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Probleme yönelik baş etme düzeyinin yaş, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile ilişkisini değerlendirmek amacıyla Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Probleme yönelik baş etme düzeyinin yaş ile düşük düzeyde pozitif ($r = .191$, $p = .010$) ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile düşük düzeyde negatif ($r = -.203$, $p = .006$) anlamlı ilişkisinin olduğu, günlük ortalama oyun saati ile anlamlı ilişkisinin olmadığı görülmüştür ($p > .05$).

Probleme yönelik baş etme düzeyinin, örneklemin cinsiyet, meslek durumu, oyun araçlarının kullanılma durumu, oyun aracı sayısı, oyun türlerinin oynanma durumu, oyundan arkadaş edinme, sosyal medya uygulamalarını kullanma durumu, sürekli madde kullanma durumu, devam eden veya sonlanmış psikoterapi sürecinin olma durumuna göre karşılaştırılması amacıyla bağımsız gruplar için t-test analizi uygulanmıştır.

Yapılan analiz sonuçlarına göre probleme yönelik baş etme düzeyi cinsiyete göre karşılaştırıldığında erkeklerin probleme yönelik baş etme düzeyinin (Ort.=33.26,

SS=9.89) kadınlardan (Ort.=30.28, SS=9.14) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(178)=2.10, p=.037$).

Katılımcıların mesleki durumlarına göre öğrenciler ve çalışanlar arasında probleme yönelik baş etme düzeyinin farklılaşıp farklılaşmadığına bakıldığında çalışanların probleme yönelik baş etme düzeyinin (Ort.=34.74, SS=11.78) öğrencilerden (Ort.=29.97, SS=8.17) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(174)=-3.15, p=.002$).

Masaüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.039$), düzeltmeli sonuçlara göre masaüstü bilgisayar ile oyun oynayanların ve oynamayanların probleme yönelik baş etme düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(55,522)=-1.26, p>.05$). Dizüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre dizüstü bilgisayar ile oyun oynayanların probleme yönelik baş etme düzeyi (Ort.=29.00, SS=9.14) oynamayanlardan (Ort.= 32.27, SS=9.91) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(180)=1.98, p=.049$). Telefonla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında telefon ile oyun oynayanların probleme yönelik baş etme düzeyinin (Ort.=29.40, SS=8.73) oynamayanlardan (Ort.=34.31, SS=10.56) anlamlı olarak daha düşük olduğu görülmüştür ($t(180)=3.42, p=.001$). Tablet ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.032$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası probleme yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(31,076)=.71, p>.05$). Oyun konsolu ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p<.001$), düzeltmeli sonuçlara göre oyun konsolu ile oyun oynayanların probleme yönelik baş etme düzeyi (Ort.= 36.30, SS=11.92) oynamayanlardan (Ort.=29.77, SS=8.40) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(60,824)=-3.44, p=.001$).

Kullanılan oyun aracı sayısına göre tek araç kullananların (Ort.=31.36, SS=8.86) ve çok araç kullananların probleme yönelik baş etme düzeyinin (Ort.=31.51, SS=11.09) anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.10, p>.05$).

Aksiyon-macera türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında probleme yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.11,$

$p > .05$). Simülasyon türü oyun oynayanların probleme yönelik baş etme düzeyinin (Ort.=33.54, SS=10.94) oynamayanlardan (Ort.=30.10, SS=8.81) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(180)=-2.34, p=.021$). Spor türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre gruplar arası probleme yönelik baş etme düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=-1.81, p > .05$). Rol yapma-canlandırma türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.001$), düzeltmeli sonuçlara göre rol yapma-canlandırma türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında probleme yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(79,344)=.35, p > .05$). Yarış türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), gruplar arası probleme yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.44, p > .05$). Strateji türü oyun oynayanlar ve oynamayanların probleme yönelik baş etme düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası probleme yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.44, p > .05$).

Oyundan arkadaş edinenlerin probleme yönelik baş etme düzeyinin (Ort.=33.23, SS=10.86) edinmeyenlerden (Ort.=30.01, SS=8.68) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(180)=-2.22, p=.028$).

Twitter kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre Twitter kullananlar ve kullanmayanlar arasında probleme yönelik baş etme düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=-1.59, p > .05$). Discord kullananlar ve kullanmayanlar arasında probleme yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.38, p > .05$). Twitch kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.043$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası probleme yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(98,759)=-.45, p > .05$). Facebook kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir

($p < .001$), düzeltilmeli sonuçlara göre gruplar arası probleme yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(43,798) = -.94, p > .05$). Swarm kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p < .001$), düzeltilmeli sonuçlara göre gruplar arası probleme yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(15,796) = -.12, p > .05$).

Sürekli sigara kullananlar ve kullanmayanların probleme yönelik baş etme düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası probleme yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180) = -.49, p > .05$). Sürekli alkol kullananlar ve kullanmayanlar arasında probleme yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180) = -.87, p > .05$).

Devam eden veya sonlanmış psikoterapi süreci olan ve olmayanlar arasında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre gruplar arası probleme yönelik baş etme düzeylerinde anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(180) = .45, p > .05$).

Probleme yönelik baş etme düzeyinin eğitim düzeyi, gelir düzeyi, oyun platformu (çevrimiçi/çevrimdışı), oyun türü sayısı, sosyal medya uygulama sayısı, sürekli kullanılan madde sayısına göre farklılaşp farklılaşmadığını değerlendirmek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre gelir düzeyine göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179) = 5.42, p = .005$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağılmadığı görülmüştür ($p < .001$). Bu sebeple post hoc karşılaştırmasında Tamhanes'T2 düzeltmesi kullanılmıştır. Düzeltilmeli sonuçlara göre üst gelir düzeyi olan kişilerin probleme yönelik baş etme düzeyi (Ort.=35.16, SS=12.22) orta gelir düzeyi olanlardan (Ort.=30.04, SS=8.05) anlamlı olarak daha yüksektir ($p = .023$). Alt gelir düzeyi olan kişilerin probleme yönelik baş etme düzeyi ile üst ve orta gelir düzeyi olan kişilerin probleme yönelik baş etme düzeyi ise anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($p > .05$). Eğitim düzeyine göre ($F(2,179) = 1.42, p > .05$), oyun platformuna (çevrimiçi/çevrimdışı) göre ($F(2,179) = 1.45, p > .05$), oyun türü sayısına göre ($F(3,178) = 1.60, p > .05$), sosyal medya uygulama sayısına göre ($F(4,172) = 1.65, p > .05$) ve sürekli kullanılan madde sayısına göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür ($F(2,179) = .34, p > .05$).

Probleme yönelik baş etme skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları Tablo 4.9’da sunulmuştur.

Tablo 4.9 Probleme Yönelik Baş Etme Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Cinsiyet						
Erkek	80	33.26	9.89	2.10	178	.037*
Kadın	100	30.28	9.14			
Meslek durumu						
Öğrenci	114	29.97	8.17	-3.15	174	.002**
Çalışan	62	34.74	11.78			
Oyun aracı						
Masaüstü bilgisayar						
Evet	41	33.34	11.57	-1.26	55,522	.213
Hayır	141	30.87	9.19			
Dizüstü bilgisayar						
Evet	47	29.00	9.14	1.98	180	.049*
Hayır	135	32.27	9.91			
Telefon						
Evet	107	29.40	8.73	3.42	180	.001**
Hayır	75	34.31	10.56			
Tablet						
Evet	27	29.89	12.59	.71	31,076	.483
Hayır	155	31.69	9.25			
Oyun konsolu						
Evet	46	36.30	11.92	-3.44	60,824	.001**
Hayır	136	29.77	8.40			
Oyun aracı sayısı						
Tek araç	108	31.36	8.86	-1.10	180	.918
Çok araç	74	31.51	11.09			
Oyun türü						
Aksiyon-macera						
Evet	88	31.34	9.69	.11	180	.913
Hayır	94	31.50	9.96			
Simülasyon						
Evet	70	33.54	10.94	-2.34	180	.021*
Hayır	112	30.10	8.81			
Spor						
Evet	47	33.64	10.63	-1.81	180	.072
Hayır	135	30.65	9.41			
Rol yapma-canlandırma						
Evet	55	30.98	12.06	.35	79,344	.726
Hayır	127	31.61	8.69			
Yarış						
Evet	46	31.98	9.75	-.44	180	.658
Hayır	136	31.24	9.85			
Strateji						
Evet	85	31.77	10.78	-.44	180	.661
Hayır	97	31.12	8.90			

Tablo 4.9 (devamı) Probleme Yönelik Baş Etme Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Oyundan arkadaş edinme						
Evet	80	33.23	10.86	2.22	180	.028*
Hayır	102	30.01	8.68			
Sosyal medya uygulaması						
Twitter						
Evet	134	32.11	10.20	-1.59	180	.113
Hayır	48	29.50	8.37			
Discord						
Evet	72	31.76	10.62	-.38	180	.705
Hayır	110	31.20	9.27			
Twitch						
Evet	61	31.92	11.35	-.45	98,759	.656
Hayır	121	31.17	8.96			
Facebook						
Evet	37	33.16	13.48	-.94	43,798	.354
Hayır	145	30.98	8.62			
Swarm						
Evet	16	31.88	17.04	-.12	15,796	.910
Hayır	166	31.38	8.89			
Sürekli kullanılan madde						
Sigara						
Evet	98	31.76	10.92	-.49	180	.623
Hayır	84	31.04	8.36			
Alkol						
Evet	64	32.28	11.89	-.87	180	.386
Hayır	118	30.96	8.48			
Psikoterapi alma durumu						
Evet	21	30.52	9.24	.45	180	.656
Hayır	161	31.54	9.89			
Eğitim düzeyi						
Lise	29	31.83	13.32	1.42	2,179	.244
Önlisans	20	34.75	11.35			
Lisans ve üstü	133	30.84	8.57			
Gelir düzeyi						
Alt	16	29.44	10.14	5.42	2,179	.005**
Orta	115	30.04	8.05			
Üst	51	35.16	12.22			
Oyun platformu						
Çevrimiçi	66	32.23	10.09	1.45	2,179	.238
Çevrimdışı	25	28.40	5.55			
Çevrimiçi ve çevrimdışı	91	31.67	10.40			
Oyun türü sayısı						
1	70	29.67	8.41	1.60	3,178	.191
2	53	32.43	8.99			
3	30	31.27	11.41			
4 ve daha fazla	29	33.97	12.05			
Uygulama sayısı						
2	28	32.25	5.57	1.65	4,172	.163
3	67	31.03	10.03			
4	26	27.69	8.63			
5	28	33.00	8.81			
6 ve daha fazla	28	33.86	13.42			

Tablo 4.9 (devamı) Probleme Yönelik Baş Etme Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p	
Kullanılan madde sayısı	Kullanmayan	74	30.85	8.34	.34	2,179	.711
	Tek madde	53	31.32	8.80			
	Çok madde	55	32.29	12.33			
Probleme Yönelik Baş Etme	Yaş			.191		.010*	
	Ortalama oyun saati			.080		.284	
	Ortalama internet/dijital kullanım saati			-.203		.006**	

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.4.2.2 Duygulara Yönelik Baş Etme Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Duygulara yönelik baş etme düzeyinin yaş, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile ilişkisini değerlendirmek amacıyla Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Duygulara yönelik baş etme düzeyinin yaş ile düşük düzeyde negatif ($r = -.234$, $p = .001$) ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile düşük düzeyde pozitif ($r = .169$, $p = .023$) anlamlı ilişkisinin olduğu, günlük ortalama oyun saati ile anlamlı ilişkisinin olmadığı görülmüştür ($p > .05$).

Duygulara yönelik baş etme düzeyinin, örneklemin cinsiyet, meslek durumu, oyun araçlarının kullanılma durumu, oyun aracı sayısı, oyun türlerinin oynanma durumu, oyundan arkadaş edinme, sosyal medya uygulamalarını kullanma durumu, sürekli madde kullanma durumu, devam eden veya sonlanmış psikoterapi sürecinin olma durumuna göre karşılaştırılması amacıyla bağımsız gruplar için t-test analizi uygulanmıştır.

Yapılan analiz sonuçlarına göre duygulara yönelik baş etme düzeyi cinsiyete göre karşılaştırıldığında erkeklerin duygulara yönelik baş etme düzeyinin (Ort.=12.20, SS=9.03) kadınlardan (Ort.=15.52, SS=8.66) anlamlı olarak daha düşük olduğu görülmüştür ($t(178) = -2.51$, $p = .013$).

Katılımcıların mesleki durumlarına göre öğrenciler ve çalışanlar arasında duygulara yönelik baş etme düzeyinin farklılaşıp farklılaşmadığına bakıldığında çalışanların duygulara yönelik baş etme düzeyinin (Ort.=10.15, SS=9.37) öğrencilerden (Ort.=15.72, SS=7.69) anlamlı olarak daha düşük olduğu görülmüştür ($t(174) = 4.25$, $p < .001$).

Masaüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre masaüstü bilgisayar ile oyun oynayanların ve oynamayanların duygulara yönelik baş etme düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=1.53, p > .05$). Dizüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre dizüstü bilgisayar ile oyun oynayanların ve oynamayanların duygulara yönelik baş etme düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=-.57, p > .05$). Telefonla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında telefon ile oyun oynayanların duygulara yönelik baş etme düzeyinin (Ort.=16.39, SS=7.86) oynamayanlardan (Ort.=10.80, SS=9.39) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(180)=-4.36, p < .001$). Tablet ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre gruplar arası duygulara yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.85, p > .05$). Oyun konsolu ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre oyun konsolu ile oyun oynayanların duygulara yönelik baş etme düzeyi (Ort.=9.91, SS=9.18) oynamayanlardan (Ort.=15.50, SS=8.43) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(180)=3.80, p < .001$).

Kullanılan oyun aracı sayısına göre tek araç kullananların (Ort.=13.81, SS=8.59) ve çok araç kullananların duygulara yönelik baş etme düzeyinin (Ort.=14.50, SS=9.47) anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.51, p > .05$).

Aksiyon-macera türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında duygulara yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.69, p > .05$). Simülasyon türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında duygulara yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.70, p > .05$). Spor türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre spor oyunu oynayanların duygulara yönelik baş etme düzeyi (Ort.= 11.40, SS=9.06) oynamayanlardan (Ort.= 15.02, SS=8.74) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(180)=2.42, p = .016$). Rol yapma-canlandırma türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup

varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.029$), düzeltmeli sonuçlara göre rol yapma-canlandırma türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında duygulara yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(85,770)=-.32, p>.05$). Yarış türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası duygulara yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.08, p>.05$). Strateji türü oyun oynayanlar ve oynamayanların duygulara yönelik baş etme düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası duygulara yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.71, p>.05$).

Oyundan arkadaş edinenlerin ve edinmeyenlerin duygulara yönelik baş etme düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=1.09, p>.05$).

Twitter kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre Twitter kullananlar ve kullanmayanlar arasında duygulara yönelik baş etme düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=1.20, p>.05$). Discord kullananlar ve kullanmayanlar arasında duygulara yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.36, p>.05$). Twitch kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası duygulara yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.20, p>.05$). Facebook kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.013$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası duygulara yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(47,533)=1.46, p>.05$). Swarm kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası duygulara yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.51, p>.05$).

Sürekli sigara kullananlar ve kullanmayanların duygulara yönelik baş etme düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası duygulara yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.01, p>.05$). Sürekli alkol kullananlar ve

kullanmayanlar arasında duygulara yönelik baş etme düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.50, p>.05$).

Devam eden veya sonlanmış psikoterapi süreci olan ve olmayanlar arasında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası duygulara yönelik baş etme düzeylerinde anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.41, p>.05$).

Duygulara yönelik baş etme düzeyinin eğitim düzeyi, gelir düzeyi, oyun platformu (çevrimiçi/çevrimdışı), oyun türü sayısı, sosyal medya uygulama sayısı, sürekli kullanılan madde sayısına göre farklılaşıp farklılaşmadığını değerlendirmek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre gelir düzeyine göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179)=7.09, p=.001$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ($p\geq.05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre üst gelir düzeyi olan kişilerin duygulara yönelik baş etme düzeyi (Ort.=11.02, SS=9.46) alt gelir düzeyi olanlardan (Ort.=19.94, SS=10.30, $p=.001$) ve orta gelir düzeyi olanlardan (Ort.=14.64, SS=8.02, $p=.042$) anlamlı olarak daha düşüktür. Alt gelir düzeyi olan kişilerin ve orta gelir düzeyi olan kişilerin duygulara yönelik baş etme düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($p>.05$). Eğitim düzeyine göre ($F(2,179)=.12, p>.05$), oyun platformuna (çevrimiçi/çevrimdışı) göre ($F(2,179)=.11, p>.05$), oyun türü sayısına göre ($F(3,178)=2.16, p>.05$), sosyal medya uygulama sayısına göre ($F(4,172)=.95, p>.05$) ve sürekli kullanılan madde sayısına göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür ($F(2,179)=.08, p>.05$).

Duygulara yönelik baş etme skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları Tablo 4.10'da sunulmuştur.

Tablo 4.10 Duygulara Yönelik Baş Etme Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

		N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Duygulara Yönelik Baş Etme	Cinsiyet						
	Erkek	80	12.20	9.03	-2.51	178	.013*
	Kadın	100	15.52	8.66			
	Meslek durumu						
Öğrenci	114	15.72	7.69	4.25	174	.000***	
Çalışan	62	10.15	9.37				

Tablo 4.10 (devamı) Duygulara Yönelik Baş Etme Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Oyun aracı						
Masaüstü bilgisayar						
Evet	41	12.22	9.80	1.53	180	.129
Hayır	141	14.63	8.63			
Dizüstü bilgisayar						
Evet	47	14.72	8.24	-.57	180	.573
Hayır	135	13.87	9.19			
Telefon						
Evet	107	16.39	7.86	-4.36	180	.000***
Hayır	75	10.80	9.39			
Tablet						
Evet	27	17.00	9.98	-1.85	180	.066
Hayır	155	13.58	8.68			
Oyun konsolu						
Evet	46	9.91	9.18	3.80	180	.000***
Hayır	136	15.50	8.43			
Oyun aracı sayısı						
Tek araç	108	13.81	8.59	-.51	180	.608
Çok araç	74	14.50	9.47			
Oyun türü						
Aksiyon-macera						
Evet	88	13.61	9.12	.69	180	.490
Hayır	94	14.53	8.79			
Simülasyon						
Evet	70	12.67	9.28	1.70	180	.091
Hayır	112	14.97	8.65			
Spor						
Evet	47	11.40	9.06	2.42	180	.016*
Hayır	135	15.02	8.74			
Rol yapma-canlandırma						
Evet	55	14.44	10.31	-.32	85,770	.752
Hayır	127	13.94	8.32			
Yarış						
Evet	46	14.17	9.77	-.08	180	.940
Hayır	136	14.06	8.68			
Strateji						
Evet	85	13.59	8.83	.71	180	.482
Hayır	97	14.53	9.06			
Oyundan arkadaş edinme						
Evet	80	13.28	10.33	1.09	180	.278
Hayır	102	14.73	7.67			
Sosyal medya uygulaması						
Twitter						
Evet	134	13.61	9.26	1.20	180	.231
Hayır	48	15.42	7.92			
Discord						
Evet	72	13.79	9.46	.36	180	.719
Hayır	110	14.28	8.62			
Twitch						
Evet	61	12.97	9.34	1.20	180	.231
Hayır	121	14.65	8.72			

Tablo 4.10 (devamı) Duygulara Yönelik Baş Etme Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Facebook						
Evet	37	11.87	10.80	1.46	47,533	.150
Hayır	145	14.66	8.35			
Swarm						
Evet	16	10.88	11.66	1.51	180	.133
Hayır	166	14.39	8.62			
Sürekli kullanılan madde						
Sigara						
Evet	98	14.08	9.81	.01	180	.992
Hayır	84	14.09	7.87			
Alkol						
Evet	64	13.64	9.97	.50	180	.620
Hayır	118	14.33	8.37			
Psikoterapi alma durumu						
Evet	21	16.67	8.74	-1.41	180	.160
Hayır	161	13.75	8.94			
Eğitim düzeyi						
Lise	29	13.59	11.81	.12	2,179	.887
Önlisans	20	13.50	10.67			
Lisans ve üstü	133	14.29	7.97			
Gelir düzeyi						
Alt	16	19.94	10.30	7.09	2,179	.001**
Orta	115	14.64	8.02			
Üst	51	11.02	9.46			
Duygulara Yönelik Baş Etme						
Oyun platformu						
Çevrimiçi	66	13.69	9.18	.11	2,179	.894
Çevrimdışı	25	14.04	6.42			
Çevrimiçi ve çevrimdışı	91	14.39	9.42			
Oyun türü sayısı						
1	70	16.03	8.29	2.16	3,178	.095
2	53	12.36	7.91			
3	30	14.27	10.04			
4 ve daha fazla	29	12.38	10.41			
Uygulama sayısı						
2	28	15.43	8.22	.95	4,172	.435
3	67	14.09	9.13			
4	26	15.92	8.25			
5	28	12.39	8.53			
6 ve daha fazla	28	12.25	10.68			
Kullanılan madde sayısı						
Kullanmayan	74	14.15	8.06	.08	2,179	.922
Tek madde	53	14.40	8.57			
Çok madde	55	13.71	10.44			
Yaş						
				-234		.001**
Ortalama oyun saati						
				-103		.166
Ortalama internet/dijital kullanım saati						
				.169		.023*

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.4.3 ÇBASDÖ Alt Ölçek Puanlarının Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Bu bölümde ÇBASDÖ alt ölçekleri olan aileden, arkadaştan ve özel insandan algılanan sosyal destek ve toplam algılanan sosyal destek skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları incelenmiştir.

4.4.3.1 Aileden Algılanan Sosyal Destek Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Aileden algılanan sosyal destek düzeyinin yaş, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile ilişkisini değerlendirmek amacıyla Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Aileden algılanan sosyal destek düzeyinin günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile düşük düzeyde negatif ($r=-.221$, $p=.003$) anlamlı ilişkisinin olduğu, yaş ve günlük ortalama oyun saati ile anlamlı ilişkisinin olmadığı görülmüştür ($p>.05$).

Aileden algılanan sosyal destek düzeyinin, örneklemin cinsiyet, meslek durumu, oyun araçlarının kullanılma durumu, oyun aracı sayısı, oyun türlerinin oynanma durumu, oyundan arkadaş edinme, sosyal medya uygulamalarını kullanma durumu, sürekli madde kullanma durumu, devam eden veya sonlanmış psikoterapi sürecinin olma durumuna göre karşılaştırılması amacıyla bağımsız gruplar için t-test analizi uygulanmıştır.

Yapılan analiz sonuçlarına göre aileden algılanan sosyal destek düzeyi cinsiyete göre karşılaştırıldığında erkekler ve kadınlar arasında anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(178)=.61$, $p>.05$).

Katılımcıların mesleki durumlarına göre öğrenciler ve çalışanlar arasında aileden algılanan sosyal destek düzeyinin farklılaşp farklılaşmadığına bakıldığında gruplar arası anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(174)=-.68$, $p>.05$).

Masaüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre masaüstü bilgisayar ile oyun oynayanların ve oynamayanların aileden algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=.43$, $p>.05$). Dizüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre dizüstü bilgisayar ile oyun oynayanların ve oynamayanların aileden algılanan sosyal

destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=1.32, p>.05$). Telefonla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında gruplar arası aileden algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.46, p>.05$). Tabletle oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası aileden algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.41, p>.05$). Oyun konsolu ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.018$), düzeltmeli sonuçlara göre oyun konsolu ile oyun oynayanların ve oynamayanların aileden algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(64,068)=-.16, p>.05$).

Kullanılan oyun aracı sayısına göre tek araç kullananların (Ort.=21.19, SS=6.83) ve çok araç kullananların aileden algılanan sosyal destek düzeyinin (Ort.=20.37, SS=7.56) anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.77, p>.05$).

Aksiyon-macera türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında aileden algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.24, p>.05$). Simülasyon türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında aileden algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.70, p>.05$). Spor türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre spor oyunu oynayanların ve oynamayanların aileden algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=.01, p>.05$). Rol yapma-canlandırma türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre rol yapma-canlandırma oyunu oynayanların aileden algılanan sosyal destek düzeyi (Ort.=18.69, SS=7.82) oynamayanlardan (Ort.=21.80, SS=6.62) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(180)=2.75, p=.007$). Yarış türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası aileden algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.60, p>.05$). Strateji türü oyun oynayanlar ve oynamayanların aileden

algılanan sosyal destek düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası aileden algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.25, p>.05$).

Oyundan arkadaş edinenlerin ve edinmeyenlerin aileden algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=-.26, p>.05$).

Twitter kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre Twitter kullananlar ve kullanmayanlar arasında aileden algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=.61, p>.05$). Discord kullananlar ve kullanmayanlar arasında aileden algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.64, p>.05$). Twitch kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası aileden algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.58, p>.05$). Facebook kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.007$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası aileden algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(47,242)=.81, p>.05$). Swarm kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p<.001$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası aileden algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(16,116)=1.71, p>.05$).

Sürekli sigara kullananlar ve kullanmayanların aileden algılanan sosyal destek düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası aileden algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.00, p>.05$). Sürekli alkol kullananların aileden algılanan sosyal destek düzeyinin (Ort.=19.17, SS=8.29) kullanmayanlardan (Ort.=21.77, SS=6.26) anlamlı olarak daha düşük olduğu görülmüştür ($t(180)=2.38, p=.018$).

Devam eden veya sonlanmış psikoterapi süreci olan ve olmayanlar arasında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.031$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası aileden algılanan sosyal destek düzeylerinde anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(30,148)=-.12, p>.05$).

Aileden algılanan sosyal destek düzeyinin eğitim düzeyi, gelir düzeyi, oyun platformu (çevrimiçi/çevrimdışı), oyun türü sayısı, sosyal medya uygulama sayısı, sürekli kullanılan madde sayısına göre farklılaşp farklılaşmadığını değerlendirmek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre eğitim düzeyine göre ($F(2,179)=1.09, p>.05$), gelir düzeyine göre ($F(2,179)=2.60, p>.05$), oyun platformuna (çevrimiçi/çevrimdışı) göre ($F(2,179)=.13, p>.05$), oyun türü sayısına göre ($F(3,178)=.40, p>.05$), sosyal medya uygulama sayısına göre ($F(4,172)=1.59, p>.05$) ve sürekli kullanılan madde sayısına göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür ($F(2,179)=2.33, p>.05$).

Aileden algılanan sosyal destek skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları Tablo 4.11’de sunulmuştur.

Tablo 4.11 Aileden Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Cinsiyet						
Erkek	80	20.58	7.60	.61	178	.543
Kadın	100	21.22	6.60			
Meslek durumu						
Öğrenci	114	21.21	6.50	-.68	174	.497
Çalışan	62	20.45	8.01			
Oyun aracı						
Masaüstü bilgisayar						
Evet	41	20.44	7.68	.43	180	.671
Hayır	141	20.98	6.98			
Dizüstü bilgisayar						
Evet	47	19.68	7.26	1.32	180	.190
Hayır	135	21.27	7.06			
Aileden Algılanan Sosyal Destek						
Telefon						
Evet	107	20.65	6.76	.46	180	.648
Hayır	75	21.15	7.66			
Tablet						
Evet	27	20.33	8.25	.41	180	.680
Hayır	155	20.95	6.94			
Oyun konsolu						
Evet	46	21.02	8.57	-.16	54,068	.874
Hayır	136	20.80	6.61			
Oyun aracı sayısı						
Tek araç	108	21.19	6.83	.77	180	.442
Çok araç	74	20.37	7.56			
Oyun türü						
Aksiyon-macera						
Evet	88	20.73	6.98	.24	180	.813
Hayır	94	20.98	7.30			

Tablo 4.11 (devamı) Aileden Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Simülasyon						
Evet	70	21.33	7.19		180	.482
Hayır	112	20.56	7.10	-.70		
Spor						
Evet	47	20.85	8.08		180	.995
Hayır	135	20.86	6.80	.01		
Rol yapma/Canlandırma						
Evet	55	18.69	7.82		180	.007**
Hayır	127	21.80	6.62	2.75		
Yarış						
Evet	46	22.30	7.32		180	.111
Hayır	136	20.37	7.02	-1.60		
Strateji						
Evet	85	21.00	6.67		180	.801
Hayır	97	20.73	7.54	-.25		
Oyundan arkadaş edinme						
Evet	80	21.01	7.33		180	.795
Hayır	102	20.74	6.99	-.26		
Sosyal medya uygulaması						
Twitter						
Evet	134	20.66	7.36		180	.543
Hayır	48	21.40	6.49	.61		
Discord						
Evet	72	19.79	7.10		180	.103
Hayır	110	21.56	7.09	1.64		
Twitch						
Evet	61	19.69	7.73		180	.117
Hayır	121	21.45	6.76	1.58		
Facebook						
Evet	37	19.87	8.73		47,242	.422
Hayır	145	21.22	6.67	.81		
Swarm						
Evet	16	16.63	10.70		16,116	.107
Hayır	166	21.27	6.59	1.71		
Sürekli kullanılan madde						
Sigara						
Evet	98	20.37	7.23		180	.318
Hayır	84	21.43	7.01	1.00		
Alkol						
Evet	64	19.17	8.29		180	.018*
Hayır	118	21.77	6.26	2.38		
Psikoterapi alma durumu						
Evet	21	21.00	5.50		30,148	.904
Hayır	161	20.84	7.33	-.12		
Eğitim düzeyi						
Lise	29	19.14	8.60		2,179	.338
Önlisans	20	21.80	6.22	1.09		
Lisans ve üstü	133	21.09	6.90			
Gelir düzeyi						
Alt	16	17.50	8.04		2,179	.077
Orta	115	20.77	6.64	2.60		
Üst	51	22.10	7.67			

Tablo 4.11 (devamı) Aileden Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Oyun platformu						
Çevrimiçi	66	21.03	6.97	.13	2,179	.880
Çevrimdışı	25	21.32	6.15			
Çevrimiçi ve çevrimdışı	91	20.60	7.54			
Oyun türü sayısı						
1	70	20.83	6.70	.40	3,178	.757
2	53	21.47	7.29			
3	30	19.70	7.96			
4 ve daha fazla	29	21.00	7.16			
Uygulama sayısı						
2	28	23.50	6.36	1.59	4,172	.180
Aileden	3	67	21.03	6.72		
Algılanan	4	26	19.15	7.19		
Sosyal	5	28	20.25	7.15		
Destek	6 ve daha fazla	28	19.64	8.70		
Kullanılan madde sayısı						
Kullanmayan	74	22.03	6.60	2.33	2,179	.100
Tek madde	53	20.83	6.15			
Çok madde	55	19.31	8.40			
Yaş				.041		.584
Ortalama oyun saati				-.117		.117
Ortalama internet/dijital kullanım saati				-.221		.003**

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.4.3.2 Arkadaştan Algılanan Sosyal Destek Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyinin yaş, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile ilişkisini değerlendirmek amacıyla Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi ile yaş, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saatinin istatistiksel olarak anlamlı ilişkilerinin olmadığı görülmüştür ($p > .05$).

Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyinin, örneklemin cinsiyet, meslek durumu, oyun araçlarının kullanılma durumu, oyun aracı sayısı, oyun türlerinin oynanma durumu, oyundan arkadaş edinme, sosyal medya uygulamalarını kullanma durumu, sürekli madde kullanma durumu, devam eden veya sonlanmış psikoterapi sürecinin olma durumuna göre karşılaştırılması amacıyla bağımsız gruplar için t-test analizi uygulanmıştır.

Yapılan analiz sonuçlarına göre arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi cinsiyete göre karşılaştırıldığında erkekler ve kadınlar arasında gruplar arası anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(178)=-.56, p>.05$).

Katılımcıların mesleki durumlarına göre öğrenciler ve çalışanlar arasında arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyinin farklılaşp farklılaşmadığına bakıldığında gruplar arası anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(174)=-.74, p>.05$).

Masaüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre masaüstü bilgisayar ile oyun oynayanların ve oynamayanların arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=-.26, p>.05$). Dizüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.036$), düzeltmeli sonuçlara göre dizüstü bilgisayar ile oyun oynayanların arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi (Ort.=19.34, SS=7.66) oynamayanlardan (Ort.=22.07, SS=6.28) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(68,744)=2.20, p=.031$). Telefonla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında gruplar arası arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.13, p>.05$). Tabletle oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.52, p>.05$). Oyun konsolu ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre oyun konsolu ile oyun oynayanların ve oynamayanların arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=-1.55, p>.05$).

Kullanılan oyun aracı sayısına göre tek araç kullananların (Ort.=22.00, SS=5.96) ve çok araç kullananların arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyinin (Ort.=20.45, SS=7.70) anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.53, p>.05$).

Aksiyon-macera türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.95, p>.05$). Simülasyon türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında

arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.68, p>.05$). Spor türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre spor oyunu oynayanların ve oynamayanların arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=.76, p>.05$). Rol yapma-canlandırma türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.007$), düzeltmeli sonuçlara göre rol yapma-canlandırma oyunu oynayanların ve oynamayanların arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(82,335)=1.52, p>.05$). Yarış türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.25, p>.05$). Strateji türü oyun oynayanlar ve oynamayanların arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.48, p>.05$).

Oyundan arkadaş edinenlerin ve edinmeyenlerin arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=-1.08, p>.05$).

Twitter kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre Twitter kullananlar ve kullanmayanlar arasında arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=-1.34, p>.05$). Discord kullananlar ve kullanmayanlar arasında arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.08, p>.05$). Twitch kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.87, p>.05$). Facebook kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p<.001$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası

arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(45,084)=.21, p>.05$). Swarm kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p<.001$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(16,129)=.60, p>.05$).

Sürekli sigara kullananlar ve kullanmayanların arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.31, p>.05$). Sürekli alkol kullananların ve kullanmayanların arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası arkadaşta algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.80, p>.05$).

Devam eden veya sonlanmış psikoterapi süreci olan ve olmayanlar arasında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası arkadaşta algılanan sosyal destek düzeylerinde anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(180)=-.56, p>.05$).

Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyinin eğitim düzeyi, gelir düzeyi, oyun platformu (çevrimiçi/çevrimdışı), oyun türü sayısı, sosyal medya uygulama sayısı, sürekli kullanılan madde sayısına göre farklılaşıp farklılaşmadığını değerlendirmek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre eğitim düzeyine göre ($F(2,179)=.11, p>.05$), gelir düzeyine göre ($F(2,179)=1.89, p>.05$), oyun platformuna (çevrimiçi/çevrimdışı) göre ($F(2,179)=.95, p>.05$), oyun türü sayısına göre ($F(3,178)=.99, p>.05$), sosyal medya uygulama sayısına göre ($F(4,172)=.07, p>.05$) ve sürekli kullanılan madde sayısına göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür ($F(2,179)=.34, p>.05$).

Arkadaştan algılanan sosyal destek skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları Tablo 4.12’de sunulmuştur.

Tablo 4.12 Arkadaştan Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

		N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Arkadaştan	Cinsiyet						
Algılanan	Erkek	80	21.14	7.25	-.56	178	.574
Sosyal Destek	Kadın	100	21.70	6.16			

Tablo 4.12 (devamı) Arkadaştan Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Meslek durumu						
Öğrenci	114	21.20	6.18	-.74	174	.461
Çalışan	62	21.98	7.60			
Oyun aracı						
Masaüstü bilgisayar						
Evet	41	21.61	7.29	-.26	180	.795
Hayır	141	21.30	6.60			
Dizüstü bilgisayar						
Evet	47	19.34	7.66	2.20	68,744	.031*
Hayır	135	22.07	6.28			
Telefon						
Evet	107	20.90	6.44	1.13	180	.262
Hayır	75	22.04	7.15			
Tablet						
Evet	27	20.74	7.99	.52	180	.602
Hayır	155	21.48	6.53			
Oyun konsolu						
Evet	46	22.70	7.86	-1.55	180	.123
Hayır	136	20.92	6.29			
Oyun aracı sayısı						
Tek araç	108	22.00	5.96	1.53	180	.127
Çok araç	74	20.45	7.70			
Oyun türü						
Aksiyon-macera						
Evet	88	20.88	7.10	.95	180	.341
Hayır	94	21.83	6.40			
Simülasyon						
Evet	70	21.80	7.17	-.68	180	.496
Hayır	112	21.10	6.49			
Spor						
Evet	47	20.72	7.76	.76	180	.448
Hayır	135	21.59	6.37			
Rol yapma-canlandırma						
Evet	55	20.09	7.98	1.52	82,335	.132
Hayır	127	21.92	6.08			
Yarış						
Evet	46	21.15	7.30	.25	180	.802
Hayır	136	21.44	6.58			
Strateji						
Evet	85	21.62	6.90	-.48	180	.634
Hayır	97	21.14	6.63			
Oyundan arkadaş edinme						
Evet	80	21.98	7.25	-1.08	180	.284
Hayır	102	20.89	6.32			
Sosyal medya uygulaması						
Twitter						
Evet	134	21.77	6.84	-1.34	180	.181
Hayır	48	20.25	6.42			
Discord						
Evet	72	21.32	7.58	.08	180	.937
Hayır	110	21.40	6.17			

Tablo 4.12 (devamı) Arkadaştan Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Twitch						
Evet	61	20.75	7.65	.87	180	.385
Hayır	121	21.68	6.25			
Facebook						
Evet	37	21.11	8.88	.21	45,084	.834
Hayır	145	21.44	6.12			
Swarm						
Evet	16	19.94	10.23	.60	16,129	.555
Hayır	166	21.51	6.34			
Sürekli kullanılan madde						
Sigara						
Evet	98	21.23	7.11	.31	180	.757
Hayır	84	21.54	6.33			
Alkol						
Evet	64	20.83	7.71	.80	180	.428
Hayır	118	21.66	6.17			
Psikoterapi alma durumu						
Evet	21	22.14	5.61	-.56	180	.577
Hayır	161	21.27	6.89			
Eğitim düzeyi						
Lise	29	21.45	7.22	.11	2,179	.897
Önlisans	20	20.70	7.69			
Lisans ve üstü	133	21.45	6.54			
Gelir düzeyi						
Alt	16	18.63	8.43	1.89	2,179	.154
Orta	115	21.31	5.93			
Üst	51	22.35	7.74			
Oyun platformu						
Çevrimiçi	66	21.70	6.36	.95	2,179	.388
Çevrimdışı	25	22.72	4.57			
Çevrimiçi ve çevrimdışı	91	20.76	7.47			
Oyun türü sayısı						
1	70	21.13	5.77	.99	3,178	.395
2	53	22.64	6.24			
3	30	20.30	8.49			
4 ve daha fazla	29	20.72	7.77			
Uygulama sayısı						
2	28	21.11	5.64	.07	4,172	.991
3	67	21.67	6.48			
4	26	21.58	5.51			
5	28	21.68	6.80			
6 ve daha fazla	28	21.04	9.16			
Kullanılan madde sayısı						
Kullanmayan	74	21.82	6.07	.34	2,179	.711
Tek madde	53	21.28	6.49			
Çok madde	55	20.84	7.85			
Yaş						
Ortalama oyun saati						
Ortalama internet/dijital kullanım saati						

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.4.3.3 Özel İnsandan Algılanan Sosyal Destek Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin yaş, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile ilişkisini değerlendirmek amacıyla Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin yaş ile düşük düzeyde pozitif ($r=.175$, $p=.018$) anlamlı ilişkisi olduğu, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile istatistiksel olarak anlamlı ilişkilerinin olmadığı görülmüştür ($p>.05$).

Özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin, örneklemin cinsiyet, meslek durumu, oyun araçlarının kullanılma durumu, oyun aracı sayısı, oyun türlerinin oynanma durumu, oyundan arkadaş edinme, sosyal medya uygulamalarını kullanma durumu, sürekli madde kullanma durumu, devam eden veya sonlanmış psikoterapi sürecinin olma durumuna göre karşılaştırılması amacıyla bağımsız gruplar için t-test analizi uygulanmıştır.

Yapılan analiz sonuçlarına göre özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi cinsiyete göre karşılaştırıldığında erkekler ve kadınlar arasında gruplar arası anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(178)=-.33$, $p>.05$).

Katılımcıların mesleki durumlarına göre öğrenciler ve çalışanlar arasında özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin farklılaşıp farklılaşmadığına bakıldığında çalışanların özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin (Ort.=21.81, SS=9.05) öğrencilerden (Ort.=18.44, SS=9.23) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(174)=-2.33$, $p=.021$).

Masaüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre masaüstü bilgisayar ile oyun oynayanların ve oynamayanların özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=.46$, $p>.05$). Dizüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre dizüstü bilgisayar ile oyun oynayanların ve oynamayanların özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=.10$, $p>.05$). Telefonla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında gruplar arası özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür

($t(180)=1.70, p>.05$). Tabletle oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.42, p>.05$). Oyun konsolu ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre oyun konsolu ile oyun oynayanların ve oynamayanların özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=-1.64, p>.05$).

Kullanılan oyun aracı sayısına göre tek araç kullananların (Ort.=19.60, SS=9.28) ve çok araç kullananların özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin (Ort.=19.50, SS=9.45) anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.07, p>.05$).

Aksiyon-macera türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.34, p>.05$). Simülasyon türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.72, p>.05$). Spor türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre spor oyunu oynayanların ve oynamayanların özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=-1.51, p>.05$). Rol yapma-canlandırma türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre rol yapma-canlandırma oyunu oynayanların ve oynamayanların özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=.72, p>.05$). Yarış türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.51, p>.05$). Strateji türü oyun oynayanlar ve oynamayanların özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.29, p>.05$).

Oyundan arkadaş edinenlerin ve edinmeyenlerin özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=1.20, p>.05$).

Twitter kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre Twitter kullananlar ve kullanmayanlar arasında özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=-1.05, p>.05$). Discord kullananlar ve kullanmayanlar arasında özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.79, p>.05$). Twitch kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.91, p>.05$). Facebook kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.34, p>.05$). Swarm kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.84, p>.05$).

Sürekli sigara kullananlar ve kullanmayanların özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.96, p>.05$). Sürekli alkol kullananların ve kullanmayanların özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.73, p>.05$).

Devam eden veya sonlanmış psikoterapi süreci olan ve olmayanlar arasında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası özel insandan algılanan sosyal destek düzeylerinde anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(180)=-.22, p>.05$).

Özel insandan algılanan sosyal destek düzeyinin eğitim düzeyi, gelir düzeyi, oyun platformu (çevrimiçi/çevrimdışı), oyun türü sayısı, sosyal medya uygulama sayısı, sürekli kullanılan madde sayısına göre farklılaşp farklılaşmadığını

değerlendirmek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre eğitim düzeyine göre ($F(2,179)=.05, p>.05$), gelir düzeyine göre ($F(2,179)=2.98, p>.05$), oyun platformuna (çevrimiçi/çevrimdışı) göre ($F(2,179)=2.46, p>.05$), oyun türü sayısına göre ($F(3,178)=2.44, p>.05$), sosyal medya uygulama sayısına göre ($F(4,172)=.33, p>.05$) ve sürekli kullanılan madde sayısına göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür ($F(2,179)=1.42, p>.05$).

Özel insandan algılanan sosyal destek skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları Tablo 4.13'te sunulmuştur.

Tablo 4.13 Özel İnsandan Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Cinsiyet						
Erkek	80	19.42	9.65	.33	178	.744
Kadın	100	19.87	9.05			
Meslek durumu						
Öğrenci	114	18.44	9.23	-2.33	174	.021*
Çalışan	62	21.81	9.05			
Oyun aracı						
Masaüstü bilgisayar						
Evet	41	18.98	10.18	.46	180	.649
Hayır	141	19.73	9.09			
Dizüstü bilgisayar						
Evet	47	19.45	8.78	.10	180	.923
Hayır	135	19.60	9.54			
Telefon						
Evet	107	18.58	9.07	1.70	180	.090
Hayır	75	20.96	9.56			
Özel İnsandan Algılanan Sosyal Destek						
Tablet						
Evet	27	20.26	9.55	-.42	180	.674
Hayır	155	19.44	9.31			
Oyun konsolu						
Evet	46	21.50	9.99	-1.64	180	.103
Hayır	136	18.90	9.03			
Oyun aracı sayısı						
Tek araç	108	19.60	9.28	.07	180	.943
Çok araç	74	19.50	9.45			
Oyun türü						
Aksiyon-macera						
Evet	88	18.60	9.23	1.34	180	.181
Hayır	94	20.46	9.37			
Simülasyon						
Evet	70	21.06	9.45	-1.72	180	.087
Hayır	112	18.63	9.17			
Spor						
Evet	47	21.32	9.39	-1.51	180	.134
Hayır	135	18.95	9.26			

Tablo 4.13 (devamı) Özel İnsandan Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Rol yapma-canlandırma						
Evet	55	18.80	10.14	.72	180	.471
Hayır	127	19.89	8.97			
Yarış						
Evet	46	21.35	9.51	-1.51	180	.133
Hayır	136	18.96	9.22			
Strateji						
Evet	85	19.78	9.17	-.29	180	.771
Hayır	97	19.37	9.50			
Oyundan arkadaş edinme						
Evet	80	18.63	9.93	1.20	180	.232
Hayır	102	20.29	8.80			
Sosyal medya uygulaması						
Twitter	134	19.99	9.39	-1.05	180	.297
Evet	48	18.35	9.13			
Hayır						
Discord	72	18.04	9.60	1.79	180	.075
Evet	110	20.56	9.05			
Hayır						
Twitch	61	18.67	9.23	.91	180	.363
Evet	121	20.01	9.38			
Hayır						
Facebook	37	20.03	10.14	-.34	180	.734
Evet	145	19.44	9.14			
Hayır						
Swarm						
Evet	16	21.44	10.47	-.84	180	.401
Hayır	166	19.38	9.22			
Sürekli kullanılan madde						
Sigara						
Evet	98	20.81	8.94	-1.96	180	.051
Hayır	84	18.11	9.60			
Alkol						
Evet	64	20.25	9.22	-.73	180	.464
Hayır	118	19.19	9.40			
Psikoterapi alma durumu						
Evet	21	19.14	8.83	.22	180	.828
Hayır	161	19.62	9.41			
Eğitim düzeyi						
Lise	29	19.07	10.11	.05	2,179	.951
Önlisans	20	19.80	9.44			
Lisans ve üstü	133	19.63	9.20			
Gelir düzeyi						
Alt	16	18.31	8.91	2.98	2,179	.053
Orta	115	18.55	9.24			
Üst	51	22.24	9.27			
Oyun platformu						
Çevrimiçi	66	21.58	8.66	2.46	2,179	.088
Çevrimdışı	25	18.56	9.81			
Çevrimiçi ve çevrimdışı	91	18.37	9.51			

Tablo 4.13 (devamı) Özel İnsandan Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Oyun türü sayısı						
1	70	18.70	8.96	2.44	3,178	.066
2	53	21.21	9.10			
3	30	16.50	10.15			
4 ve daha fazla	29	21.79	9.03			
Uygulama sayısı						
2	28	20.00	8.88	.33	4,172	.857
3	67	20.55	9.36			
4	26	19.27	8.13			
5	28	18.50	9.60			
6 ve daha fazla	28	18.86	10.61			
Kullanılan madde sayısı						
Kullanmayan	74	18.43	9.58	1.42	2,179	.243
Tek madde	53	19.42	9.33			
Çok madde	55	21.22	8.89			
Yaş				.175		.018*
Ortalama oyun saati				.053		.477
Ortalama internet/dijital kullanım saati				-.077		.298

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.4.3.4 Toplam Algılanan Sosyal Destek Düzeyinin Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Toplam algılanan sosyal destek düzeyinin yaş, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile ilişkisini değerlendirmek amacıyla Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Toplam algılanan sosyal destek düzeyinin günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile düşük düzeyde negatif ($r = -.148$, $p = .046$) anlamlı ilişkisinin olduğu, yaş ve günlük ortalama oyun saati ile istatistiksel olarak anlamlı ilişkilerinin olmadığı görülmüştür ($p > .05$).

Toplam algılanan sosyal destek düzeyinin, örneklemin cinsiyet, meslek durumu, oyun araçlarının kullanılma durumu, oyun aracı sayısı, oyun türlerinin oynanma durumu, oyundan arkadaş edinme, sosyal medya uygulamalarını kullanma durumu, sürekli madde kullanma durumu, devam eden veya sonlanmış psikoterapi sürecinin olma durumuna göre karşılaştırılması amacıyla bağımsız gruplar için t-test analizi uygulanmıştır.

Yapılan analiz sonuçlarına göre toplam algılanan sosyal destek düzeyi cinsiyete göre karşılaştırıldığında erkekler ve kadınlar arasında gruplar arası anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(178) = .68$, $p > .05$).

Katılımcıların mesleki durumlarına göre öğrenciler ve çalışanlar arasında toplam algılanan sosyal destek düzeyinin farklılaşp farklılaşmadığına bakıldığında gruplar arası anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(174)=1.29, p>.05$).

Masaüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre masaüstü bilgisayar ile oyun oynayanların ve oynamayanların toplam algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=.33, p>.05$). Dizüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre dizüstü bilgisayar ile oyun oynayanların ve oynamayanların toplam algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=1.60, p>.05$). Telefonla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında gruplar arası toplam algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.62, p>.05$). Tabletle oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.034$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası toplam algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(31,711)=.13, p>.05$). Oyun konsolu ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.029$), düzeltmeli sonuçlara göre oyun konsolu ile oyun oynayanların ve oynamayanların toplam algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(63,482)=-1.43, p>.05$).

Kullanılan oyun aracı sayısına göre tek araç kullananların (Ort.=62.80, SS=15.76) ve çok araç kullananların toplam algılanan sosyal destek düzeyinin (Ort.=60.31, SS=17.71) anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.99, p>.05$).

Aksiyon-macera türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında toplam algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.25, p>.05$). Simülasyon türü oyun oynayanlar ve oynamayanlar arasında toplam algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.55, p>.05$). Spor türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.009$), düzeltmeli sonuçlara göre spor oyunu

oynayanların ve oynamayanların toplam algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(66,933)=-.47, p>.05$). Rol yapma-canlandırma türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre rol yapma-canlandırma oyunu oynayanların toplam algılanan sosyal destek düzeyi (Ort.57.58, SS=17.64) oynamayanlardan (Ort.=63.61, SS=15.82) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(180)=2.28, p=.024$). Yarış türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası toplam algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.43, p>.05$). Strateji türü oyun oynayanlar ve oynamayanların toplam algılanan sosyal destek düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası toplam algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.47, p>.05$).

Oyundan arkadaş edinenlerin ve edinmeyenlerin toplam algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=.12, p>.05$).

Twitter kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre Twitter kullananlar ve kullanmayanlar arasında toplam algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($t(180)=-.87, p>.05$). Discord kullananlar ve kullanmayanlar arasında toplam algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.74, p>.05$). Twitch kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre gruplar arası toplam algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=1.55, p>.05$). Facebook kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.008$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası toplam algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(46,488)=.27, p>.05$). Swarm kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir

($p < .001$), düzeltmeli sonuçlara göre gruplar arası toplam algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(16,075) = .64, p > .05$).

Sürekli sigara kullananlar ve kullanmayanların toplam algılanan sosyal destek düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası toplam algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180) = -.54, p > .05$). Sürekli alkol kullananların ve kullanmayanların toplam algılanan sosyal destek düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası toplam algılanan sosyal destek düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180) = .92, p > .05$).

Devam eden veya sonlanmış psikoterapi süreci olan ve olmayanlar arasında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre gruplar arası toplam algılanan sosyal destek düzeylerinde anlamlı farklılaşma olmadığı görülmüştür ($t(180) = -.15, p > .05$).

Toplam algılanan sosyal destek düzeyinin eğitim düzeyi, gelir düzeyi, oyun platformu (çevrimiçi/çevrimdışı), oyun türü sayısı, sosyal medya uygulama sayısı, sürekli kullanılan madde sayısına göre farklılaşıp farklılaşmadığını değerlendirmek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre gelir düzeyine göre gruplar arası toplam algılanan sosyal destek düzeyi farkının istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179) = 4.22, p = .016$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ($p \geq .05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre alt gelir düzeyi olan kişilerin toplam algılanan sosyal destek düzeyi (Ort.=54.44, SS=15.30) üst gelir düzeyi olanlardan (Ort.=66.69, SS=17.97) anlamlı olarak daha düşüktür ($p = .028$). Orta gelir düzeyinden olan kişilerin toplam algılanan sosyal destek düzeyi ile alt ve üst gelir düzeylerinden olan kişilerin toplam algılanan sosyal destek düzeyi anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($p > .05$). Eğitim düzeyine göre ($F(2,179) = .28, p > .05$), oyun platformuna (çevrimiçi/çevrimdışı) göre ($F(2,179) = 1.50, p > .05$), oyun türü sayısına göre ($F(3,178) = 2.07, p > .05$), sosyal medya uygulama sayısına göre ($F(4,172) = .57, p > .05$) ve sürekli kullanılan madde sayısına göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür ($F(2,179) = .06, p > .05$).

Toplam algılanan sosyal destek skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları Tablo 4.14'te sunulmuştur.

Tablo 4.14 Toplam Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Cinsiyet						
Erkek	80	61.13	17.61			
Kadın	100	62.79	15.12	.68	178	.496
Meslek durumu						
Öğrenci	114	60.85	15.84			
Çalışan	62	64.24	17.93	1.29	174	.197
Oyun aracı						
Masaüstü bilgisayar						
Evet	41	61.02	18.80			
Hayır	141	62.01	15.94	.33	180	.739
Dizüstü bilgisayar						
Evet	47	58.47	15.70			
Hayır	135	62.94	16.78	1.60	180	.111
Telefon						
Evet	107	60.13	16.23			
Hayır	75	64.15	16.89	1.62	180	.108
Tablet						
Evet	27	61.33	20.43			
Hayır	155	61.87	15.89	.13	31,711	.899
Oyun konsolu						
Evet	46	65.22	19.97			
Hayır	136	60.63	15.17	-1.43	63,482	.159
Oyun aracı sayısı						
Tek araç	108	62.80	15.76			
Çok araç	74	60.31	17.71	.99	180	.322
Oyun türü						
Aksiyon-macera						
Evet	88	60.21	16.43			
Hayır	94	63.27	16.67	1.25	180	.214
Simülasyon						
Evet	70	64.19	17.19			
Hayır	112	60.29	16.08	-1.55	180	.123
Spor						
Evet	47	62.89	19.62			
Hayır	135	61.40	15.45	-.47	66,933	.637
Rol yapma/Canlandırma						
Evet	55	57.58	17.64			
Hayır	127	63.61	15.82	2.28	180	.024*
Yarış						
Evet	46	64.80	16.91			
Hayır	136	60.77	16.40	-1.43	180	.154
Strateji						
Evet	85	62.40	16.04			
Hayır	97	61.25	17.10	-.47	180	.641
Oyundan arkadaş edinme						
Evet	80	61.61	17.85			
Hayır	102	61.92	15.60	.12	180	.901
Sosyal medya uygulaması						
Twitter						
Evet	134	62.43	17.08			
Hayır	48	60.00	15.11	-.87	180	.386

Tablo 4.14 (devamı) Toplam Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Discord						
Evet	72	59.15	17.44	1.74	180	.083
Hayır	110	63.51	15.84			
Twitch						
Evet	61	59.12	17.82	1.55	180	.123
Hayır	121	63.13	15.82			
Facebook						
Evet	37	61.00	20.84	.27	46,488	.789
Hayır	145	61.99	15.39			
Swarm						
Evet	16	58.00	25.62	.64	16,075	.533
Hayır	166	62.15	15.50			
Sürekli kullanılan madde						
Sigara						
Evet	98	62.40	16.74	-.54	180	.592
Hayır	84	61.07	16.47			
Alkol						
Evet	64	60.25	18.71	.92	180	.359
Hayır	118	62.62	15.32			
Psikoterapi alma durumu						
Evet	21	62.29	16.37	-.15	180	.884
Hayır	161	61.72	16.66			
Eğitim düzeyi						
Toplam						
Algılanan						
Sosyal						
Destek						
Lise	29	59.66	19.39	.28	2,179	.754
Önlisans	20	62.30	16.86			
Lisans ve üstü	133	62.17	15.97			
Gelir düzeyi						
Alt	16	54.44	15.30	4.22	2,179	.016*
Orta	115	60.64	15.63			
Üst	51	66.69	17.97			
Oyun platformu						
Çevrimiçi	66	64.30	15.11	1.50	2,179	.227
Çevrimdışı	25	62.60	16.44			
Çevrimiçi ve çevrimdışı	91	59.74	17.51			
Oyun türü sayısı						
1	70	60.66	16.08	2.07	3,178	.106
2	53	65.32	15.27			
3	30	56.50	17.61			
4 ve daha fazla	29	63.52	18.05			
Uygulama sayısı						
2	28	64.61	15.33	.57	4,172	.683
3	67	63.25	16.29			
4	26	60.00	13.15			
5	28	60.43	15.12			
6 ve daha fazla	28	59.54	22.41			
Kullanılan madde sayısı						
Kullanmayan	74	62.28	16.41	.06	2,179	.945
Tek madde	53	61.53	14.04			
Çok madde	55	61.36	19.15			

Tablo 4.14 (devamı) Toplam Algılanan Sosyal Destek Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Yaş				.113		.129
Toplam Algılanan Sosyal Destek		Ortalama oyun saati		-.047		.527
		Ortalama internet/dijital kullanım saati		-.148		.046*

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.4.4 İOOBÖKF Puanlarının Örneklem Özelliklerine Göre İncelenmesi

Oyun bağımlılığı düzeyinin yaş, günlük ortalama oyun saati ve günlük ortalama internet ve dijital kullanım saati ile ilişkisini değerlendirmek amacıyla Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Oyun bağımlılığı düzeyi ile yaş arasında pozitif yönlü zayıf ($r = .206$, $p = .005$), günlük ortalama oyun saati ile pozitif yönlü güçlü ($r = .611$, $p < .001$) anlamlı ilişki olduğu, günlük ortalama oyun harici internet ve dijital kullanım saati ile anlamlı ilişki olmadığı ($p > .05$) görülmüştür.

Oyun bağımlılığı düzeyinin, örneklemin cinsiyet, meslek durumu, oyun araçlarının kullanılma durumu, oyun aracı sayısı, oyun türlerinin oynanma durumu, oyundan arkadaş edinme, sosyal medya uygulamalarını kullanma durumu, sürekli madde kullanma durumu, devam eden veya sonlanmış psikoterapi sürecinin olma durumuna göre karşılaştırılması amacıyla bağımsız gruplar için t-test analizi uygulanmıştır.

Yapılan analiz sonuçlarına göre oyun bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre karşılaştırıldığında erkeklerin oyun bağımlılığı düzeyinin (Ort.=22.85, SS=7.59) kadınların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=16.17, SS=6.92) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(178) = 6.16$, $p < .001$).

Katılımcıların mesleki durumlarına göre öğrenciler ve çalışanlar arasında oyun bağımlılığı düzeyinin farklılaşp farklılaşmadığına bakıldığında çalışanların oyun bağımlılığı düzeyinin (Ort.= 22.26, SS=6.92) öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=17.09, SS=7.94) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(174) = -4.31$, $p < .001$).

Masaüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen

dağılmadığı tespit edilmiştir ($p=.001$), düzeltmeli sonuçlara göre masaüstü bilgisayarla oynayanların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=26.59, SS=9.21) oynamayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=17.13, SS=6.40) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(51.720)=-6.16, p<.001$). Dizüstü bilgisayarla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası oyun bağımlılığı düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=.48, p>.05$). Telefonla oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında, telefonla oyun oynamayanların oyun bağımlılığı düzeyinin (Ort.=22.80, SS=7.21) oynayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=16.78, SS=7.84) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(180)=5.27, p<.001$). Tabletle oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası oyun bağımlılığı düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.69, p>.05$). Oyun konsolu ile oyun oynayanlar ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre oyun konsolu ile oyun oynayanların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=25.20, SS=7.90) oynamayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=17.25, SS=7.19) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-6.32, p<.001$).

Kullanılan oyun aracı sayısına göre tek araç kullananların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=17.82, SS=7.07) çok araç kullananların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=21.35, SS=9.12) anlamlı olarak daha düşüktür ($t(180)=-2.94, p=.004$).

Aksiyon-macera türü oyun oynayanların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=21.89, SS=8.33) oynamayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=16.80, SS=7.14) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-4.43, p<.001$). Simülasyon türü oyun oynayanların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=21.53, SS=8.78) oynamayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=17.84, SS=7.38) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-3.05, p=.003$). Spor türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), sonuçlara göre spor türü oyun oynayanların bağımlılık düzeyi (Ort.=22.66, SS=8.11) oynamayanların bağımlılık düzeyinden (Ort.=18.07, SS=7.82) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-3.43, p=.001$). Rol yapma-canlandırma türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup

varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre rol yapma-canlandırma türü oyun oynayanların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=22.70, SS=8.88) oynamayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=17.77, SS=7.33) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-3.89, p < .001$). Yarış türü oyun oynayan ve oynamayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), gruplar arası oyun bağımlılığı düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.61, p > .05$). Strateji türü oyun oynayanlar ve oynamayanların oyun bağımlılığı düzeyi karşılaştırıldığında gruplar arası oyun bağımlılığı düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-1.58, p > .05$).

Oyundan arkadaş edinenlerin oyun bağımlılığı düzeyinin (Ort=23.68, SS=7.68) edinmeyenlerin oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=15.79, SS=6.68) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t(180)=7.39, p < .001$).

Twitter kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), sonuçlara göre Twitter kullananların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=19.97, SS=8.35) kullanmayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=17.27, SS=7.18) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-1.99, p = .048$). Discord kullananların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=23.83, SS=8.33) kullanmayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=16.26, SS=6.45) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-6.89, p < .001$). Twitch kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağılmadığı tespit edilmiştir ($p = .049$), düzeltmeli sonuçlara göre Twitch kullananların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=24.51, SS=8.29) kullanmayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=16.61, SS=6.65) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(99.998)=-6.46, p < .001$). Facebook kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), Facebook kullananların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=24.32, SS=7.99) kullanmayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=17.97, SS=7.67) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-4.46, p < .001$). Swarm kullananlar ve kullanmayanlar karşılaştırıldığında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p \geq .05$), Swarm

kullananların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=23.94, SS=7.90) kullanmayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=18.81, SS=8.03) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-2.44, p=.015$).

Sigara kullananların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=21.12, SS=8.59) kullanmayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=17.08, SS=7.00) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-3.44, p=.001$). Alkol kullananların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=22.39, SS=8.27) kullanmayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=17.56, SS=7.56) anlamlı olarak daha yüksektir ($t(180)=-3.98, p<.001$).

Devam eden veya sonlanmış psikoterapi süreci olan ve olmayanlar arasında grup varyanslarının homojenliği Levene testi ile test edilmiş ve varyanslarının homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p\geq.05$), gruplar arası oyun bağımlılığı düzeyinin anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmüştür ($t(180)=-.44, p>.05$).

Oyun bağımlılığı düzeyinin eğitim düzeyi, gelir düzeyi, oyun platformu (çevrimiçi/çevrimdışı), oyun türü sayısı, sosyal medya uygulama sayısı, sürekli kullanılan madde sayısına göre farklılaşp farklılaşmadığını değerlendirmek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre eğitim düzeyine göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179)=6.20, p=.002$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ($p\geq.05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre eğitim düzeyi lise olan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=23.24, SS=6.99) eğitim düzeyi lisans ve üstü olanlardan (Ort.=18.03, SS=8.29) anlamlı olarak daha yüksektir ($p=.005$). Eğitim düzeyi önlisans olan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyi ile eğitim düzeyi lise ve lisans ve üstü olan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyleri anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($p>.05$).

Gelir düzeyine göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179)=5.30, p=.006$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ($p\geq.05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre üst gelir düzeyinden olan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=21.90, SS=8.34) orta gelir düzeyinden olan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=17.80, SS=7.79) anlamlı olarak daha yüksektir ($p=.007$). Alt gelir

düzeyinden olan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyi ile orta ve üst gelir düzeylerinden olan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyleri anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($p>.05$).

Katılımcıların oyun bağımlılığı düzeylerinin oynadıkları oyunu çevrimiçi, çevrimdışı veya hem çevrimiçi hem çevrimdışı oynamalarına göre farklılaşp farklılaşmadığını test etmek üzere yapılan analize göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179)=6.09, p=.003$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağılmadığı görülmüştür ($p=.006$). Bu sebeple post hoc karşılaştırmasında Tamhanes'T2 düzeltmesi kullanılmıştır. Düzeltmeli sonuçlara göre çevrimdışı oyun oynayanların oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=14.16, SS=5.66), çevrimiçi oyun oynayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.=19.79, SS=7.22, $p=.001$) ve hem çevrimiçi hem çevrimdışı oyun oynayanların oyun bağımlılığı düzeyinden (Ort.= 20.27, SS= 8.84, $p<.001$) anlamlı olarak daha düşüktür. Çevrimiçi oyun oynayanlar ile hem çevrimiçi hem çevrimdışı oyun oynayanların oyun bağımlılığı düzeyleri anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ($p>.05$).

Oyun türü sayısına göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=18.54, p<.001$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ($p\geq.05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre bir oyun türü oynayan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=15.33, SS=5.93) üç oyun türü oynayanlardan (Ort.=23.30, SS=7.58, $p<.001$) ve dört ve daha fazla oyun türü oynayanlardan (Ort.=25.83, SS=8.32, $p<.001$) anlamlı olarak daha düşüktür. İki oyun türü oynayan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=18.57, SS=7.70) üç oyun türü oynayanlardan (Ort.=23.30, SS=7.58, $p=.026$) ve dört ve daha fazla oyun türü oynayanlardan (Ort.=25.83, SS=8.32, $p<.001$) anlamlı olarak daha düşüktür. Bir oyun türü oynayanlar ile iki oyun türü oynayanlar arasında ve üç oyun türü oynayanlar ile dört ve daha fazla oyun türü oynayanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark olmadığı görülmüştür ($p>.05$).

Sosyal medya uygulama sayısına göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(4,172)=12.47, p<.001$). Gruplardaki kişi sayısının dengeli olmaması nedeniyle Levene testi sonuçları dikkate alınmıştır. Buna göre gruplar arası varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ($p\geq.05$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarına göre 6 ve daha fazla uygulama kullanan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=25.50, SS=8.05) 2 uygulama kullananlardan

(Ort.=14.32, SS=5.57, $p<.001$), 3 uygulama kullananlardan (Ort.=16.78, SS=6.67, $p<.001$) ve 4 uygulama kullananlardan (Ort.=19.62, SS=8.72, $p=.034$) anlamlı olarak daha yüksektir. 5 uygulama kullanan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyi (Ort.=23.29, SS=7.92) 2 uygulama kullananlardan (Ort.=14.32, SS=5.57, $p<.001$) ve 3 uygulama kullananlardan (Ort.=16.78, SS=6.67, $p=.001$) anlamlı olarak daha yüksektir. 2 uygulama kullananlar ile 3 ve 4 uygulama kullananlar arasında, 4 uygulama kullananlar ile 3 ve 5 uygulama kullananlar arasında ve 5 uygulama kullananlar ile 6 ve daha fazla uygulama kullananlar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar olmadığı görülmüştür ($p>.05$).

Sürekli kullanılan madde sayısına göre gruplar arası farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ($F(2,179)=9.59$, $p<.001$). Bonferroni analizi kullanılan post hoc karşılaştırmalarında sürekli madde kullanmayanların oyun bağımlılığı düzeyinin (Ort.=16.69, SS=7.17), çok madde kullananlardan (Ort.=22.75, SS=8.65) anlamlı olarak daha düşük olduğu görülmüştür ($p<.001$). Tek madde kullananlar ile madde kullanmayanlar ve çok madde kullananlar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar olmadığı görülmüştür ($p>.05$).

Oyun bağımlılığı skorlarının örneklem özelliklerine göre karşılaştırmalarına dair analiz sonuçları Tablo 4.15'te sunulmuştur.

Tablo 4.15 Oyun Bağımlılığı Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Cinsiyet						
Erkek	80	22.85	7.59	6.16	178	.000***
Kadın	100	16.17	6.92			
Meslek durumu						
Öğrenci	114	17.09	7.94	-4.31	174	.000***
Çalışan	62	22.26	6.92			
Oyun aracı						
Masaüstü bilgisayar						
Evet	41	26.59	9.21	-6.16	51.720	.000***
Hayır	141	17.13	6.40			
Dizüstü bilgisayar						
Evet	47	18.77	7.68	.48	180	.631
Hayır	135	19.43	8.30			
Telefon						
Evet	107	16.78	7.84	5.27	180	.000***
Hayır	75	22.80	7.21			

Tablo 4.15 (devamı) Oyun Bağımlılığı Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Tablet						
Evet	27	20.26	8.38	-.69	180	.490
Hayır	155	19.08	8.10			
Oyun konsolu						
Evet	46	25.20	7.90	-6.32	180	.000***
Hayır	136	17.25	7.19			
Oyun aracı sayısı						
Tek araç	108	17.82	7.07	-2.94	180	.004**
Çok araç	74	21.35	9.12			
Oyun türü						
Aksiyon-macera						
Evet	88	21.89	8.33	-4.43	180	.000***
Hayır	94	16.80	7.14			
Simülasyon						
Evet	70	21.53	8.78	-3.05	180	.003**
Hayır	112	17.84	7.38			
Spor						
Evet	47	22.66	8.11	-3.43	180	.001**
Hayır	135	18.07	7.82			
Rol yapma-canlandırma						
Evet	55	22.70	8.88	-3.89	180	.000***
Hayır	127	17.77	7.33			
Yarış						
Evet	46	19.89	9.09	-.61	180	.543
Hayır	136	19.04	7.80			
Oyun Bağımlılığı						
Strateji						
Evet	85	20.27	7.97	-1.58	180	.116
Hayır	97	18.37	8.20			
Oyundan arkadaş edinme						
Evet	80	23.68	7.68	7.39	180	.000***
Hayır	102	15.79	6.68			
Sosyal medya uygulaması						
Twitter						
Evet	134	19.97	8.35	-1.99	180	.048*
Hayır	48	17.27	7.18			
Discord						
Evet	72	23.83	8.33	-6.89	180	.000***
Hayır	110	16.26	6.45			
Twitch						
Evet	61	24.51	8.29	-6.46	99.998	.000***
Hayır	121	16.61	6.65			
Facebook						
Evet	37	24.32	7.99	-4.46	180	.000***
Hayır	145	17.97	7.67			
Swarm						
Evet	16	23.94	7.90	-2.44	180	.015*
Hayır	166	18.81	8.03			
Sürekli kullanılan madde						
Sigara						
Evet	98	21.12	8.59	-3.44	180	.001**
Hayır	84	17.08	7.00			

Tablo 4.15 (devamı) Oyun Bağımlılığı Skorlarının Sosyodemografik ve Diğer Özellikler ile İlişkileri

	N	Ortalama	SS	t / F / r	df / df1,df2	p
Alkol						
Evet	64	22.39	8.27	-3.98	180	.000***
Hayır	118	17.56	7.56			
Psikoterapi alma durumu						
Evet	21	18.52	7.47	-.44	180	.661
Hayır	161	19.35	8.23			
Eğitim düzeyi						
Lise	29	23.24	6.99	6.20	2,179	.002**
Önlisans	20	21.65	6.30			
Lisans ve üstü	133	18.03	8.29			
Gelir düzeyi						
Alt	16	21.31	7.73	5.30	2,179	.006**
Orta	115	17.80	7.79			
Üst	51	21.90	8.34			
Oyun platformu						
Çevrimiçi	66	19.79	7.22	6.09	2,179	.003**
Çevrimdışı	25	14.16	5.66			
Çevrimiçi ve çevrimdışı	91	20.27	8.84			
Oyun türü sayısı						
1	70	15.33	5.93	18.54	3,178	.000***
2	53	18.57	7.70			
3	30	23.30	7.58			
4 ve daha fazla	29	25.83	8.32			
Uygulama sayısı						
2	28	14.32	5.57	12.47	4,172	.000***
3	67	16.78	6.67			
4	26	19.62	8.72			
5	28	23.29	7.92			
6 ve daha fazla	28	25.50	8.05			
Kullanılan madde sayısı						
Kullanmayan	74	16.69	7.17	9.59	2,179	.000***
Tek madde	53	19.23	7.61			
Çok madde	55	22.75	8.65			
Yaş				.206		.005**
Ortalama oyun saati				.611		.000***
Ortalama internet/dijital kullanım saati				.087		.243

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.5 Ana Değişkenler Arası Korelasyon Analizleri

Araştırmanın ana değişkenleri olan kişilik özellikleri alt boyutları, baş etme yöntemleri alt boyutları, algılanan sosyal destek alt boyutları ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkiler Pearson Korelasyon Analizi ile incelenmiştir. .00-.30 arası

r değeri zayıf; .30-.70 arası orta; .70-1.00 arası güçlü ilişki olarak değerlendirilmiştir (Ratner, 2009). Analiz sonuçları Tablo 4.16'da sunulmuştur.

Yapılan analiz sonuçlarına göre nörotizm ile deneyime açıklık arasında orta ve negatif ($r=-.497, p<.001$), özdenetim ile orta ve negatif ($r=-.640, p<.001$), dışadönüklük ile orta ve negatif ($r=-.625, p<.001$), yumuşak başlılık ile orta ve negatif ($r=-.425, p<.001$), probleme yönelik baş etme ile güçlü ve negatif ($r=-.725, p<.001$), duygulara yönelik baş etme ile güçlü ve pozitif ($r=.718, p<.001$), aileden algılanan sosyal destek ile zayıf ve negatif ($r=-.255, p=.001$), arkadaştan algılanan sosyal destek ile orta ve negatif ($r=-.369, p<.001$), özel insandan algılanan sosyal destek ile orta ve negatif ($r=-.323, p<.001$), toplam algılanan sosyal destek ile orta ve negatif ($r=-.441, p<.001$) yönde anlamlı bir ilişki vardır. Deneyime açıklık ile özdenetim arasında orta ve pozitif ($r=.578, p<.001$), dışadönüklük ile orta ve pozitif ($r=.582, p<.001$), yumuşak başlılık ile orta ve pozitif ($r=.305, p<.001$), probleme yönelik baş etme ile orta ve pozitif ($r=.507, p<.001$), duygulara yönelik baş etme ile orta ve negatif ($r=-.345, p<.001$), aileden algılanan sosyal destek ile düşük ve pozitif ($r=.152, p=.04$), arkadaştan algılanan sosyal destek ile düşük ve pozitif ($r=.225, p=.002$), özel insandan algılanan sosyal destek ile düşük ve pozitif ($r=.236, p=.001$), toplam algılanan sosyal destek ile düşük ve pozitif ($r=.290, p<.001$), oyun bağımlılığı ile düşük ve pozitif ($r=.264, p<.001$) yönde bir ilişki vardır. Özdenetim ile dışadönüklük arasında orta ve pozitif ($r=.532, p<.001$), yumuşak başlılık ile orta ve pozitif ($r=.386, p<.001$), probleme yönelik baş etme ile orta ve pozitif ($r=.549, p<.001$), duygulara yönelik baş etme ile orta ve negatif ($r=-.523, p<.001$), aileden algılanan sosyal destek ile düşük ve pozitif ($r=.264, p<.001$), arkadaştan algılanan sosyal destek ile düşük ve pozitif ($r=.292, p<.001$), özel insandan algılanan sosyal destek ile düşük ve pozitif ($r=.285, p<.001$), toplam algılanan sosyal destek ile orta ve pozitif ($r=.393, p<.001$) yönde anlamlı bir ilişki vardır. Dışadönüklük ile yumuşak başlılık arasında orta ve pozitif ($r=.420, p<.001$), probleme yönelik baş etme ile orta ve pozitif ($r=.644, p<.001$), duygulara yönelik baş etme ile orta ve negatif ($r=-.552, p<.001$), arkadaştan algılanan sosyal destek ile orta ve pozitif ($r=.350, p<.001$), özel insandan algılanan sosyal destek ile orta ve pozitif ($r=.325, p<.001$), toplam algılanan sosyal destek ile orta ve pozitif ($r=.374, p<.001$) yönde anlamlı bir ilişki vardır. Yumuşak başlılık ile probleme yönelik baş etme arasında orta ve pozitif ($r=.573, p<.001$), duygulara yönelik baş etme ile orta ve negatif ($r=-.337, p<.001$), aileden algılanan sosyal destek ile düşük ve pozitif ($r=.257, p<.001$), arkadaştan algılanan sosyal destek ile orta ve pozitif ($r=.505,$

$p < .001$), özel insandan algılanan sosyal destek ile düşük ve pozitif ($r = .227, p = .002$), toplam algılanan sosyal destek ile orta ve pozitif ($r = .444, p < .001$) yönde anlamlı bir ilişki vardır. Probleme yönelik baş etme ile duygulara yönelik baş etme arasında orta ve negatif ($r = -.612, p < .001$), aileden algılanan sosyal destek ile orta ve pozitif ($r = .414, p < .001$), arkadaştan algılanan sosyal destek ile orta ve pozitif ($r = .587, p < .001$), özel insandan algılanan sosyal destek ile orta ve pozitif ($r = .365, p < .001$), toplam algılanan sosyal destek ile orta ve pozitif ($r = .622, p < .001$) yönde anlamlı bir ilişki vardır. Duygulara yönelik baş etme ile aileden algılanan sosyal destek arasında orta ve negatif ($r = -.342, p < .001$), arkadaştan algılanan sosyal destek arasında orta ve negatif ($r = -.398, p < .001$), özel insandan algılanan sosyal destek ile orta ve negatif ($r = -.323, p < .001$), toplam algılanan sosyal destek ile orta ve negatif ($r = -.490, p < .001$) yönde anlamlı bir ilişki vardır. Aileden algılanan sosyal destek ile arkadaştan algılanan sosyal destek arasında orta ve pozitif ($r = .427, p < .001$), özel insandan algılanan sosyal destek ile düşük ve pozitif ($r = .188, p = .011$), toplam algılanan sosyal destek ile güçlü ve pozitif ($r = .709, p < .001$), oyun bağımlılığı ile zayıf ve negatif ($r = -.203, p = .006$) yönde anlamlı bir ilişki vardır. Arkadaştan algılanan sosyal destek ile özel insandan algılanan sosyal destek arasında düşük ve pozitif ($r = .203, p = .006$), toplam algılanan sosyal destek ile güçlü ve pozitif ($r = .705, p < .001$), oyun bağımlılığı ile zayıf ve negatif ($r = -.182, p = .014$) yönde anlamlı bir ilişki vardır. Özel insandan algılanan sosyal destek ile toplam algılanan sosyal destek arasında güçlü ve pozitif ($r = .726, p < .001$), oyun bağımlılığı ile zayıf ve negatif ($r = -.149, p = .045$) yönde anlamlı bir ilişki vardır. Toplam algılanan sosyal destek ile oyun bağımlılığı arasında zayıf ve negatif ($r = -.245, p = .001$) yönde anlamlı bir ilişki vardır.

Tablo 4.16 Değişkenler Arası Korelasyonel İlişkiler

Değişkenler	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. Nörotizm	1											
2. Deneyime açıklık	-.497***	1										
3. Özdenetim	-.640***	.578***	1									
4. Dışadönüklük	-.625***	.582***	.532***	1								
5. Yumuşak başlılık	-.425***	.305***	.386***	.420***	1							
6. Probleme yönelik baş etme	-.725***	.507***	.549***	.644***	.573***	1						
7. Duygulara yönelik baş etme	.718***	-.345***	-.523***	-.552***	-.337***	-.612***	1					
8. Aileden algılanan sosyal destek	-.255**	.152*	.264***	.114	.257***	.414***	-.342***	1				
9. Arkadaştan algılanan sosyal destek	-.369***	.225**	.292***	.350***	.505***	.587***	-.398***	.427***	1			
10. Özel insandan algılanan sosyal destek	-.323***	.236**	.285***	.325***	.227**	.365***	-.323***	.188*	.203**	1		
11. Toplam algılanan sosyal destek	-.441***	.290***	.393***	.374***	.444***	.622***	-.490***	.709***	.705***	.726***	1	
12. Oyun bağımlılığı	-.077	.264***	-.025	.096	-.091	-.045	.097	-.203**	-.182*	-.149*	-.245**	1

Not: * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4.6 Regresyon Analizleri

Çalışmanın hipotezlerini test etmek amacıyla değişkenler arasında regresyon analizleri uygulanmıştır. Kişilik özelliklerinin alt boyutlarının oyun bağımlılığını yordayıcılığını test etmek için çoklu regresyon analizi, baş etme yöntemleri ve algılanan sosyal desteğin kişilik özellikleri ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide düzenleyici rolünü test etmek için ise PROCESS Analiz yöntemi ile düzenleyici etki analizi uygulanmıştır.

4.6.1 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki Regresyon Analizi

Beş faktör kişilik özelliklerinin oyun bağımlılığı düzeyindeki yordayıcı gücünün belirlenmesi amacıyla çoklu regresyon analizi (stepwise metodu ile) yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.17’de sunulmuştur. Kişilik özelliklerinin yordayıcılığını belirlemek amacıyla nörotizm, deneyime açıklık, özdenetim, dışadönüklük ve yumuşak başlılık modele dahil edilmiştir. Analiz sonuçlarına göre, modele girilen değişkenlerden deneyime açıklık pozitif yönde ($\beta=.26$, $t(180)=3.67$, $p<.001$) ve özdenetim negatif yönde ($\beta=-.27$, $t(179)=-3.10$, $p=.002$) oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde yordamaktadır. Deneyime açıklık ($F_{\text{değişim}}(1,180)=13.46$, $R^2=.064$, $p<.001$) %6 ve özdenetim ($F_{\text{değişim}}(1,179)=9.60$, $R^2=.047$, $p=.002$) %5 olmak üzere toplam %11 varyans açıklamaktadır.

Tablo 4.17 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasında Regresyon Analizi Bulguları

Bağımsız değişkenler	B	SH	β	t	p
Deneyime açıklık	.26	.07	.26	3.67	.000***
Özdenetim	-.33	.11	-.27	-3.10	.002**
Sabit	14.96	3.19		4.69	.000

Bağımlı Değişken: Oyun bağımlılığı
 $R^2=.11$, $F_{(2,179)}=11.85$, $p=.000$ ***

Not: * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

4.6.2 Düzenleyici Etki Analizleri

Kişilik özellikleri ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide baş etme yöntemleri ve algılanan sosyal desteğin düzenleyici rolü olup olmadığının test edilmesi için PROCESS Analiz yöntemi ile düzenleyici etki analizi yapılmıştır.

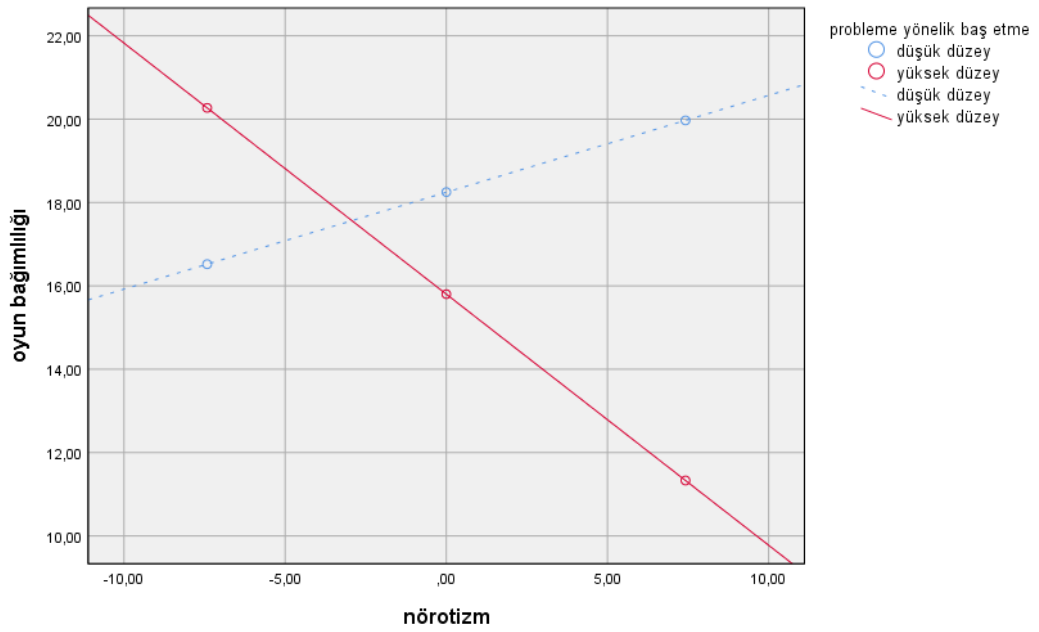
4.6.2.1 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Baş Etme Yöntemlerinin Düzenleyici Etki Analizleri

Nörotizm ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide probleme yönelik baş etme yöntemlerinin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=14.42$, $R^2=.20$, $p<.001$). Probleme yönelik baş etme yöntemleri nörotizm ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=-.04$, $SH=.01$, $t(178)=-6.10$, $p<.001$, %95CI [-.06, -.03]). Probleme yönelik baş etme yöntemlerini daha çok kullananlar için daha yüksek düzey nörotizm, daha düşük düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=-.60$, $SH=.12$, $p<.001$, %95CI [-.84, -.36]). Probleme yönelik baş etme yöntemlerini daha az kullananlar için nörotizm ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.18 ve Şekil 4.1’de sunulmuştur.

Tablo 4.18 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F	<i>p</i>		
Model	.44	.20	14.42	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	<i>p</i>	LLCI	ULCI
Sabit	17.02	.66	25.92	.000	15.73	18.32
Nörotizm (X)	-.19	.11	-1.72	.087	-.40	.03
Probleme yönelik baş etme (W)	-.13	.08	-1.54	.126	-.29	.04
X*W	-.04	.01	-6.10	.000***	-.06	-.03

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



Şekil 4.1 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi

Nörotizm ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide duygulara yönelik baş etme yöntemlerinin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=11.09$, $R^2=.16$, $p<.001$). Duygulara yönelik baş etme yöntemleri nörotizm ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.04$, $SH=.01$, $t(178)= 4.68$, $p<.001$, %95CI [.02, .05]). Duygulara yönelik baş etme yöntemlerini daha az kullananlar için daha yüksek düzey nörotizm, daha düşük düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=-.65$, $SH=.13$, $p<.001$, %95CI [-.90, -.40]). Duygulara yönelik baş etme yöntemlerini daha çok kullananlar için nörotizm ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.19 ve Şekil 4.2'de sunulmuştur.

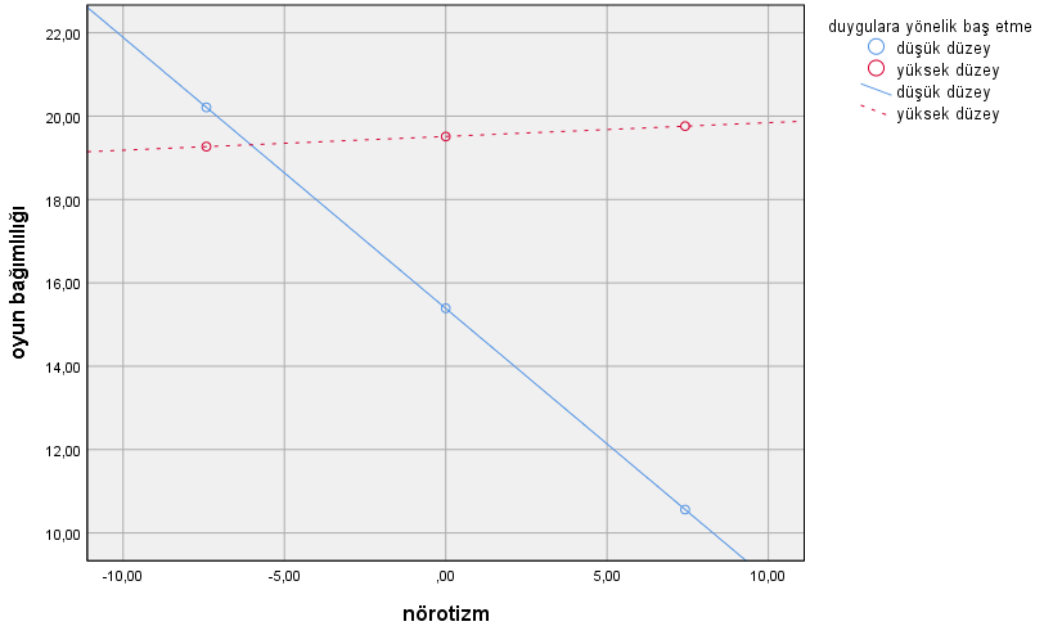
Tablo 4.19 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F	<i>p</i>		
Model	.40	.16	11.09	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	<i>p</i>	LLCI	ULCI
Sabit	17.45	.68	25.71	.000	16.11	18.79

Tablo 4.19 (devamı) Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Nörotizm (X)	-.31	.11	-2.84	.005**	-.52	-.09
Duygulara yönelik baş etme (W)	.23	.09	2.55	.012*	.05	.41
X*W	.04	.01	4.68	.000***	.02	.05

Not: SH: Standart Hata, * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$



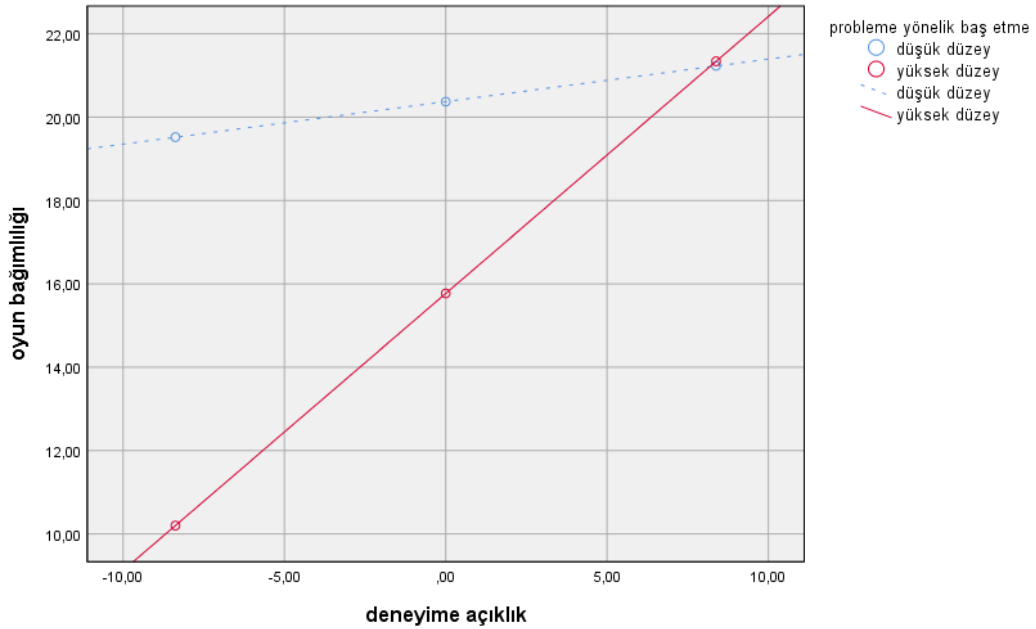
Şekil 4.2 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi

Deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide probleme yönelik baş etme yöntemlerinin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=16.21$, $R^2=.21$, $p<.001$). Probleme yönelik baş etme yöntemleri deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.03$, $SH=.01$, $t(178)=4.81$, $p<.001$, %95CI [.02, .04]). Probleme yönelik baş etme yöntemlerini daha çok kullananlar için daha yüksek düzey deneyime açıklık, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.66$, $SH=.10$, $p<.001$, %95CI [.47, .85]). Probleme yönelik baş etme yöntemlerini daha az kullananlar için deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.20 ve Şekil 4.3'Te sunulmuştur.

Tablo 4.20 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F	p		
Model	.46	.21	16.21	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı						
	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.07	.59	30.50	.000	16.90	19.24
Deneyime açıklık (X)	.38	.07	5.13	.000***	.24	.53
Probleme yönelik baş etme (W)	-.23	.06	-3.65	.000***	-.36	-.11
X*W	.03	.01	4.81	.000***	.02	.04

Not: SH: Standart Hata, * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$



Şekil 4.3 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi

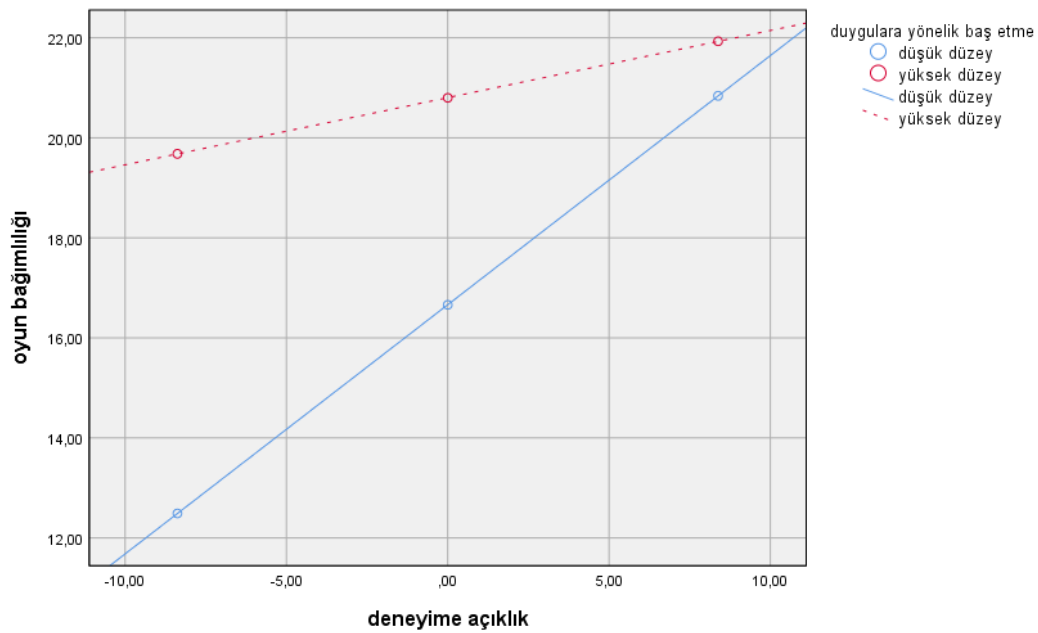
Deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide duygulara yönelik baş etme yöntemlerinin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=9.70$, $R^2=.14$, $p < .001$). Duygulara yönelik baş etme yöntemleri deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta = -.02$, $SH = .01$, $t(178) = -2.53$, $p = .012$, %95CI [-.04, -.00]). Duygulara yönelik baş etme yöntemlerini daha az kullananlar için daha yüksek düzey deneyime açıklık, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı

düzeyde ilişkilidir ($\beta=.50$, $SH=.10$, $p<.001$, %95CI [.30, .69]). Duygulara yönelik baş etme yöntemlerini daha çok kullananlar için deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.21 ve Şekil 4.4'te sunulmuştur.

Tablo 4.21 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları

Model	R	R ²	F	p		
	.37	.14	9.70	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.73	.60	31.21	.000	17.55	19.92
Deneyime açıklık (X)	.32	.07	4.39	.000***	.17	.46
Duygulara yönelik baş etme (W)	.23	.07	3.36	.001**	.10	.37
X*W	-.02	.01	-2.53	.012*	-.04	-.00

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



Şekil 4.4 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi

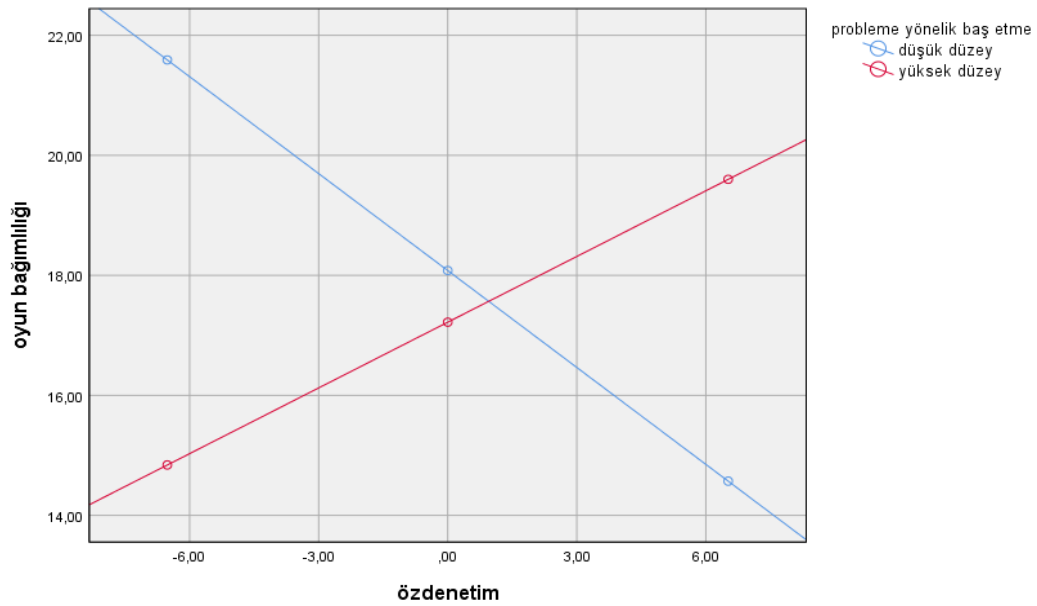
Özdenetim ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide probleme yönelik baş etme yöntemlerinin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı

olduğu görülmüştür ($F(3,178)=11.10$, $R^2=.16$, $p<.001$). Probleme yönelik baş etme yöntemleri özdenetim ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.05$, $SH=.01$, $t(178)=5.73$, $p<.001$, %95CI [.03, .06]). Probleme yönelik baş etme yöntemlerini daha az kullananlar için daha yüksek düzey özdenetim, daha düşük düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=-.54$, $SH=.14$, $p<.001$, %95CI [-.81, -.26]). Probleme yönelik baş etme yöntemlerini daha çok kullananlar için daha yüksek düzey özdenetim, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.37$, $SH=.12$, $p=.003$, %95CI [.13, .60]). Analiz sonuçları Tablo 4.22 ve Şekil 4.5'te sunulmuştur.

Tablo 4.22 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F	p		
Model	.40	.16	11.10	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	17.65	.62	28.27	.000	16.42	18.88
Özdenetim (X)	-.09	.10	-.84	.405	-.29	.12
Probleme yönelik baş etme (W)	-.04	.07	-.65	.519	-.18	.09
X*W	.05	.01	5.73	.000***	.03	.06

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



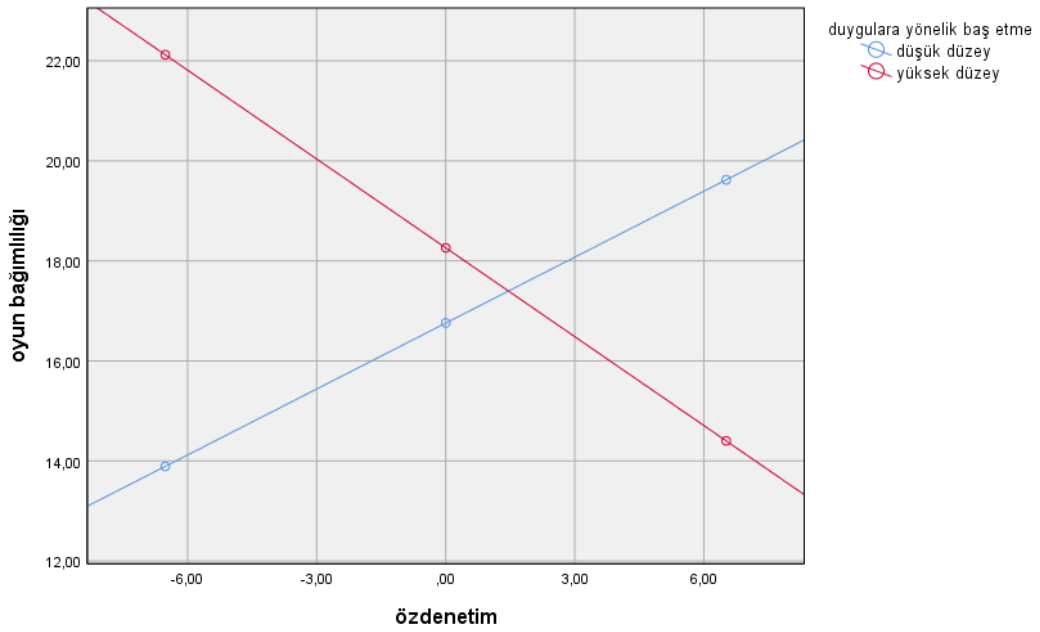
Şekil 4.5 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi

Özdenetim ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide duygulara yönelik baş etme yöntemlerinin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)= 11.10$, $R^2=.16$, $p<.001$). Duygulara yönelik baş etme yöntemleri özdenetim ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=-.06$, $SH=.01$, $t(178)=-5.58$, $p<.001$, %95CI [-.08, -.04]). Duygulara yönelik baş etme yöntemlerini daha az kullananlar için daha yüksek düzey özdenetim, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.44$, $SH=.12$, $p<.001$, %95CI [.20, .68]). Duygulara yönelik baş etme yöntemlerini daha çok kullananlar için daha yüksek düzey özdenetim, daha düşük düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=-.59$, $SH=.15$, $p<.001$, %95CI [-.89, -.29]). Analiz sonuçları Tablo 4.23 ve Şekil 4.6’da sunulmuştur.

Tablo 4.23 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F	p		
Model	.40	.16	11.10	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	17.51	.64	27.36	.000	16.25	18.77
Özdenetim (X)	-.08	.10	-.74	.460	-.28	.13
Duygulara yönelik baş etme (W)	.08	.07	1.14	.256	-.06	.23
X*W	-.06	.01	-5.58	.000***	-.08	-.04

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



Şekil 4.6 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi

Dışadönüklük ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide probleme yönelik baş etme yöntemlerinin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=10.05$, $R^2=.14$, $p<.001$). Probleme yönelik baş etme yöntemleri dışadönüklük ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.04$, $SH=.01$, $t(178)=4.92$, $p<.001$, %95CI [.02, .05]). Probleme yönelik baş etme yöntemlerini daha çok kullananlar için daha yüksek düzey dışadönüklük, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.55$, $SH=.12$, $p<.001$, %95CI [.32, .79]). Probleme yönelik baş etme yöntemlerini daha az kullananlar için dışadönüklük ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.24 ve Şekil 4.7’de sunulmuştur.

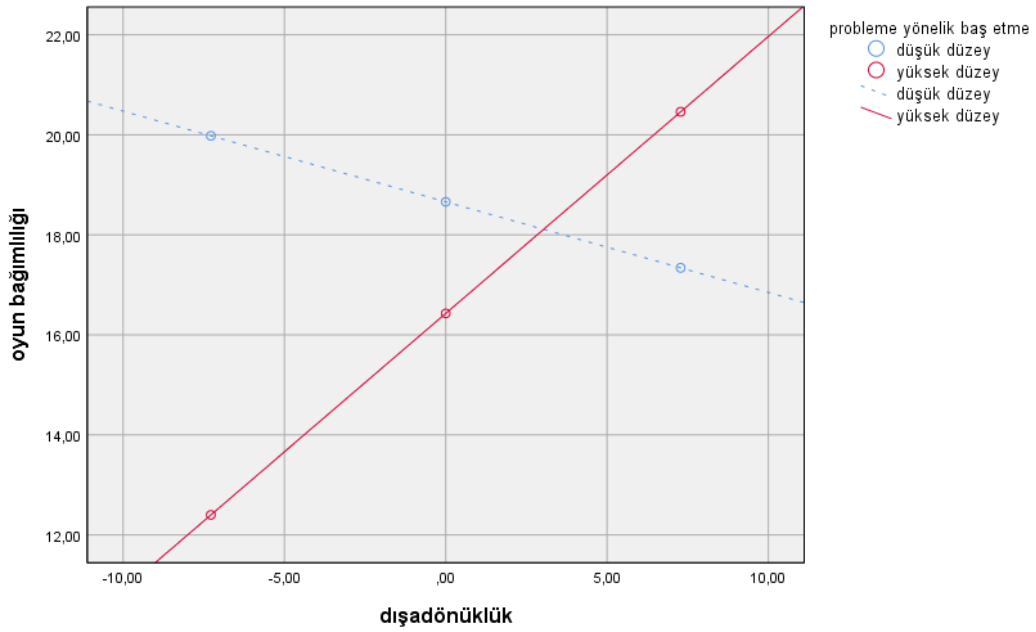
Tablo 4.24 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları

			R	R ²	F		p	
Model			.38	.14	10.05		.000***	
Bağımlı Bağımlılığı	değişken:	Oyun	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit			17.55	.66	26.55	.000	16.24	18.85

Tablo 4.24 (devamı) Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Dışadönüklük(X)	.19	.10	1.83	.068	-.01	.39
Probleme yönelik baş etme (W)	-.11	.08	-1.51	.134	-.26	.04
X*W	.04	.01	4.92	.000***	.02	.05

Not: SH: Standart Hata, * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$



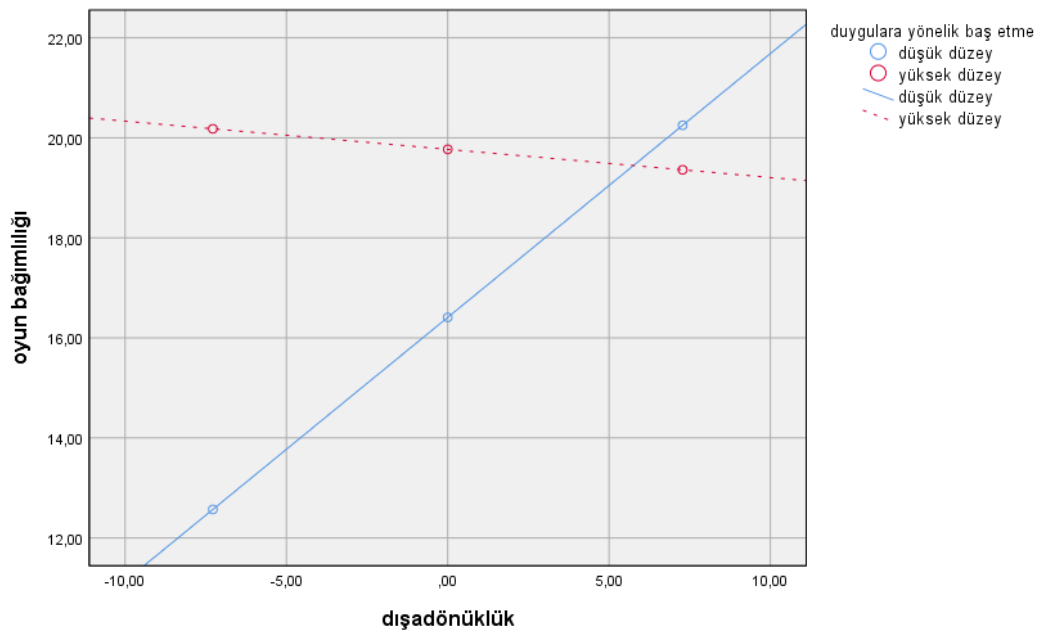
Şekil 4.7 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi

Dışadönüklük ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide duygulara yönelik baş etme yöntemlerinin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=7.61$, $R^2=.11$, $p<.001$). Duygulara yönelik baş etme yöntemleri dışadönüklük ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=-.03$, $SH=.01$, $t(178)=-3.81$, $p<.001$, %95CI [-.05, -.02]). Duygulara yönelik baş etme yöntemlerini daha az kullananlar için daha yüksek düzey dışadönüklük, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.53$, $SH=.12$, $p<.001$, %95CI [.29, .77]). Duygulara yönelik baş etme yöntemlerini daha çok kullananlar için dışadönüklük ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.25 ve Şekil 4.8’de sunulmuştur.

Tablo 4.25 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları

Model	R	R ²	F	p		
	.34	.11	7.61	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı						
	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.09	.65	27.88	.000	16.81	19.37
Dışadönüklük (X)	.24	.09	2.49	.014*	.05	.42
Duygulara yönelik baş etme (W)	.19	.08	2.44	.016*	.04	.34
X*W	-.03	.01	-3.81	.000***	-.05	-.02

Not: SH: Standart Hata, * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$



Şekil 4.8 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi

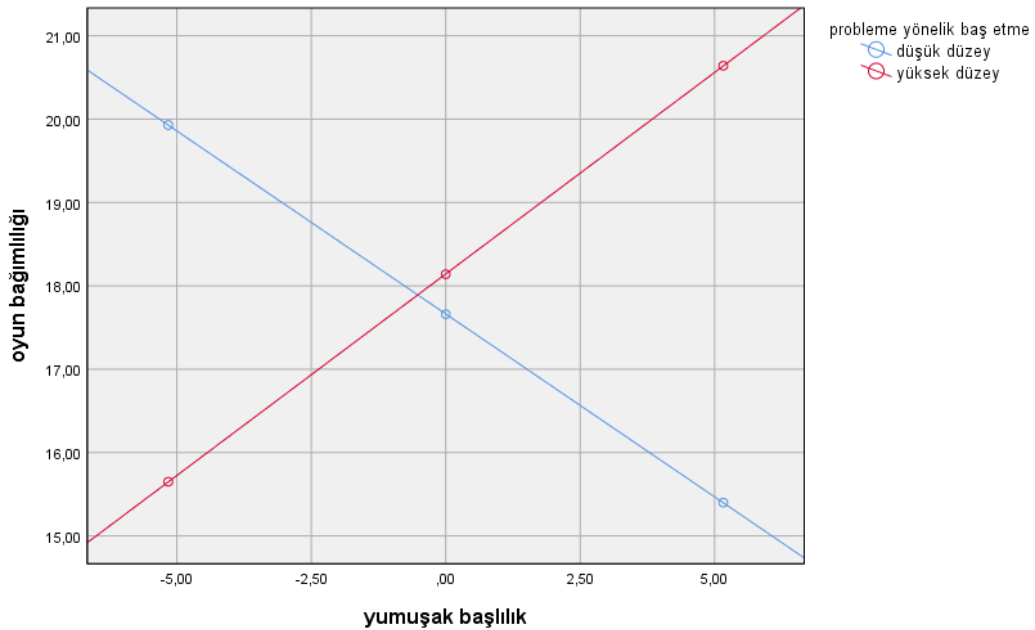
Yumuşak başlılık ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide probleme yönelik baş etme yöntemlerinin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=8.79$, $R^2=.13$, $p<.001$). Probleme yönelik baş etme yöntemleri yumuşak başlılık ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.05$, $SH=.01$, $t(178)=4.97$, $p<.001$, %95CI [.03, .07]). Probleme yönelik baş etme yöntemlerini daha az kullananlar için daha yüksek düzey yumuşak başlılık, daha düşük düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=-.44$, $SH=.15$, $p=.003$, %95CI [-.73, -.15]). Probleme yönelik baş etme

yöntemlerini daha çok kullananlar için daha yüksek düzey yumuşak başlılık, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.48$, SH=.19, $p=.010$, %95CI [.12, .85]). Analiz sonuçları Tablo 4.26 ve Şekil 4.9’da sunulmuştur.

Tablo 4.26 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F	<i>p</i>		
Model	.36	.13	8.79	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	<i>p</i>	LLCI	ULCI
Sabit	17.90	.63	28.46	.000	16.66	19.15
Yumuşak başlılık (X)	.02	.14	.16	.875	-.25	.30
Probleme yönelik baş etme (W)	.02	.07	.35	.730	-.12	.16
X*W	.05	.01	4.97	.000***	.03	.07

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



Şekil 4.9 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Probleme Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi

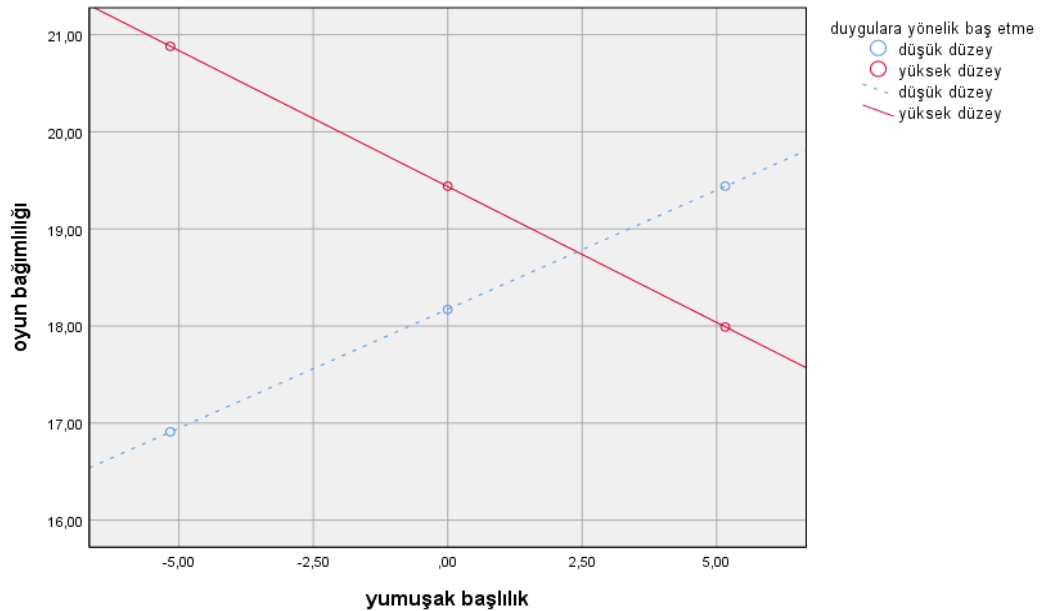
Yumuşak başlılık ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide duygulara yönelik baş etme yöntemlerinin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=3.45$, $R^2=.06$, $p=.018$). Duygulara yönelik baş

etme yöntemleri yumuşak başlılık ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=-.03$, $SH=.01$, $t(178)=-2.81$, $p=.006$, %95CI [-.05, -.01]). Duygulara yönelik baş etme yöntemlerini daha çok kullananlar için daha yüksek düzey yumuşak başlılık, daha düşük düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=-.28$, $SH=.14$, $p=.043$, %95CI [-.55, -.01]). Duygulara yönelik baş etme yöntemlerini daha az kullananlar için yumuşak başlılık ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.27 ve Şekil 4.10'da sunulmuştur.

Tablo 4.27 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etki Analizi Bulguları

Model	R	R ²	F	<i>p</i>		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	<i>p</i>	LLCI	ULCI
Sabit	18.80	.61	30.71	.000	17.60	20.01
Yumuşak başlılık (X)	-.02	.13	-.14	.892	-.27	.23
Duygulara yönelik baş etme (W)	.07	.07	1.00	.317	-.07	.21
X*W	-.03	.01	-2.81	.006**	-.05	-.01

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



Şekil 4.10 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygulara Yönelik Baş Etme Yöntemlerinin Moderatör Etkisi

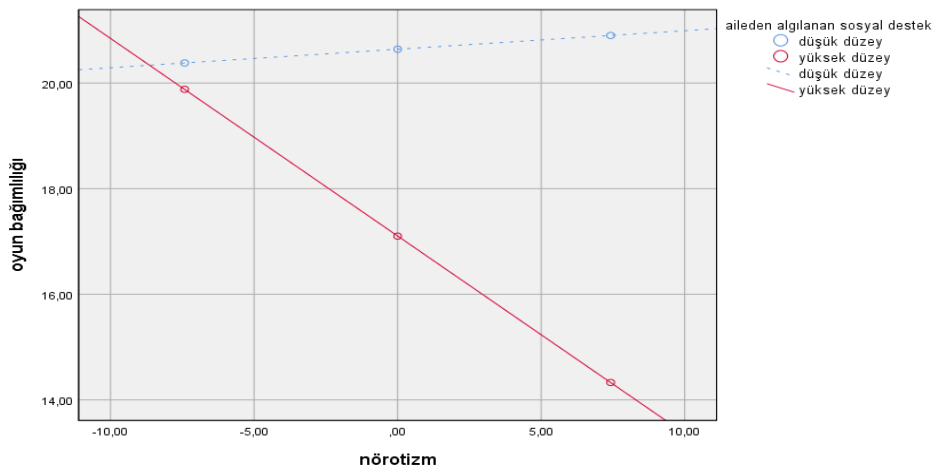
4.6.2.2 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Algılanan Sosyal Desteğin Düzenleyici Etki Analizleri

Nörotizm ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide aileden algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=6.95$, $R^2=.10$, $p<.001$). Aileden algılanan sosyal destek nörotizm ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=-.03$, $SH=.01$, $t(178)=-3.02$, $p=.003$, %95CI $[-.05, -.01]$). Aileden algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey nörotizm, daha düşük düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=-.37$, $SH=.11$, $p=.001$, %95CI $[-.59, -.16]$). Aileden algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için nörotizm ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.28 ve Şekil 4.11’de sunulmuştur.

Tablo 4.28 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F	p		
Model	.32	.10	6.95	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.87	.59	32.05	.000	17.71	20.04
Nörotizm (X)	-.17	.08	-2.11	.037*	-.33	-.01
Aileden algılanan sosyal destek (W)	-.25	.08	-2.95	.004**	-.41	-.08
X*W	-.03	.01	-3.02	.003**	-.05	-.01

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



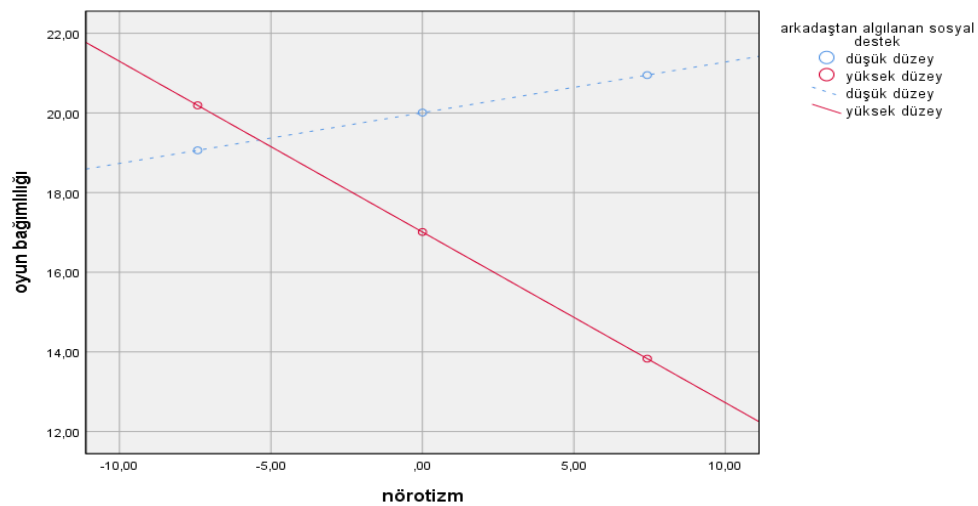
Şekil 4.11 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

Nörotizm ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide arkadaştan algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=8.21$, $R^2=.12$, $p<.001$). Arkadaştan algılanan sosyal destek nörotizm ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=-.04$, $SH=.01$, $t(178)=-3.61$, $p<.001$, %95CI [-.06, -.02]). Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey nörotizm, daha düşük düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=-.43$, $SH=.11$, $p<.001$, %95CI [-.64, -.22]). Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için nörotizm ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.29 ve Şekil 4.12’de sunulmuştur.

Tablo 4.29 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

Model	R	R ²	F	p		
Model	.35	.12	8.21	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.49	.61	30.44	.000	17.30	19.69
Nörotizm (X)	-.15	.08	-1.84	.067	-.32	.01
Arkadaştan algılanan sosyal destek (W)	-.22	.09	-2.41	.017*	-.41	-.04
X*W	-.04	.01	-3.61	.000***	-.06	-.02

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



Şekil 4.12 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

Nörotizm ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide özel insandan algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=3.64$, $R^2=.06$, $p=.014$). Ancak, özel insandan algılanan sosyal destek ile nörotizmin etkileşim etkisi istatistiksel olarak anlamlı değildir ($p>.05$). Özel insandan algılanan sosyal desteğin oyun bağımlılığı üzerinde temel etkisi olduğu görülmüştür, daha yüksek düzey özel insandan algılanan sosyal destek ile daha düşük oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=-.15$, $SH=.07$, $t(178)=-2.30$, $p=.023$, %95CI [-.29, -.02]). Analiz sonuçları Tablo 4.30’da sunulmuştur.

Tablo 4.30 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel İnsandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F		p	
Model	.24	.06	3.64		.014*	
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.89	.62	30.35	.000	17.66	20.12
Nörotizm (X)	-.14	.08	-1.60	.111	-.30	.03
Özel insandan algılanan sosyal destek (W)	-.15	.07	-2.30	.023*	-.29	-.02
X*W	-.02	.01	-1.85	.066	-.03	.00

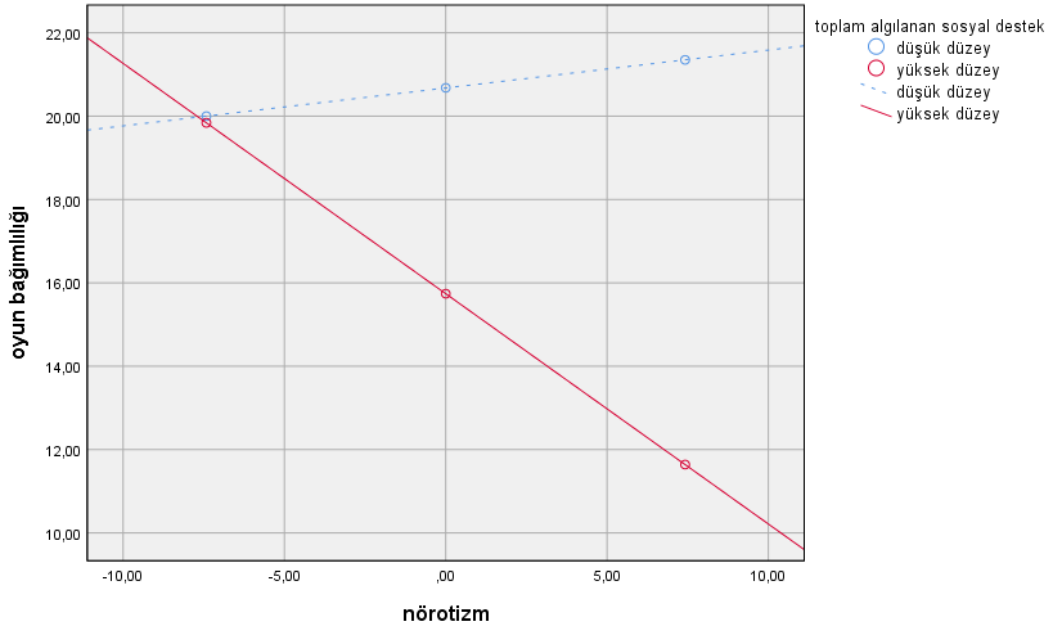
Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

Nörotizm ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide toplam algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=13.48$, $R^2=.19$, $p<.001$). Toplam algılanan sosyal destek nörotizm ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=-.02$, $SH=.00$, $t(178)=-4.24$, $p<.001$, %95CI [-.03, -.01]). Toplam algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey nörotizm, daha düşük düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=-.55$, $SH=.11$, $p<.001$, %95CI [-.77, -.34]). Toplam algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için nörotizm ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.31 ve Şekil 4.13’te sunulmuştur.

Tablo 4.31 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F	p		
Model	.43	.19	13.48	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.21	.60	30.26	.000	17.02	19.40
Nörotizm (X)	-.23	.08	-2.79	.006**	-.39	-.07
Toplam algılanan sosyal destek (W)	-.15	.04	-3.99	.000***	-.22	-.08
X*W	-.02	.00	-4.24	.000***	-.03	-.01

Not: SH: Standart Hata, * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$



Şekil 4.13 Nörotizm ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

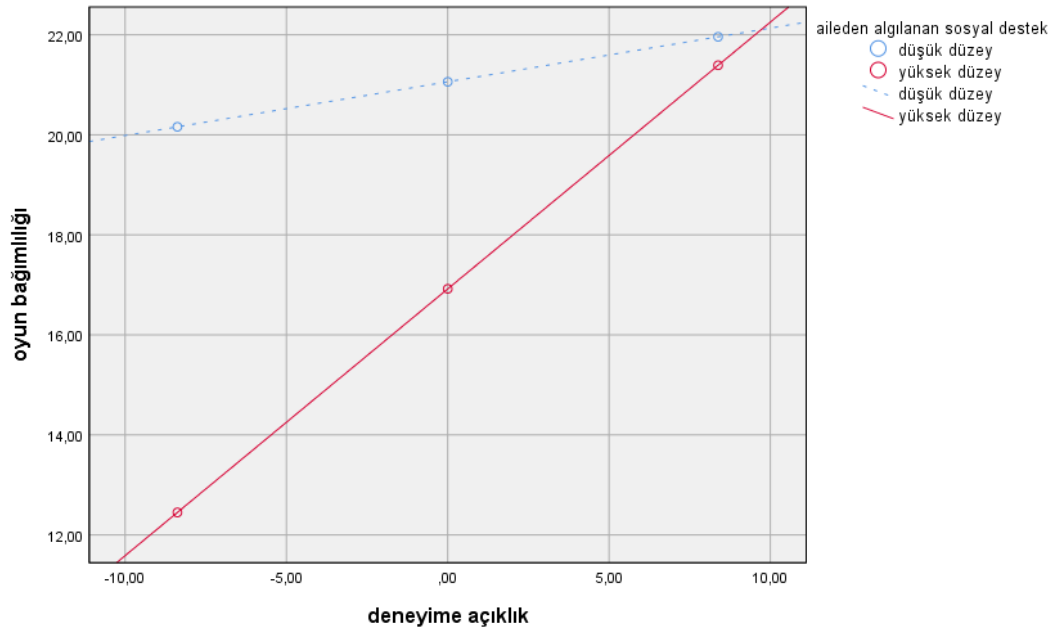
Deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide aileden algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=13.98$, $R^2=.19$, $p<.001$). Aileden algılanan sosyal destek deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.03$, $SH=.01$, $t(178)=3.65$, $p<.001$, %95CI [.01, .05]). Aileden algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey deneyime, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir

($\beta=.53$, $SH=.09$, $p<.001$, %95CI [.35, .72]). Aileden algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için nörotizm ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.32 ve Şekil 4.14'te sunulmuştur.

Tablo 4.32 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

Model	R	R ²	F	<i>p</i>		
Model	.44	.19	13.98	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	<i>p</i>	LLCI	ULCI
Sabit	18.99	.55	34.42	.000	17.90	20.08
Deneyime açıklık (X)	.32	.07	4.81	.000***	.19	.45
Aileden algılanan sosyal destek (W)	-.29	.08	-3.73	.000***	-.44	-.14
X*W	.03	.01	3.65	.000***	.01	.05

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



Şekil 4.14 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

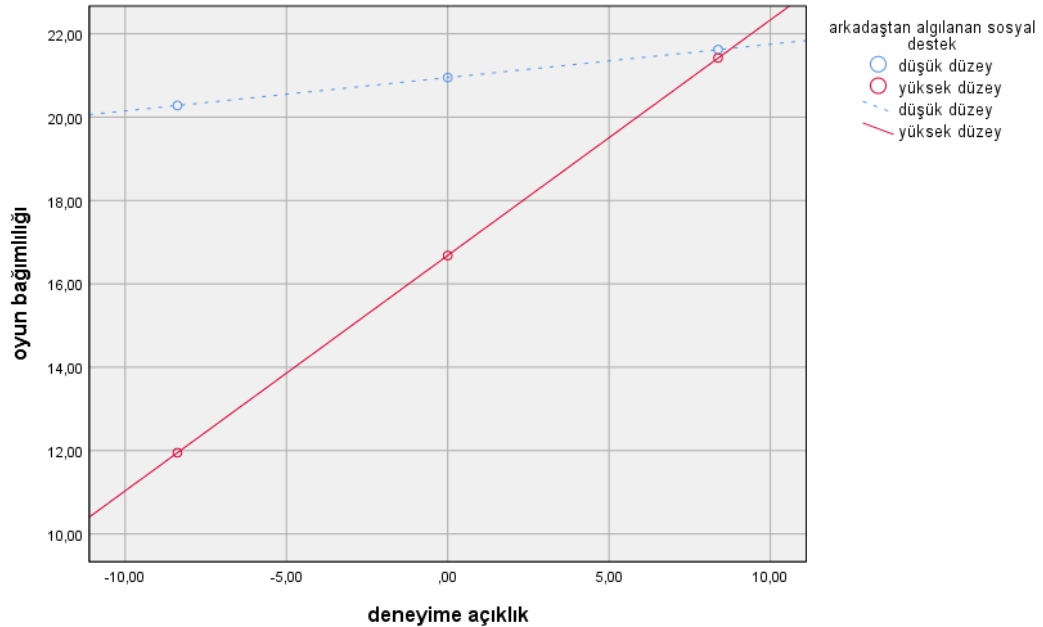
Deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide arkadaşın algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=15.36$, $R^2=.21$, $p<.001$). Arkadaşın algılanan

sosyal destek deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.04$, SH=.01, $t(178)=4.09$, $p<.001$, %95CI [.02, .05]). Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey deneyime açıklık, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.57$, SH=.09, $p<.001$, %95CI [.39, .74]). Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.33 ve Şekil 4.15'te sunulmuştur.

Tablo 4.33 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

Model	R	R ²	F	p		
Model	.45	.21	15.36	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.80	.55	33.99	.000	17.71	19.89
Deneyime açıklık (X)	.32	.07	4.88	.000***	.19	.46
Arkadaştan algılanan sosyal destek (W)	-.32	.08	-3.86	.000***	-.48	-.16
X*W	.04	.01	4.09	.000***	.02	.05

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



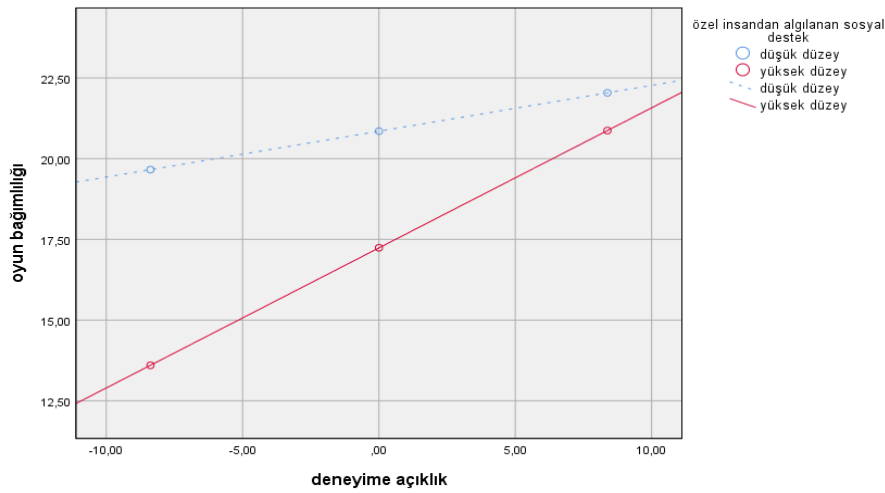
Şekil 4.15 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

Deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide özel insandan algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=9.60, R^2=.14, p<.001$). Özel insandan algılanan sosyal destek deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.02, SH=.01, t(178)=2.16, p=.032, \%95CI [.00, .03]$). Özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey deneyime açıklık, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.43, SH=.09, p<.001, \%95CI [.25, .61]$). Özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.34 ve Şekil 4.16'da sunulmuştur.

Tablo 4.34 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel insandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

Model	R	R ²	F	p		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	.37	.14	9.60	.000***		
Sabit	18.96	.58	32.64	.000	17.81	20.10
Deneyime açıklık (X)	.30	.07	4.24	.000***	.16	.43
Özel insandan algılanan sosyal destek (W)	-.20	.06	-3.25	.001**	-.33	-.08
X*W	.02	.01	2.16	.032*	.00	.03

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



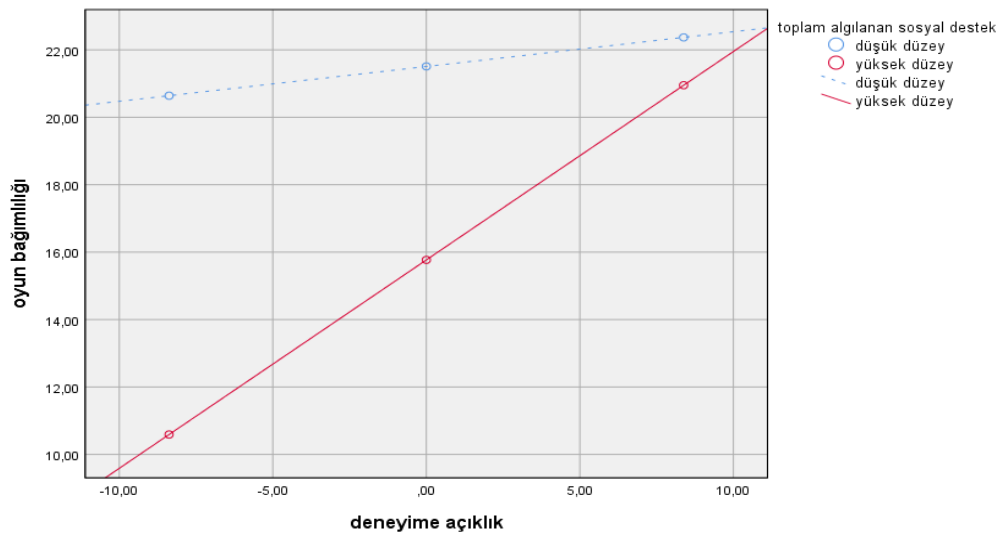
Şekil 4.16 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel İnsandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

Deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide toplam algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=21.30$, $R^2=.26$, $p<.001$). Toplam algılanan sosyal destek deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.02$, $SH=.00$, $t(178)=4.45$, $p<.001$, %95CI [.01, .02]). Toplam algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey deneyime açıklık, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.62$, $SH=.09$, $p<.001$, %95CI [.44, .79]). Toplam algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için deneyime açıklık ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.35 ve Şekil 4.17’de sunulmuştur.

Tablo 4.35 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

Model	R	R ²	F	p		
	.51	.26	21.30	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.64	.54	34.53	.000	17.57	19.70
Deneyime açıklık (X)	.36	.07	5.53	.000***	.23	.49
Toplam algılanan sosyal destek (W)	-.17	.03	-5.25	.000***	-.24	-.11
X*W	.02	.00	4.45	.000***	.01	.02

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



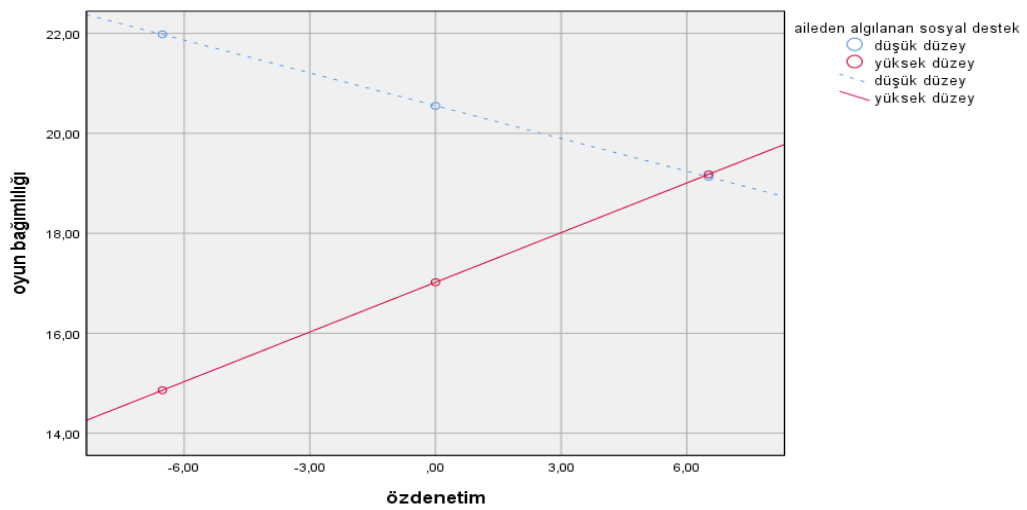
Şekil 4.17 Deneyime Açıklık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

Özdenetim ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide aileden algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=6.11$, $R^2=.09$, $p=.001$). Aileden algılanan sosyal destek özdenetim ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.04$, $SH=.01$, $t(178)=3.17$, $p=.002$, %95CI [.01, .06]). Aileden algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey özdenetim, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.33$, $SH=.13$, $p=.012$, %95CI [.07, .59]). Aileden algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için özdenetim ve oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.36 ve Şekil 4.18’de sunulmuştur.

Tablo 4.36 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F	p		
Model	.31	.09	6.11	.001**		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.79	.60	31.46	.000	17.61	19.97
Özdenetim (X)	.06	.09	.61	.544	-.13	.24
Aileden algılanan sosyal destek (W)	-.25	.08	-2.94	.004**	-.41	-.08
X*W	.04	.01	3.17	.002**	.01	.06

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



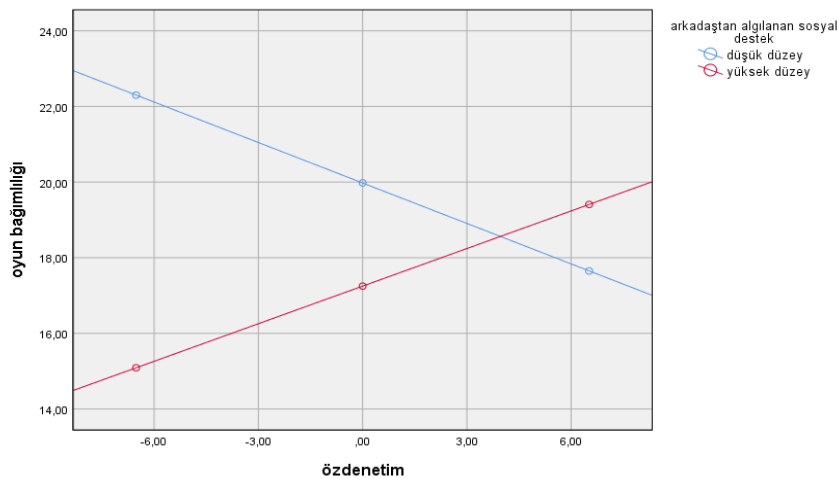
Şekil 4.18 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

Özdenetim ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide arkadaştan algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=7.13$, $R^2=.11$, $p<.001$). Arkadaştan algılanan sosyal destek özdenetim ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.05$, $SH=.01$, $t(178)=3.82$, $p<.001$, %95CI [.02, .08]). Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey özdenetim, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.33$, $SH=.12$, $p=.006$, %95CI [.09, .57]). Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için daha yüksek düzey özdenetim, daha düşük düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=-.36$, $SH=.14$, $p=.011$, %95CI [-.63, -.08]). Analiz sonuçları Tablo 4.37 ve Şekil 4.19’da sunulmuştur.

Tablo 4.37 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

Model	R	R ²	F	p		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.60	.60	31.04	.000	17.42	19.78
Özdenetim (X)	-.01	.09	-.10	.918	-.19	.17
Arkadaştan algılanan sosyal destek (W)	-.20	.09	-2.28	.024*	-.38	-.03
X*W	.05	.01	3.82	.000***	.02	.08

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



Şekil 4.19 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

Özdenetim ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide özel insandan algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=2.97, R^2=.05, p=.033$). Özel insandan algılanan sosyal destek özdenetim ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.02, SH=.01, t(178)=2.17, p=.031, \%95CI [.00, .04]$). Ancak özel insandan algılanan sosyal destek düzeyine göre düşük ve yüksek düzeyde, özdenetim ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür ($p>.05$). Analiz sonuçları Tablo 4.38’de sunulmuştur.

Tablo 4.38 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel İnsandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

Model	R	R ²	F	<i>p</i>		
	.22	.05	2.97	.033*		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	<i>p</i>	LLCI	ULCI
Sabit	18.87	.62	30.49	.000	17.65	20.09
Özdenetim (X)	-.02	.10	-.18	.858	-.21	.17
Özel insandan algılanan sosyal destek (W)	-.12	.07	-1.87	.063	-.26	.01
X*W	.02	.01	2.17	.031*	.00	.04

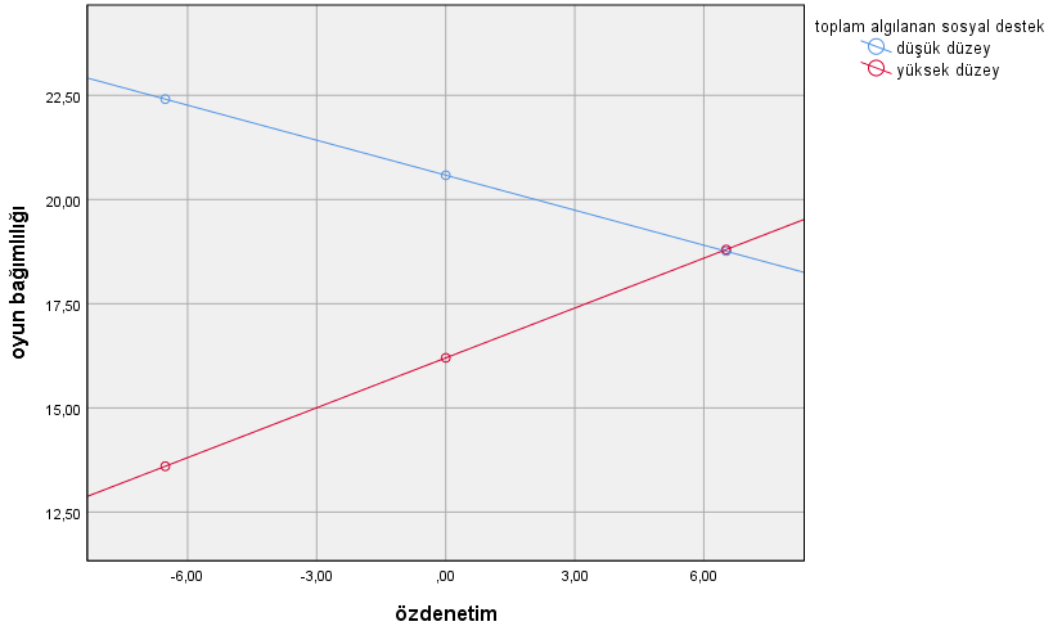
Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

Özdenetim ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide toplam algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=10.14, R^2=.15, p<.001$). Toplam algılanan sosyal destek özdenetim ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.02, SH=.01, t(178)=4.08, p<.001, \%95CI [.01, .03]$). Toplam algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey özdenetim, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.40, SH=.12, p=.001, \%95CI [.17, .63]$). Toplam algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için daha yüksek düzey özdenetim, daha düşük düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=-.28, SH=.13, p=.037, \%95CI [-.54, -.02]$). Analiz sonuçları Tablo 4.39 ve Şekil 4.20’de sunulmuştur.

Tablo 4.39 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F	p		
Model	.38	.15	10.14	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.39	.60	30.64	.000	17.21	19.58
Özdenetim (X)	.06	.09	.63	.531	-.13	.25
Toplam algılanan sosyal destek (W)	-.13	.04	-3.58	.000***	-.21	-.06
X*W	.02	.01	4.08	.000***	.01	.03

Not: SH: Standart Hata, * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$



Şekil 4.20 Özdenetim ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

Dışadönüklük ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide aileden algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=4.23$, $R^2=.07$, $p=.006$). Ancak, aileden algılanan sosyal destek ile dışadönüklük etkileşim etkisi istatistiksel açıdan anlamlı değildir ($p > .05$). Aileden algılanan sosyal desteğin oyun bağımlılığı üzerinde temel etkisi olduğu görülmüştür, daha yüksek düzey aileden algılanan sosyal destek ile daha düşük oyun bağımlılığı

anlamli düzeyde iliskilidir ($\beta=-.24$, $SH=.08$, $t(178)=-2.84$, $p=.005$, %95CI [-.40, -.07]). Analiz sonuclari Tablo 4.40'ta sunulmustr.

Tablo 4.40 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F		p	
Model	.26	.07	4.23		.006**	
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	19.17	.59	32.47	.000	18.00	20.33
Dışadönüklük (X)	.13	.08	1.55	.123	-.03	.29
Aileden algılanan sosyal destek (W)	-.24	.08	-2.84	.005**	-.40	-.07
X*W	.02	.01	1.45	.148	-.01	.04

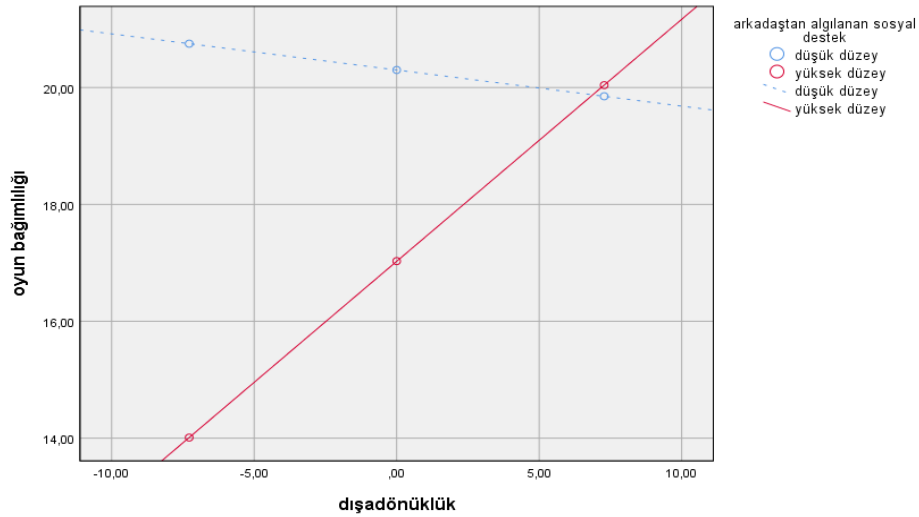
Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

Dışadönüklük ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide arkadaşan algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=7.38$, $R^2=.11$, $p<.001$). Arkadaştan algılanan sosyal destek dışadönüklük ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.04$, $SH=.01$, $t(178)=3.11$, $p=.002$, %95CI [.01, .06]). Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey dışadönüklük, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.41$, $SH=.11$, $p<.001$, %95CI [.20, .63]). Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için dışadönüklük ile oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.41 ve Şekil 4.21'de sunulmuştur.

Tablo 4.41 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F		p	
Model	.33	.11	7.38		.000***	
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.65	.61	30.80	.000	17.46	19.85
Dışadönüklük (X)	.18	.08	2.11	.037*	.01	.35
Arkadaştan algılanan sosyal destek (W)	-.24	.09	-2.65	.009**	-.43	-.06
X*W	.04	.01	3.11	.002**	.01	.06

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



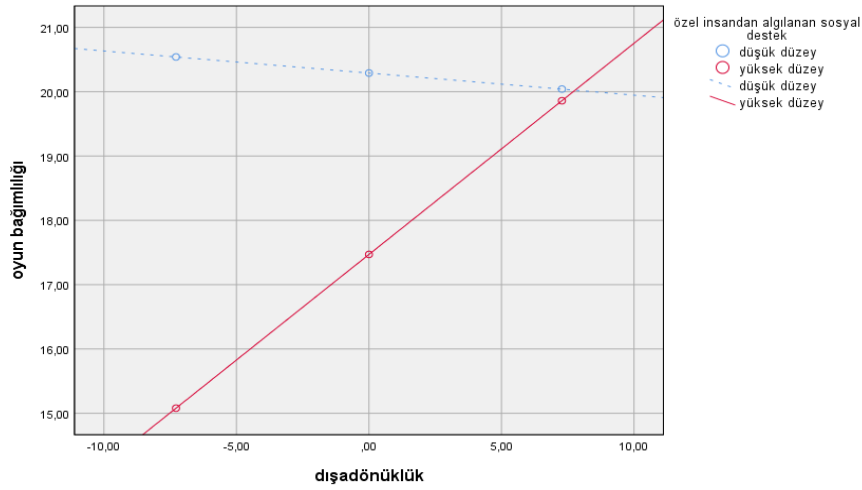
Şekil 4.21 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

Dışadönüklük ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide özel insandan algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=4.71$, $R^2=.07$, $p=.003$). Özel insandan algılanan sosyal destek dışadönüklük ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.02$, $SH=.01$, $t(178)=3.11$, $p=.021$, %95CI [.00, .04]). Özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey dışadönüklük, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.33$, $SH=.11$, $p=.002$, %95CI [.12, .54]). Özel insandan algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için dışadönüklük ile oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.42 ve Şekil 4.22’de sunulmuştur.

Tablo 4.42 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel İnsandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F	p		
Model	.27	.07	4.71	.003**		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.81	.62	30.54	.000	17.59	20.03
Dışadönüklük (X)	.16	.09	1.82	.070	-.01	.33
Özel insandan algılanan sosyal destek (W)	-.16	.07	-2.38	.019*	-.29	-.03
X*W	.02	.01	2.32	.021*	.00	.04

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



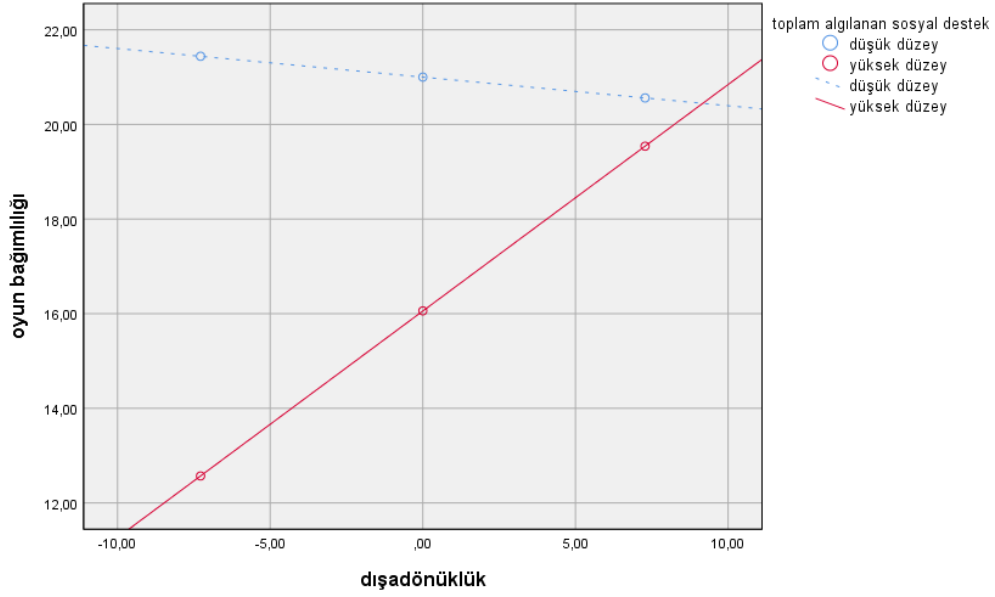
Şekil 4.22 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel İnsandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

Dışadönüklük ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide toplam algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=11.29$, $R^2=.16$, $p<.001$). Toplam algılanan sosyal destek dışadönüklük ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.02$, $SH=.00$, $t(178)=3.53$, $p=.001$, %95CI [.01, .03]). Toplam algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey dışadönüklük, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.48$, $SH=.11$, $p<.001$, %95CI [.27, .69]). Toplam algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için dışadönüklük ile oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.43 ve Şekil 4.23'te sunulmuştur.

Tablo 4.43 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F	p		
Model	.40	.16	11.29	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.53	.59	31.18	.000	17.35	19.70
Dışadönüklük (X)	.21	.08	2.51	.013*	.04	.37
Toplam algılanan sosyal destek (W)	-.15	.04	-4.08	.000***	-.22	-.08
X*W	.02	.00	3.53	.001**	.01	.03

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



Şekil 4.23 Dışadönüklük ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

Yumuşak başlılık ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide aileden algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=3.47$, $R^2=.06$, $p=.017$). Ancak, aileden algılanan sosyal destek ile yumuşak başlılığın etkileşim etkisi istatistiksel açıdan anlamlı değildir ($p>.05$). Aileden algılanan sosyal desteğin oyun bağımlılığı üzerinde temel etkisi olduğu görülmüştür, daha yüksek düzey aileden algılanan sosyal destek ile daha düşük oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=-.20$, $SH=.09$, $t(178)=-2.36$, $p=.019$, %95CI [-.38, -.03]). Analiz sonuçları Tablo 4.44'te sunulmuştur.

Tablo 4.44 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Aileden Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F	p		
Model	.23	.06	3.47	.017*		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	19.07	.60	31.63	.000	17.88	20.26
Yumuşak başlılık (X)	-.01	.12	-.08	.933	-.26	.23
Aileden algılanan sosyal destek (W)	-.20	.09	-2.36	.019*	-.38	-.03
X*W	.02	.01	1.53	.128	-.01	.05

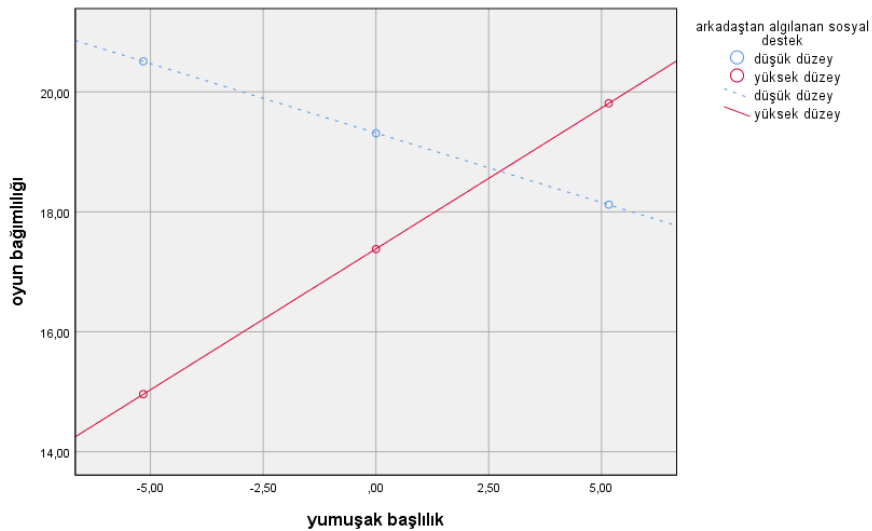
Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

Yumuşak başlılık ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide arkadaştan algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=6.69$, $R^2=.10$, $p<.001$). Arkadaştan algılanan sosyal destek yumuşak başlılık ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.05$, $SH=.01$, $t(178)=3.67$, $p<.001$, %95CI [.02, .08]). Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey yumuşak başlılık, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.47$, $SH=.18$, $p=.011$, %95CI [.11, .83]). Arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için yumuşak başlılık ile oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.45 ve Şekil 4.24'te sunulmuştur.

Tablo 4.45 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

Model	R	R ²	F	p		
Model	.32	.10	6.69	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.34	.63	29.22	.000	17.10	19.58
Yumuşak başlılık (X)	.12	.13	.92	.361	-.14	.39
Arkadaştan algılanan sosyal destek (W)	-.14	.10	-1.42	.156	-.34	.06
X*W	.05	.01	3.67	.000***	.02	.08

Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$



Şekil 4.24 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Arkadaştan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

Yumuşak başlılık ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide özel insandan algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=2.85$, $R^2=.05$, $p=.039$). Ancak, özel insandan algılanan sosyal destek ile yumuşak başlılığın etkileşim etkisi, yumuşak başlılığın ve özel insandan algılanan sosyal desteğin oyun bağımlılığı üzerindeki temel etkileri istatistiksel açıdan anlamlı değildir ($p>.05$). Analiz sonuçları Tablo 4.46’da sunulmuştur.

Tablo 4.46 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Özel İnsandan Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

	R	R ²	F		p	
Model	.21	.05	2.85		.039*	
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	19.00	.61	31.24	.000	17.80	20.20
Yumuşak başlılık (X)	-.09	.12	-.76	.448	-.32	.14
Özel insandan algılanan sosyal destek (W)	-.10	.07	-1.55	.123	-.23	.03
X*W	.02	.01	1.94	.054	.00	.05

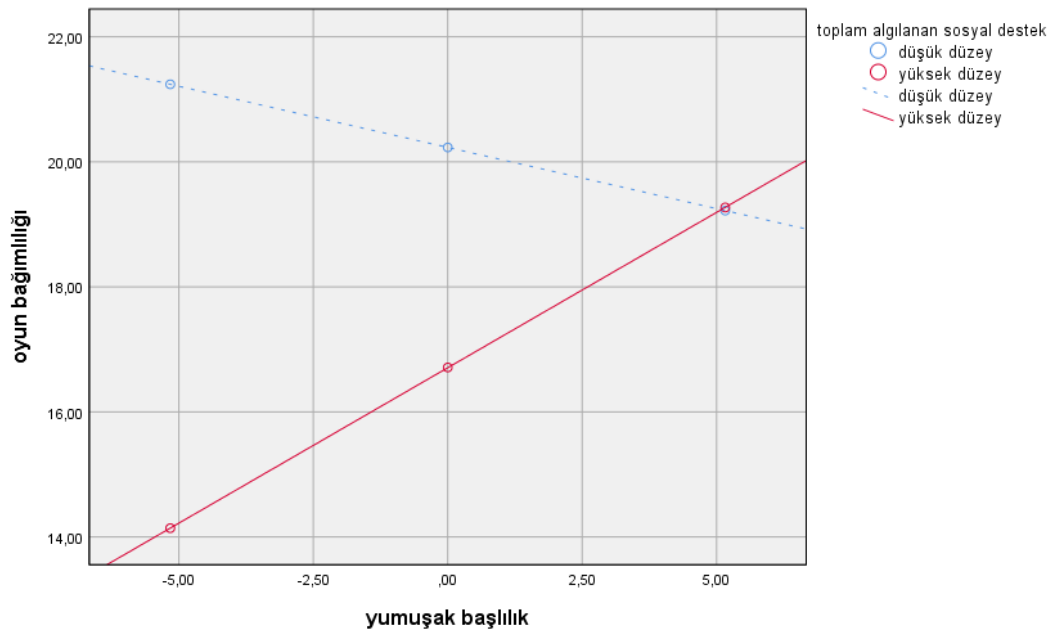
Not: SH: Standart Hata, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

Yumuşak başlılık ve oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkide toplam algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi analizinin sonuçlarına göre modelin anlamlı olduğu görülmüştür ($F(3,178)=7.98$, $R^2=.12$, $p<.001$). Toplam algılanan sosyal destek yumuşak başlılık ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı düzeyde düzenleyici etkiye sahiptir ($\beta=.02$, $SH=.01$, $t(178)=3.43$, $p=.001$, %95CI [.01, .03]). Toplam algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksek olanlar için daha yüksek düzey yumuşak başlılık, daha yüksek düzey oyun bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkilidir ($\beta=.50$, $SH=.18$, $p=.007$, %95CI [.14, .86]). Toplam algılanan sosyal destek düzeyi daha düşük olanlar için yumuşak başlılık ile oyun bağımlılığı anlamlı düzeyde ilişkili değildir. Analiz sonuçları Tablo 4.47 ve Şekil 4.25’te sunulmuştur.

Tablo 4.47 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etki Analizi Bulguları

Model	R	R ²	F	p		
Model	.34	.12	7.98	.000***		
Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı	β	SH	t	p	LLCI	ULCI
Sabit	18.47	.62	30.02	.000	17.26	19.68
Yumuşak başlılık (X)	.15	.13	1.17	.243	-.10	.40
Toplam algılanan sosyal destek (W)	-.11	.04	-2.73	.007**	-.18	-.03
X*W	.02	.01	3.43	.001**	.01	.03

Not: SH: Standart Hata, * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$



Şekil 4.25 Yumuşak Başlılık ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Toplam Algılanan Sosyal Desteğin Moderatör Etkisi

BÖLÜM 5

5. SONUÇ VE TARTIŞMA

Araştırma kapsamında örneklemin kişilik özellikleri, kullandıkları başa çıkma yöntemleri, algılanan sosyal destek düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeyleri ele alınmıştır. Ayrıca oyun bağımlılığı düzeyinin çeşitli sosyodemografik özelliklere, oyun oynama ve sosyal medya kullanma özelliklerine göre nasıl farklılaştığı incelenmiştir.

Araştırmanın örneklemini 100 (%54.9) kadın, 80 (%44) erkek ve 2 (%1.1) diğer cinsiyet olmak üzere toplam 182 kişiden oluşmaktadır. Örneklemini oluşturan katılımcıların yaş ortalaması 21.53 ± 1.71 olup büyük bölümü lisans eğitim düzeyinde (%72), öğrenci olan (%62.6), hane geliri orta düzey olan (%63.2) bireylerden oluşmaktadır. Örneklemin günlük ortalama oyun saati 2.85 ± 2.40 olup, oyun harici günlük ortalama internet ve dijital araç kullanım saati 4.72 ± 2.46 'dır. Örneklemin büyük çoğunluğu oyun aracı olarak telefon kullanan (%58.8), sadece bir araçla oyun oynayan (%59.3), aksiyon-macera türü oyun oynayan (%48.4), sadece bir tür oyun oynayan (%38.5), hem çevrimiçi hem çevrimdışı oyun oynamayı tercih eden (%50), oyundan arkadaş edinmeyen (%56), sosyal medya kullanan (%98.9), sosyal medya uygulamaları içinde en çok Instagram'ı (%99.4) kullanan, üç farklı uygulama kullanan (%36.8), sürekli kullandığı bir madde olmayan (%40.7), sürekli kullandığı madde olanlar içinde en fazla sigara kullanımı olan (%53.8), herhangi bir psikiyatrik ilaç kullanmayan (%98.9) ve devam eden veya sonlanmış bir psikoterapi süreci olmayan (%88.5) kişilerden oluşmaktadır. Araştırma kapsamında toplanan veriler Pearson korelasyon analizi, bağımsız örneklem t-test, tek yönlü varyans analizi (ANOVA), çoklu regresyon analizi ve Process Analiz yöntemi ile moderatör analizi ile incelenmiştir. Elde edilen bulgular özetlenmiş ve literatür ışığında tartışılmıştır.

5.1 Oyun Bağımlılığı ile Sosyodemografik ve Diğer Özellikler Arasındaki İlişkilere Yönelik Bulguların Değerlendirilmesi

Araştırmanın bulgularına göre günlük ortalama oyun saati ile oyun bağımlılığı düzeyi arasında pozitif bir ilişki bulunmaktadır. Diğer bir deyişle kişilerin oyun oynama süresi arttıkça oyun bağımlılığı riski de artmaktadır. Bu bulgu literatürde birçok araştırma sonucu ile tutarlılık göstermektedir (Akkaya ve ark., 2021; Aydın ve Horzum, 2015; Çavuş ve ark., 2016). Uzun süreli oyun oynama oyun bağımlılığı için tek başına yeterli olmamakla birlikte önemli bir etken ve semptomdur (Lemmens ve ark., 2009). Oyun süresini kontrol edememe, günlük işlevselliği etkileyecek düzeyde oyun oynama gibi belirtiler de oyun bağımlılığının önemli kriterlerindedir. Bu nedenle oyun bağımlılığı ve oyunla uğraş düzeyi yüksek olan kişilerin oyun oynamak ile geçirdikleri sürenin de artıyor olması anlamlıdır. Klinik müdahalelerde oyun bağımlılığı riski olan kişilerin oyun süresini azaltabilecek davranışçı müdahalelerin, dijital oyun oynama davranışı yerine farklı sosyal aktivitelerin kazandırılmasının işlevsel olacağı, sürenin azalmasıyla birlikte bağımlılık riskinin azalacağı, kişinin tolerans gelişiminin duracağı düşünülmektedir.

Mevcut araştırmada elde edilen bulgulara göre erkeklerin oyun bağımlılığı düzeyi kadınlardan daha yüksektir. Elde edilen sonuç, çalışmanın hipotezini doğrulamaktadır. Söz konusu cinsiyetler arası farklılaşma literatür ile uyumludur (Çavuş ve ark., 2016; Eni, 2017; Milani ve ark., 2018; Orak ve ark., 2021; Pesen ve Şanlı, 2018; Ülkümen, 2021; Van Rooij ve ark., 2014; Yağcı ve Yalaki, 2021; Yıldırım ve Zeren, 2021). Örneklemeleri yaş grubu, kültür gibi özelliklerle birbirinden ayrılan araştırmalarda benzer bulgulara rastlanması oyun bağımlılığında cinsiyet faktörünün diğer sosyo-demografik özelliklerden bağımsız olarak etkisinin önemini göstermektedir. Erkeklerde riskin daha fazla olması biyolojik ve çevresel olarak farklı bağlamlarda ele alınabilir. Keskin ve Aral'ın (2021) belirttiği üzere kadınlar akademik başarıya erkeklerden daha çok önem vermektedirler. Bu nedenle kadınların, oyun vb. eğlence araçlarına olan ilgilerinin daha az olduğu, iş ve okulla ilgili çalışmalarından arda kalan boş zamanlarının daha az olduğu, vakitlerini de oyun yerine akademik katkıda bulunacak işlerle değerlendirdikleri söylenebilir. İlginç olan da ilgilerinin daha az olması da bağımlılık riski için bir koruyucu faktör olmaktadır. Erkeklerin daha fazla süreli oyun oynamayı gerektiren oyun türlerini tercih etmesi, aksiyon türü oyunları erkeklerin daha fazla oynaması, oyun pazarlama stratejilerinin erkek oyunculara yönelik olması gibi

faktörler de oyun bağımlılığındaki cinsiyet farklılaşmasını açıklayan faktörlerdir. Cinsiyet faktörünün oyun bağımlılığı ile ilişkisinin nörolojik açıklamalarının ilerleyen çalışmalarda ele alınması gereken bir konu olduğu değerlendirilmiştir, beyin görüntüleme teknikleri ile farklı yönlerinin aydınlatılabileceği düşünülmektedir. Bunun yanı sıra cinsiyetin risk üzerindeki sosyal bağlamda etkileri klinik müdahalelerde ele alınabilecektir. Oyun bağımlılığı riski daha yüksek olan erkeklerin akademik bilincini, sorumluluk bilincini arttırmaya yönelik çalışmaların ayrıca risk oluşumu öncesi önleyici bilinçlendirme çalışmalarının bağımlılık riski için koruyucu faktör olabileceği düşünülmüştür. Diğer yandan psiko-eğitimler ile oyunların erkek oyunculara yönelik tasarım ve reklam çalışmaları konusunda bilinç kazandırmak, farkındalıklarını güçlendirmek klinik müdahalelerde işlevsel olabilecek yöntemlerdir. Bu konuda ailelere yönelik bilinçlendirme programları hazırlamak, toplumsal cinsiyet rollerinin de etkilerini keşfederek ailelere, ebeveynlere yönelik bu konuda programlar düzenlemek gençlerde oyun bağımlılığı riskini azaltmak için çocukluk döneminden itibaren yapılabilecek çalışmalardır.

Araştırmanın diğer bulgularına göre oyun türleri arasından aksiyon-macera, simülasyon, spor ve rol yapma-canlandırma türü oyunları oynayanların oyun bağımlılığı puanları, bu türleri oynamayanlara göre daha yüksektir. Araştırma kapsamında oyun türüne ilişkin verilen yanıtlar çoklu yanıt olduğu için farklı oyun türlerinin aynı kişilerden gelen yanıtları doğrultusunda etkisi ortaya çıkmış olabilir ancak özellikle aksiyon-macera, simülasyon, spor ve rol yapma-canlandırma türü oyun oynayanların oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğu söylenebilir. Literatürde mevcut bulgular ile tutarlı birçok çalışma olduğu görülmektedir. Rol yapma, simülasyon, aksiyon, macera ve spor türlerini oynayanların bağımlılık riskinin daha fazla olduğunu gösteren çalışmalar mevcuttur (Ayhan ve Köseliören, 2019; Horzum, 2017; Laconi ve ark., 2017; Lee ve Kim, 2017; Lemmens ve Hendriks, 2016). Rol yapma-canlandırma türü oyunların oyuncularını oyunda tutma süresi daha fazla olduğu için bağımlılık riskini ve psikososyal, fiziksel problem yaşama riskini arttırmaktadır (Rehbein ve ark., 2016; Smyth, 2007). Diğer yandan başka bir çalışmada strateji, aksiyon-macera spor türü oyunların bağımlılık riskini arttırırken, bulmaca ve simülasyon türü oyun oynayanların bağımlılık düzeyinin daha düşük olduğu görülmüştür (Çavuş ve ark., 2016).

Söz konusu farklılıklar araştırmalardaki örneklemelerin demografik özelliklerindeki ve oyunla ilişkili diğer özelliklerdeki farklılıklardan kaynaklanıyor

olabileceği gibi, çevrimiçi-çevrimdışı oynamak gibi faktörlerden de kaynaklanıyor olabilir. Mevcut araştırmada örnekleme yalnızca çevrimdışı oyun oynayanların oranı %13,7'dir. Diğer bir deyişle örneklemin büyük çoğunluğu çevrimiçi oyun oynamaktadır. Aksiyon-macera, simülasyon, rol yapma-canlandırma ve spor türü oyunların kendi doğaları gereği uzun süreli ve yoğunlukla agresyon içeren oyunlar olması, örneklemin oyunları çevrimiçi oynamayı tercih etmesi gibi faktörlerden oyun bağımlılığı riskini arttırdığı düşünülmektedir.

Mevcut araştırma bulgularına göre çevrimdışı oyun oynayanların oyun bağımlılığı düzeyi çevrimiçi oynayanlardan ve hem çevrimiçi hem çevrimdışı oynayanlardan daha düşüktür. Literatürde benzer sonuçlar elde etmiş araştırmalar olduğu, çevrimiçi oyun oynayanların oyun bağımlılığı düzeyinin çevrimdışı oyun oynayanlardan daha yüksek olduğu görülmektedir (Bodi ve ark., 2021; Miezah ve ark., 2020).

Elde edilen bulguların sadece çevrimdışı oyun oynayan kişilerin genelde yalnız oynamaları ve oyunların belirli bir başlangıç ve bitişleri olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Diğer yandan çevrimiçi oyunlar oyun içi iletişim olması nedeniyle bir sosyal ağ yaratması, belirli bir sonu olmadan uzun süre oynanabiliyor olması gibi faktörlerden dolayı kişileri oyuna daha fazla bağlamakta ve riskli kullanım yaratabilmektedir.

Oyunların yarattığı sosyal ağın etkisi araştırmanın diğer analiz sonuçlarından elde edilen bulgularla desteklenmektedir. Bulgulara göre oyundan arkadaş edinen kişilerin oyun bağımlılığı düzeyinin oyundan arkadaş edinmeyenlere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Kişiler gerçek yaşamda karşılanmayan bazı psiko-sosyal ihtiyaçlarını karşılayabilmek için çevrimiçi ortamlara yönelebilmektedir (Kardefelt-Winther, 2014). Özellikle çevrimdışı algılanan sosyal destek düzeyi düşük olan kişilerin sosyal destek ihtiyacı için oyunlardan arkadaş edinme eğilimi olduğu görülmektedir. Bu da oyunların süresini ve problemliliğini arttırmaktadır (Tham ve ark., 2020). Mevcut araştırmanın sonuçlarına göre algılanan sosyal destek ile oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki negatif ilişki de göz önünde bulundurulduğunda sosyal desteğin oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinden dolayı çevrimiçi ortamda artan bir sosyal ağ ile destek görme, arkadaşlar ile birlikte oyun oynuyor olmanın oyun uğraşımı ve buna bağlı yaşanabilecek problemleri arttırdığı düşünülmektedir.

Oyun bağımlılığı ile ilişkili görülen aksiyon-macera, simülasyon, spor ve rol yapma-canlandırma oyunları tasarımları gereği oyuncuyu oyunda tutan, uzun süreli

oynamaya teşvik eden oyunlar olması oyun bağımlılığı riskini arttıran diğer bir özellik olan oyun süresini de etkilemektedir. Söz konusu oyun türlerini oynamanın oyuncunun hangi motivasyonundan kaynaklı olduğunu keşfederek ihtiyacını karşılayabileceği başka aktivitelere, sosyal faaliyetlere yönlendirmenin oyundaki süreyi azaltarak sosyalleşmesini sağlayarak riski azaltabileceği düşünülmektedir. Diğer yandan çevrimiçi oynamak ve oyundan arkadaş edinmenin riski arttırdığına yönelik bulgular göz önünde bulundurulduğunda bu özelliklere sahip riskli oyuncuların sosyal ihtiyaçlarını karşılayabileceği gerçek yaşamdan arkadaşlık ve iletişimlerini güçlendirmeye yönelik müdahalelerin, arkadaşlık gelişimine dair davranışçı çalışmaların işlevsel olacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın diğer bulgularına göre üç, dört ve daha fazla farklı oyun türünü oynayan kişilerin oyun bağımlılığı riski bir ve iki tür oynayanlardan daha yüksektir. Bu bulgular doğrultusunda riskli oyunculara yönelik klinik müdahalelerde öncelikle oyun türü sayısını azaltmanın işlevsel olacağı düşünülmektedir. Bu nedenle müdahale aşamasına geçmeden önce oynanan farklı oyun türlerinin kişilerin hangi ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik olduğunu, hangi oyunun hangi motivasyon ile oynandığını keşfetmek önem kazanmaktadır. İhtiyaçların karşılanabileceği farklı sosyal aktivitelere yönlendirerek kademeli olarak oyun türlerini azaltmanın problemlili oyun oynama davranışını azaltacağı düşünülmektedir.

Mevcut araştırma bulgularına göre sosyal medya uygulamalarından Twitter, Discord, Twitch, Facebook ve Swarm kullananların oyun bağımlılığı düzeyi kullanmayanların oyun bağımlılığı düzeyinden daha yüksektir. Sonuçlar içerisinde Swarm'ın düşük düzeyde bir etkisi olduğu görülmektedir. Özellikle Twitch, Discord gibi uygulamalar, oyunlar hakkında bilgi alınan, oyunlarla ilgili farklı oyuncular ve kullanıcılar ile iletişim kurulan platformlar olması nedeniyle yoğun oyun oynama davranışı olan kişilerin tercih ettiği uygulamalardır. Oyun gruplarının oluşturulduğu uygulamalar oyuncuların sosyal bağlarını geliştirme ve ilişki kurma ihtiyacını karşılamaktadır (Przybylski ve ark., 2010). Oyun oynarken eş zamanlı olarak diğer oyuncularla iletişim imkanı sağlayan Discord gibi uygulamaların oyundan alınan keyfi de arttırmakta olup oyunla uğraşı arttırdığı düşünülmektedir. Uygulamalar ile ilişkili bulgu, oyundan arkadaş edinme ve çevrimiçi oyunlar oynama ile ilişkili bulgularla birlikte değerlendirildiğinde oyunla ilişkili kurulan sosyal ağların oyun ile uğraş düzeyi üzerinde güçlü bir etkisi olduğunu ortaya koymaktadır.

Twitch, Discord gibi uygulamaları kullanan riskli oyuncuların uygulamaları kullanma motivasyonlarını, bu uygulamaların oyun oynama davranışını ne kadar ve ne yönden pekiştirdiğini tespit etmek klinik müdahaleleri düzenlemek için önem teşkil etmektedir. Söz konusu uygulamalar oyun oynayarak geçirilen zaman haricinde de zihni sürekli olarak oyunla meşgul tutan, oyun ile bağlantılı davranışları sürdüren uygulamalardır. Bu nedenle doğrudan oyun ile uğraşlarına yönelik müdahalelerden önce riski arttıran bu gibi uygulamalarla uğraşlara müdahale etmenin daha işlevsel ve pratik, süreci hızlandıran müdahaleler olabileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın bulguları doğrultusunda beş, altı farklı sosyal medya uygulaması kullanan kişilerin daha az uygulama kullanan kişilerden oyun bağımlılığı riskinin daha fazla görülmektedir. Bu nedenle kişilerin oyun oynama süresi, motivasyonu gibi doğrudan oyun ile ilişkili faktörlerin yanı sıra dijital kullanımlarına dair detaylı bilgiler almak, hangi uygulamaları hangi motivasyonla kullandığını keşfetmek klinik süreçte önem kazanmaktadır. Böylece oyun oynama davranışı üzerinde kontrol sağlamakta zorlanan kişiler için öncelikle dolaylı olarak oyun oynamayı pekiştiren faktörlere müdahale etmenin riski azaltacağı, dijital kullanımın ve zihni oyun ile meşgul tutan uygulamaların kullanımının azalmasıyla birlikte oyun süresini kontrol etmenin kolaylaşacağı düşünülmektedir.

Araştırmada elde edilen bulgulara göre yaş ile oyun bağımlılığı düzeyi arasında pozitif yönlü bir ilişki bulunmaktadır. Diğer bir deyişle kişinin yaşı arttıkça oyun bağımlılığı düzeyi de artmaktadır. Ancak mevcut araştırmanın yaş aralığının kısıtlı olması ve literatürde farklı sonuçlar görülmesinden dolayı yaş ile ilgili değerlendirme için daha geniş bir yaş aralığında çalışma yapmanın etkili olacağı düşünülmüştür.

Literatürde oyun bağımlılığı ile yaşın ilişkili olmadığını belirten çalışmalar olmakla birlikte (Yayman, 2019) yaş arttıkça oyun bağımlılığının azaldığını gösteren çalışmalar da mevcuttur (Eni, 2017; Karacaoğlu, 2019). Diğer yandan gençlerin yaşları ilerledikçe oyun üzerinde ebeveynlerinin kontrol sağlamasını reddetmektedirler (Aydoğdu Karaaslan, 2015). Özellikle geç ergenlik döneminin getirdiği ebeveynlerden ayrışma, bağımsızlaşma isteğiyle birlikte ebeveyn kontrolünün reddi anlam kazanmaktadır. Dolayısıyla yaş arttıkça ebeveynlerin de kontrolünün azalmasıyla birlikte oyun ile olan uğraşın ve bağımlılık puanlarının artması muhtemeldir.

Araştırmanın diğer bir bulgusu çalışan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyinin öğrencilerden daha fazla olmasıdır. Meslek sahibi olan kişilerin ekonomik bağımsızlıkla birlikte ebeveynlerinden ayrışmaları gerçekleşmeye başlamış olup oyun

oyun gibi davranışları üzerinde de ebeveyn kontrolünün azaldığı düşünülmektedir. Diğer yandan öğrencilerin sahip olduğu akademik sorumlulukları, oyunla geçirecekleri boş vakitlerinin daha az olması gibi nedenlerden dolayı, oyun süresi ve buna bağlı olarak oyunla uğraş ve bağımlılık düzeylerinin de daha az olduğu düşünülmektedir.

Mevcut araştırmada görülen sonuçlardan çalışan grubun oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerden daha yüksek olması dolayısıyla yaş ile oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkinin de yaşın artmasıyla birlikte gelen öğrencilikten ayrılıp çalışan gruba dahil olma durumundan kaynaklanıyor olabileceği düşünülmüştür. Yaş ve meslek durumunun araştırmanın diğer değişkenler ile olan ilişkilerine bakıldığında da nörotizm, dışadönüklük, özdenetim, deneyime açıklık, probleme yönelik ve duygulara yönelik baş etme, özel insandan algılanan sosyal destek ile yaşın ve çalışan/öğrenci olma durumunun ilişkili olduğu görülmektedir. Söz konusu ilişkiler oyun bağımlılığı düzeyinde olduğu gibi yüksek yaş ve çalışan olmanın, düşük yaş ve öğrenci olmanın ortak ilişkilerini ortaya koymaktadır. Hiçbir değişken için sadece yaşın veya sadece meslek durumunun ilişkili olduğu bir sonuç görülmemektedir. Bu durum kısıtlı yaş aralığındaki örneklem için yaşın ortaya çıkan etkilerinin çalışan veya öğrenci olmaktan kaynaklandığı görüşünü desteklemektedir.

Yaş ve mesleki durumun oyun bağımlılığı ile ilişkisine göre riskli oyuncular için klinik müdahalelerde söz konusu faktörlerin değişimi olmayacağı için ilişkili başka faktörleri ele almanın işlevsel olacağı düşünülmektedir. Ebeveyn kontrolünün azaldığı ve ortadan kalktığı ileri yaşlardaki ve öğrencilikten çalışma hayatına geçiş yapan kişiler için kendi kontrollerini sağlamalarına yönelik çalışmalar yapılması önerilmektedir. Kontrolü sağlamak zorlanan riskli oyuncular için oyun süresini planlayacak çizelgeler hazırlamak, günlük sorumluluklarını dahil ettikleri programlar oluşturmak gibi kademeli olarak oyun süresini azaltacak yöntemlerin kendi kontrollerini sağlamaya başlayacakları ilk çalışmalar olabileceği düşünülmektedir. Diğer yandan geç ergenlik dönemi öncesinde çocukluk döneminden itibaren ve çalışma hayatına geçmeden önce önleyici çalışmalar yapılmasının ve yaşa uygun sorumluluklarla kişilerin kendi kontrollerini sağlamaya başlayabilecekleri ebeveyn tutumları hakkında aileler ile çalışmalar yapılmasının işlevsel olacağı düşünülmektedir.

Araştırma bulgularına göre oyun aracı olarak masaüstü bilgisayar ve oyun konsolu kullananların oyun bağımlılığı puanları kullanmayanlara göre daha yüksektir.

Telefon kullananların puanları ise kullanmayanlara göre daha düşüktür. Literatürde araştırma bulgusunu destekler nitelikte veriler sunulmuştur. Bilgisayar kullanan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyi telefon kullananlardan ve oyun konsolu kullananların oyun bağımlılığı düzeyi de telefon ve tablet kullananlardan daha yüksektir (Taşbaşı, 2023). Evinde bilgisayar olanların oyun bağımlılığı düzeyi daha yüksekken hem oyun konsolu hem bilgisayar olanların sadece bilgisayar olanlardan da yüksektir (Karayağız Muslu ve Aygun, 2020). Masaüstü bilgisayar ve oyun konsolları teknolojik alt yapıları gereği yüksek özellikli oyunların oynanabilmesi, ergonomik olarak oyundan alınan verimin yüksek olması için tasarlanması, uzun saatler kullanılabilir olması gibi özelliklerinden dolayı oyun uğraşını ve bağımlılık puanlarını arttırmış olabilir. Özellikle oyun konsolu sadece oyun oynama amacı ile sahip olunan bir araçtır dolayısıyla araç olarak oyun konsolu kullanan kişilerin oyun oynamaya verdiği önem ve attığı değerin daha yüksek olduğu düşünülmektedir. Araştırmanın örnekleminde oyun aracı ile oyun türüne dair grafikler incelenmiş ve oyun konsolu ile oynayanların aksiyon-macera, spor gibi oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu görülen oyunları tercih ettiği görülmüştür. Diğer yandan telefon kullananların oyun bağımlılığı düzeyinin kullanmayanlardan düşük olması da telefonun daha çok günlük, kısa süreli oyunlar için kullanılıyor olması ile açıklanabileceği düşünülmüştür.

Araştırma bulgularına göre oyun bağımlılığı düzeyi, kişilerin gelir düzeyine göre farklılaşmaktadır ve üst gelir düzeyine sahip kişilerin bağımlılık puanları orta gelir düzeyine sahip kişilerden daha fazladır. Literatürde araştırmanın sonucunu destekler nitelikte, ailenin gelir düzeyi arttıkça oyun bağımlılığının arttığını gösteren bulgular bulunmaktadır (Çavuş ve ark., 2016; Horzum, 2011). Bu durum sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olan kişilerin ve ailelerin daha fazla dijital oyun aracına ulaşma imkanlarının olmasıyla açıklanabilmektedir. Öyle ki araştırmanın diğer bulguları doğrultusunda telefonla oyun oynayanların bağımlılık puanları oynamayanlara göre daha düşükken, masaüstü bilgisayar, oyun konsolu gibi araçlar kullananları oyun bağımlılığı puanları daha yüksek bulunmuştur. Bu durum da yüksek gelir düzeyine sahip kişilerin çeşitli oyun araçlarına ulaşma imkanı ile bağımlılık riski ve daha fazla oyun uğraşımın açıklanabilmesi ile tutarlı görünmektedir. Ayrıca gelir düzeyi yüksek olan ailelerde ebeveynler internet vb. dijital kullanım konusunda daha fazla bilgi sahibi olup faydalarına inanmakta ve çocuklarını kullanım konusunda teşvik edebilmektedirler (Lenhart ve ark., 2001, akt. Biricik, 2021). Mevcut araştırmanın örneklemini çoğunlukla öğrencilerden oluşmakta olup ebeveynlerinden ayrışmanın tam

olarak gerçekleşmediği bir örneklem olduğu düşünüldüğünde ebeveynin kontrol veya desteği de önem kazanmaktadır. Bu bağlamda yüksek gelir düzeyine sahip ailelerde dijital kullanım ve oyun oynamaya teşvikin ve hoşgörünün olmasından kaynaklı yüksek oyunla uğraş davranışları görülebilmektedir.

Mevcut araştırmada oyun bağımlılığı riski ile ilişkili görülen masaüstü bilgisayar, oyun konsolu gibi oyundan alınan eğlenceyi arttıran ve daha uzun süre oyun oynamaya teşvik eden araçların kullanımları olduğu takdirde kişilerin oyun süresini azaltmalarına yönelik doğrudan müdahaleler yerine, oyun araçlarını değiştirebilecek müdahalelerin daha gerçekçi ve uygulanabilir olduğu düşünülmektedir. Böylece oyun süresini kontrol etmekte zorlanan kişiler için dolaylı olarak oyun süresi ve riskin azalabileceği düşünülmektedir.

Mevcut araştırma bulgularına göre yalnızca bir araç ile oyun oynayan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyinin çok araç kullananlardan daha az olduğu görülmektedir. Oyun bağımlılığı olan veya risk grubunda olan kişilerin çeşitli oyun aracı kullanımlarına kademeli olarak müdahale etmenin riski azaltacağı düşünülmektedir.

Araştırma bulgularına göre oyun bağımlılığı düzeyi eğitim durumuna göre farklılık göstermektedir ve lise eğitim düzeyine sahip kişilerin oyun bağımlılığı puanları lisans ve üstü eğitim düzeyine sahip kişilerden daha yüksektir. Literatürde benzer bulgular olduğu görülmektedir. Lise mezunlarının üniversite mezunlarından daha yüksek oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğunu ortaya koyan çalışmalar görülmektedir (Aktepe, 2023), önlisans düzeyindekilerin de lisans ve yüksek lisans seviyesindekilerden daha yüksek oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğunu belirten araştırmalar vardır (Şakar, 2021).

Mevcut araştırmanın bulgularına göre eğitim düzeyi daha düşük olan grubun oyun bağımlılığı riskinin daha yüksek olması, eğitim seviyesine bağlı olarak oyun oynama ve oyun bağımlılığı bilincinin de daha düşük olabilmesiyle ilişkilendirilmektedir. Araştırmada kullanılan Sosyodemografik Bilgi Formu'nda eğitime devam ediliyorsa mevcut eğitim düzeyin işaretlenmesi istenmiştir. Bu nedenle örneklem özelliklerine göre yaş aralığından dolayı eğitim düzeyinin lise olduğunu belirten kişilerin lisans eğitimine devam etmeyip iş hayatına başlayan kişiler olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda çalışan kişilerin oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerden yüksek olması ile tutarlı bir sonuç görülmektedir.

Eğitim düzeyinin düşük olmasıyla birlikte artan riske bağlı olarak klinik müdahalelerde psiko-eğitim çalışmalarının önemi artmaktadır. Oyun bağımlılığı

düzeyi yüksek olan veya risk grubunda bulunan kişiler için uzun süreli, kontrol edilemeyen oyun oynama davranışının fiziksel, sosyal ve psikolojik yönlerden olumsuz etkilerine dair bilinçlendirmeye yönelik çalışmaların etkili olacağı düşünülmektedir. Bunun yanı sıra eğitim-öğretim hayatı devam ederken her eğitim kademesinde çocukların ve gençlerin yaşlarına uygun olarak oyun bağımlılığı riskine dair bilinçlendirmeye yönelik önleyici çalışmalar yapılmasının ileride oluşabilecek riski azaltacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre sürekli olarak sigara ve alkol kullanan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyi, kullanmayanlardan daha yüksektir. Diğer yandan birden çok sürekli madde kullanan kişilerin oyun bağımlılığı düzeyinin hiç madde kullanmayan kişilerden daha yüksek olduğu görülmüştür. Bulgular literatürde sigara ve alkol kullanımının oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğunu ortaya koyan çalışmalar ile tutarlılık göstermektedir (Kocaay ve ark., 2022; Koç, 2020). Ergenlik döneminde görülen riskli davranışlar, heyecan arama eğilimi hem madde kullanımı hem de problemlili davranışlar üzerinde etkili olmaktadır.

5.2 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki ile Düzenleyici Etkilerin Değerlendirilmesi

Bu bölümde mevcut araştırmadaki ana değişkenler olan kişilik özellikleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişki ile baş etme yöntemleri ve algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkileri değerlendirilmiştir.

5.2.1 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi

Mevcut araştırmanın temel sorularından biri olan kişilik özelliklerinin oyun bağımlılığına olan etkisine bakıldığında deneyime açıklığın oyun bağımlılığını pozitif, özdenetimin de negatif yordadığı görülmüştür. Diğer bir deyişle deneyime açıklık özelliğindeki artış oyun bağımlılığı düzeyindeki artışla, özdenetimdeki artış oyun bağımlılığı düzeyindeki düşüşle ilişkilidir. Deneyime açıklığın oyun bağımlılığı üzerinde açıkladığı %6'lık varyans bulunmaktadır, deneyime açıklığın ardından özdenetimin de açıkladığı %5'lik varyans bulunmaktadır. Elde edilen bulgular doğrultusunda H1 hipotezi kısmen reddedilmiştir. Özdenetimin oyun bağımlılığı ile negatif ilişkisine dair elde edilen bulgu literatür ile uyumludur (Kağızmanlı, 2019).

Ancak deneyime açıklığın pozitif etkisi ve diğer kişilik özelliklerinin ilişkili olmayışına ilişkin bulgu literatür ile uyumlu değildir (Andreassen ve ark., 2013). Literatürde birçok araştırma kişilik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile olan ilişkisini ortaya koymuştur (Kircaburun ve ark., 2018a; Basha, 2021; Vollmer ve ark., 2014; Wittek ve ark., 2015; Gervasi ve ark., 2017). Kağızmanlı (2019) çalışmasında oyun bağımlılığı ile dışadönüklük ve deneyime açıklığın ilişkili olmadığını, nevrozluğun pozitif, özdenetim ve yumuşak başlılığın negatif ilişkili olduğunu göstermiştir. Nörotizm ve özdenetimin telefon bağımlılığı gibi dijital bağımlılık ile negatif ilişkili olduğunu gösteren çalışma da mevcuttur (Bal ve Balcı, 2020). Diğer yandan Terlemez'in (2019) çalışmasına göre de kişilik özellikleri ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır.

Kişilik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğunu ancak oyunla uğraşın sadece negatif değerlikle zayıf düzeyde ilişkili olduğunu ve özdenetim ile deneyime açıklığın bağımlılık ve uğraş arasındaki ayrıma duyarlı olmadığını belirten araştırmacılar (Charlton ve Danforth, 2010) dikkate alındığında sonuçların örneklemin oyun bağımlılığı düzeyine göre değerlendirilmesi gerektiği düşünülmüştür. Minimum 9, maksimum 45 puan alınabilen ve yüksek risk için kesme puanı 36 olan ölçeğin örneklem puan ortalamasının $19,26 \pm 8.13$ olduğu ve yüksek risk düzeyindeki katılımcı oranının %3,8 olduğu görülmektedir. Bu bağlamda deneyime açıklık ile oyun bağımlılığı puanı arasındaki pozitif ilişkinin oyun uğraşı ile olan ilişkiyi ifade ettiği düşünülmektedir.

Diğer yandan deneyime açık kişilerin farklı fikir ve duyguları hissetme eğilimi (McCrae ve Costa, 1983) farklı ilgi alanlarına sahip olmaları, meraklı, bağımsız, cesur olma gibi özelliklere sahip olmaları (Somer ve ark., 2002) dijital oyun deneyimlerini de çeşitlendirip yoğunlaştırabilir. Ergenlik döneminin doğasından gelen heyecan arama isteğindeki artışla birlikte deneyime açıklığın getirdiği farklı duygular deneyimleme isteğinin bir araya gelişiyle oyun uğraşı artabilmektedir, söz konusu uğraşın oyunların uzun süre oyuna devam etmeye yönelik tasarımlarından dolayı bağımlılık düzeyinde de artışa yol açabileceği, risk oluşturabileceği düşünülmektedir.

Örneklem özelliklerine bakıldığında deneyime açıklık özelliğinin cinsiyet, meslek, gelir düzeyi gibi demografik özelliklere göre farklılaştığı, erkeklerin, çalışan grubun ve yüksek gelir düzeyine sahip kişilerin deneyime açıklık düzeyinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Diğer yandan masaüstü bilgisayar ile oyun oynama, simülasyon, spor türü oyunlar oynama gibi oyun bağımlılığı düzeyi ile ilişkili

özelliklere sahip olan kişilerin deneyime açıklık özelliğinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu bağlamda kişilik özellikleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide demografik özelliklerin ve oyun özelliklerinin de etkili olduğu ve oyunla uğraş davranışını etkilediği düşünülmektedir.

Özdenetim özelliği yüksek olan bireylerin görev bilincine sahip, başarılı olma isteği yüksek ve çalışkan kişiler olma gibi özellikleri bulunmaktadır (Erkuş ve Tabak, 2009; McCrae ve Costa, 1987; Somer ve ark., 2002). Mevcut araştırmanın örnekleminin büyük çoğunluğu öğrencilerden ve çalışan kişilerden oluşmaktadır. Özdenetim özelliği yüksek olan kişilerin iş ve okula dair sorumluluklarının farkında oldukları ve bu alanlardaki performanslarına verdikleri önemin yüksek olduğu, bu nedenle oyun ile uğraşın da azaldığı düşünülmektedir.

Mevcut araştırma ve literatürde kişilik özellikleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin farklı sonuçlar göstermesinin örneklemelerin diğer özelliklerinden kaynaklanabileceği düşünülmüştür.

Özdenetim özelliğinin koruyucu faktör olduğu göz önünde bulundurulduğunda kişilik özelliklerinin tutarlı kalıplarına müdahale zor olsa da sorumluluk kazandırmaya yönelik çalışmaların etkili olacağı düşünülmektedir. Akademik bilincin artırılması, iş sorumluluklarının yanı sıra evcil hayvan, bitki yetiştirme gibi sorumlulukların, aile sorumlulukların paylaşımlarının, başarı duygusunu kazanabileceği farklı alanlar açılmasının kişinin hem sorumluluk bilincini arttıracığı hem de oyun süresini azaltacağı düşünülmektedir. Ayrıca deneyime açıklık özelliği güçlü olan kişiler için farklı duyguları hissetme, farklı ilgi alanları edinme vb. ihtiyaçlarını karşılayabileceği farklı aktivitelerde bulunmalarına destek olmak, ilgi ve yeteneklerini keşfederek çeşitli alanlara yönlendirmek etkili olabilir, bu nedenle müdahalelerden önce kişilerin ilgi alanlarını ve güçlü yönlerini keşfetmek klinik değerlendirme sürecinde önem kazanmaktadır.

5.2.2 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Baş Etme Yöntemlerinin Düzenleyici Rolüne İlişkin Değerlendirme

Araştırmanın moderatör etki analizlerine göre nörotizm ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide probleme yönelik baş etme ve duygulara yönelik baş etmenin düzenleyici etkisi vardır. Elde edilen sonuçlara göre yüksek düzey probleme yönelik ve düşük düzey duygulara yönelik baş etme yöntemleri kullanıldığında yüksek düzey

nörotizm, düşük düzey oyun bağımlılığıyla ilişkilidir. Bulgular doğrultusunda nörotik bireylerde işlevsel baş etme yöntemlerinin oyun bağımlılığı için bir koruyucu faktör olduğu görülmektedir. Literatürde mevcut değişkenler ile yapılan bir düzenleyici etki çalışmasına rastlanmadığından herhangi bir karşılaştırma yapılamamaktadır. Diğer yandan işlevsel baş etme yöntemlerinin birçok psikopatoloji için koruyucu faktör olduğunu gösteren çalışmalar ile tutarlı bir sonuç elde edilmiştir (Sriwilai ve Charoensukmongkol, 2015). Nörotizm ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye bakıldığında anlamlı bir ilişki görülmezken probleme yönelik baş etme yöntemlerinin varlığında ve duygulara yönelik baş etme yöntemleri az kullanıldığında ortaya çıkan negatif ilişki oyun bağımlılığına dair risk oluştuğunda baş etmenin gücünü ortaya koymaktadır. Diğer yandan baş etme yöntemleri ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye bakıldığında da anlamlı bir korelasyonel ilişki olmadığı görülmektedir. Mevcut sonuçlar duygusal dengesizlik yaşayan kişileri oyun bağımlılığı riskine karşı geliştirilebilecek müdahale ve tedavi programlarında işlevsel olabilecek veriler sunmaktadır. Nörotik bireylerin oyun bağımlılığı riskine dair yorum yapılamasa da risk taşıyan bireylerde probleme yönelik baş etme yöntemleri kazandırmak etkili bir yöntem olacaktır.

Stres faktörleri karşısında iyimser yaklaşımı benimseme, kendine güvenme ve problemlerle başa çıkma kapasitesine olan inancını geliştirmenin, gerçek yaşamdan var olan sosyal ağını kullanarak destek alabileceği mekanizmaları geliştirmenin nörotik kişilerde oluşan riski azaltarak oyun oynamaya yönelmelerini düzenleyebilecek müdahaleler olacağı düşünülmektedir.

Deneyime açıklık, özdenetim, dışadönüklük ve yumuşak başlılık özelliklerinin oyun bağımlılığı ile olan ilişkisinde baş etme yöntemlerinin düzenleyici etkisi ise nörotizmin tersi bir etkiyle probleme yönelik baş etme yüksek, duygulara yönelik baş etme düşük düzeyde olduğunda söz konusu kişilik özellikleri ile oyun bağımlılığı düzeyi pozitif ilişki göstermektedir. Diğer bir deyişle probleme yönelik baş etme yöntemleri çok, duygulara yönelik baş etme yöntemleri az kullanıldığı takdirde deneyime açık, sorumlu, dışadönük ve yumuşak başlı kişilerin oyun bağımlılığı düzeyi yükselmektedir. Baş etme yöntemleri oyun bağımlılığı puanları ile ilişkili değilken deneyime açıklık, özdenetim, dışadönüklük ve yumuşak başlılık özellikleri probleme yönelik baş etme ile pozitif, duygulara yönelik baş etme ile negatif ilişkilidir. Bu ilişkiler göz önünde bulundurulduğunda söz konusu kişilik özellikleri yüksek olan kişilerin işlevsel baş etme yöntemleri kullanmasının patolojik olmayan düzeyde oyun

oynama davranışlarını pekiştirerek, günlük işlevselliği bozmayacak düzeyde oyun oynama davranışlarını etkilediği düşünülmektedir. İşlevsel baş etme yöntemlerinin yanı sıra oyun oynama davranışının da başlı başına bir baş etme yöntemi olarak, eğlence aracı, boş vakit değerlendirme aracı olarak kullanılabilir olmasının patolojik düzeyde problemlere yol açmayacağı düşünülmektedir.

Bununla birlikte dışadönüklük, yumuşak başlılık, deneyime açıklık, özdenetim gibi uyumlu kişilik özellikleri yüksek olan kişilerin işlevsel baş etme yöntemleri ile birlikte hangi özelliklerinin oyun oynama davranışını pekiştirdiğini keşfetmek riskin oluşmasına müdahale için önem kazanmaktadır. Örneğin sosyal destek arama işlevsel bir baş etme yöntemiymiş başvurulan desteğin çevrimiçi mi çevrimdışı mı olduğunu keşfetmenin ve buna bağlı olarak oyun harici alanlardan destek aramaya yönlendirmenin etkili olacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın bulguları doğrultusunda oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu görülen oyundan arkadaş edinenlerin, erkeklerin, çalışanların probleme yönelik baş etme puanlarının daha yüksek olduğu görülmüştür ancak ortalama oyun saati ile probleme yönelik baş etme ilişkisi değildir. Bu bağlamda işlevsel baş etme yöntemleri kullanan olumlu kişilik özelliklerine sahip kişilerin çok yoğun ve uzun saatler olmayan oyun oynama davranışının arttığı görülmektedir.

Oyun bağımlılığı puanları kadınlardan daha yüksek olan erkeklerin dışadönüklük, deneyime açıklık özellikleri kadınlardan daha yüksekken, probleme yönelik baş etme yöntemlerini de daha fazla kullandıkları görülmektedir. Baş etme yöntemlerinin kullanım düzeyi ile oyun bağımlılığı arasında ilişki olmadığı görülürken aracı etki analizlerinden elde edilen sonuçlara göre işlevsel baş etme yöntemleri kullanmanın olumlu kişilik özelliklerinden kaynaklanan sağlıklı düzeyde oyun oynama davranışını pekiştirdiği düşünülmektedir.

5.2.3 Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Algılanan Sosyal Desteğin Düzenleyici Rolüne İlişkin Değerlendirme

Araştırmanın moderatör etki analizlerine göre nörotizm ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide aileden algılanan sosyal destek, arkadaştan algılanan sosyal destek ve toplam algılanan sosyal desteğin düzenleyici etkisi vardır. Elde edilen sonuçlara göre algılanan sosyal desteğin bahsedilen alt boyutları ve toplam algılanan sosyal destek yüksek düzeyde olduğunda yüksek düzey nörotizm, düşük düzey oyun

bağımlılığıyla ilişkili olmaktadır. Bulgular doğrultusunda nörotik bireylerde sosyal desteğin oyun bağımlılığı için bir koruyucu faktör olduğu görülmektedir. Literatürde mevcut değişkenler ile yapılan bir düzenleyici etki çalışmasına rastlanmadığından herhangi bir karşılaştırma yapılamamaktadır. Diğer yandan sosyal desteğin birçok psikopatoloji için koruyucu faktör olduğunu gösteren çalışmalar ile tutarlı bir sonuç elde edilmiştir (Özgüner Dokuzlu, 2022; Sever, 2015). Nörotizm ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye bakıldığında anlamlı bir ilişki görülmezken sosyal desteğin varlığında ortaya çıkan negatif ilişki oyun bağımlılığına dair risk oluştuğunda sosyal desteğin gücünü ortaya koymaktadır. Çevrelerinden gelen sosyal desteği düşük algılama eğiliminde olan nörotik özelliğe sahip kişilerin (Swickert ve ark., 2010) desteği yüksek algıladıklarında yoğun oyun oynama ihtiyacında olmamaları ve oyundan alabilecekleri duygusal ve sosyal desteğe ihtiyaç duymamaları, bu nedenle oyun ile ilişkili problem yaşama düzeylerinin az olması beklenen bir durumdur.

Sosyal desteği düşük algılama eğilimi olan nörotik yapıda kişiler ile bilişsel müdahaleler ile destek algılarını arttırmak, sosyal destek kaynaklarını keşfetmelerini sağlamak diğer yandan aile ve arkadaşlık ilişkilerini güçlendirecek bilişsel ve davranışçı çalışmalar ile kaynaklarını arttırmak önemlidir.

Deneyime açıklık, özdenetim, dışadönüklük ve yumuşak başlılık özelliklerinin ise algılanan sosyal destek yüksek düzeyde olduğunda oyun bağımlılığı düzeyi ile pozitif ilişkili olduğu görülmektedir. Bu durum olumlu duygu ve rasyonel düşünceler ile karakterize olan özelliklere (Akdur, 2014) sahip kişilerin çevrelerinden gelen destek ile davranışlarının pekiştiğini göstermektedir. Oyunların doğası gereği oynadıkça içine çeken yapısından dolayı düşük düzeyde olumsuz etkiler çıkabilmektedir ancak örneklem oyun bağımlılığı puan ortalaması göz önünde bulundurulduğunda söz konusu olumsuzlukların patolojik seviyede olmadığı görülmektedir.

Diğer yandan oyunların sağladığı sosyal ağ ile birlikte özellikle arkadaş ve özel insandan algılanan sosyal destek boyutlarının güçleniyor olması da olasıdır. Çevrimiçi algılanan sosyal desteğin oyun bağımlılığı düzeyini arttırdığı görülmektedir (Tham ve ark., 2020). Arkadaş çevresiyle birlikte oyuna katılım sağlamak da bağımlılık ve uğraş düzeyini arttırıcı bir etkiye sahiptir (Özarıslan ve Perdahcı, 2023). Çevreleriyle uyumlu özellikler gösteren bireylerin algıladıkları destekle birlikte oyuna katılım konusunda da uyum göstermeli beklenebileceğinden oyun uğraşı düzeyinin artış göstermesi bu bağlamda açıklanabilmektedir. Mevcut araştırmanın bulgularına göre oyundan

arkadaş edinenlerin oyun bağımlılığı düzeyinin daha yüksek olması da bu durumu destekler niteliktedir. Oyundan arkadaş edinen kişilerin deneyime açıklık ve dışadönüklük özellikleri daha yüksekken nörotizm özelliği daha düşük bulunmuştur. Yumuşak başlılık ve özdenetim puanları ise oyundan arkadaş edinen ve edinmeyen kişiler arasında farklılık göstermemektedir. Nörotizm ve diğer özellikler arasındaki aracı etki farklılıkları bu bağlamda açıklanabilmektedir. Özellikle deneyime açıklık ve dışadönüklük özellikleri yüksek olan kişilerin oyun arkadaşlarından oluşan sosyal ağ ile algıladıkları sosyal destek oyun davranışlarını pekiştirebilmektedir.

Ayrıca çevrelerinden gelen desteği yüksek algılama eğilimi olan kişilerin (Swickert ve ark., 2010) özbildirim ölçeğine göre destekleri düşük olsa da yüksek sonuçlar verebilme durumu göz önünde bulundurulduğunda mevcut ilişkinin açıklanabilmesi için algılanan sosyal destek haricinde alınan sosyal destek kavramı ile de incelenmesi gerekli görülmektedir.

Klinik çalışmalarda ise aile ve arkadaşlardan gelen sosyal desteğin varlığını birincil kaynaklardan keşfetmek ve desteği arttırmaya yönelik çalışmalar yapmak, algılananın ötesinde var olan desteğin artması önemlidir. Bununla birlikte geç ergenlik döneminde kişiler için sosyal desteğin anlamını ve etkisini keşfetmek, işlevsel yönlerini ve bağımsızlaşmaya çalışılan bu dönemde bağımsızlıklarına müdahale olarak algılayabilecekleri yönlerini ayırt etmek, bu konuda hem bireysel hem toplumsal bilinci arttırmaya yönelik çalışmalar önemlidir.

Algılanan sosyal destek ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye bakıldığında negatif yönlü ilişkileri olduğu yani algılanan sosyal destek arttıkça oyun bağımlılığı puanlarının düşüş gösterdiği görülmektedir. Bu nedenle algılanan sosyal desteğin oyun bağımlılığı için bir koruyucu faktör olduğu değerlendirilmektedir. Diğer yandan hem literatür hem mevcut araştırma bulguları doğrultusunda oyun bağımlılığı puanları ile güçlü ilişkileri olduğu görülen cinsiyet, ortalama oyun saati, Twitch, Discord kullanma, eğitim düzeyi gibi demografik özellikler ile algılanan sosyal desteğin ilişkili olmadığı görülmektedir. Örneklemin demografik özellikleri ve oyun bağımlılığı puan ortalamasının kesme değerinin oldukça altında olması göz önünde bulundurulduğunda kişilik özellikleri ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide görülen düzenleyici etkinin patolojik olmayan düzeyde oyun ile uğraş davranışını açıkladığı düşünülmektedir.

Kişilik özellikleri ile sosyodemografik ve oyunla ilgili özellikler arasındaki ilişkilere bakıldığında dışadönüklük ve deneyime açıklık düzeyi yüksek olan kişilerin erkek, çalışan, masaüstü bilgisayar ve oyun konsolu ile oyun oynayan, simülasyon ve

spor türü oyun oynayan kişiler olduğu, özdenetim özelliği yüksek olan kişilerin de çalışan, oyun konsolu ile oyun oynayan, simülasyon türü oyun oynayan kişiler olduğu görülürken nörotizm düzeyi yüksek olan kişilerin kadın, öğrenci, telefon ile oyun oynayan ve masaüstü bilgisayar ve oyun konsolu ile oyun oynamayan, spor türü oyun oynamayan kişiler olduğu görülmektedir. Bu bağlamda algılanan sosyal destek ile oyun bağımlılığı puanları arasında negatif ilişki olup sosyal desteğin koruyucu faktör olduğu görülse de düzenleyici etki analizlerinde farklı yönde etkiler ortaya çıkmasının sosyodemografik özellikler ile ilişkili olduğu düşünülmektedir.

5.3 Araştırmanın Sınırlılıkları ve Sonuç

Mevcut araştırmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Katılımcıların 18-25 yaş aralığındaki, bağımlılık haricinde bir psikopatolojisi olmayan ve dijital oyun oynayan bireylerden oluşması bulguların genellenebilirliği için bir sınırlılık oluşturmaktadır. Geç ergenlik dönemi kapsamında 18-25 yaş arası bireylerle çalışılmıştır ancak örneklemin büyük çoğunluğunun öğrencilerden oluşuyor olması dönemin temel özelliklerinden olan aileden ayrışma ile ilgili sürece dair kapsayıcı olmadığını düşündürmektedir.

Araştırmanın diğer bir sınırlılığı elde edilen verilerin öz bildirim dayalı olmasıdır. Kişilik özelliklerinin algılanan sosyal destek gibi var olanı değil, kişinin algıladığı düzeyi ölçen öz bildirim dayalı ölçekler sonuçların yorumlanması için bir kısıtlılık oluşturmaktadır. Bu nedenle kişilik özellikleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide algılanan yerine alınan sosyal desteğin etkisine de bakmanın literatüre önemli bilgiler katacağı düşünülmektedir.

Katılımcıların kişilik özellikleri Beş Faktör Kişilik Ölçeğinin ölçtüğü nitelikler ile; baş etme yöntemleri Stresle Başa Çıkma Tarzları Ölçeğinin ölçtüğü nitelikler ile; algılanan sosyal destek düzeyi Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeğinden elde edilen puanlar ile; oyun bağımlılığı düzeyi ise İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formundan elde edilen puanlar ile; sosyodemografik özellikler ve oyun oynama alışkanlıkları ile ilgili bazı bilgiler ise Sosyodemografik Bilgi Formunda yer alan sorular ile sınırlıdır.

Analizler sonucu elde edilen bulgular doğrultusunda örneklemin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı çalışmalarında büyük önem arz ettiği görülmektedir. Bu nedenle, okul/iş yoğunluğuna dair bilgiler almak, oyun oynama davranışlarına

yönelik günün hangi saatinde olduğu, en çok hangi oyundan keyif aldığı gibi sorular ile detaylı bilgiler edinilerek farklı araştırmalar yürütülebilir. Böylece oyun bağımlılığının hangi demografik ve ilişkili bilgiler ışığında şekillendiğini açıklamaya yönelik önemli veriler elde edilebilir.

Diğer yandan mevcut araştırmanın örneklemini, büyük çoğunluğu öğrencilerin oluşturduğu, kadınların çoğunlukta olduğu, algılanan sosyal desteğin yüksek, oyun bağımlılığı düzeyinin düşük olduğu bir örneklemdir. Örneklemin düşük oyun bağımlılığı ile ilişkili özellikleri yoğun olan kişilerden oluşması oyun bağımlılığı ile ilgili bir çalışmada önemli bir kısıtlılık oluşturmaktadır. Ayrıca oyun bağımlılığı için yüksek risk düzeyinde bulunanların oranı da %3,8'dir. Bu nedenle araştırmanın bağımlı değişkenine yönelik yüksek risk taşıyan veya bağımlılık gösteren grup çalışmada temsil edilememiştir. Charlton ve Danforth (2007) oyun bağımlılığı için tanı kriterlerinin davranışsal belirginlik, geri çekilme, çatışma ve nüksetme olduğunu, oyun ile uğraşın ise bilişsel belirginlik, ruh hali değişimi ve tolerans geliştirmeyle karakterize olduğunu belirtmiştir. Diğer bir deyişle oyunla uğraş da oyun bağımlılığı için gerekli olan bazı kriterleri bünyesinde taşımakta ancak patolojik düzeyde sonuçlar oluşturmamaktadır.

Oyun bağımlılığı için önemli bir kriter olan oyun oynama süresi ile kişilik özelliklerinin ilişkisine bakıldığında özdenetim ve yumuşak başlılığın ortalama oyun saati ile ilişkili olmadığı görülmüştür. Ayrıca oyun bağımlılığı puanı ile güçlü ilişkileri olduğu görülen aksiyon-macera türü ve rol yapma-canlandırma türü oyun oynamak, Discord ve Twitch kullanmak da kişilik özellikleri ile ilişkili değildir. Bu faktörlerden dolayı düzenleyici etkilere dair ortaya çıkan ilişkinin oyun bağımlılığından ziyade oyunla uğraş ile ilişkili olduğu düşünülmektedir.

Bu bağlamda örneklem özellikleri dikkate alındığında araştırmanın analizlerinden elde edilen bulguların oyun bağımlılığı yerine oyunla uğraş davranışı ile ilişkili olduğu düşünülmektedir. İleriki araştırmalarda oyun bağımlılığı olan ve oyunla uğraş davranışı olan grupları ayırarak iki grup arasındaki farklara dair çalışmalar yapılması ve literatürde tartışmalı olan bağımlılık-uğraş konusunu aydınlatmaya yarayacak veriler sunulması önerilmektedir.

Araştırma bulguları doğrultusunda çalışan ve üst gelir düzeyine sahip kişilerin oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğu görülmüştür ancak örneklemin büyük çoğunluğu öğrencilerden ve orta gelir düzeyine sahip kişilerden oluşmakta olup kişilik özelliklerinden sadece deneyime açıklık ve özdenetimin oyun bağımlılığı

düzeyi ile ilişkili olduğu görülmüştür. Meslek, gelir düzeyi ve buna bağlı olarak oyun araçlarına erişim imkanı ile oyun konsolu, masaüstü bilgisayar kullanma gibi zamanla değişebilen özelliklerin etkisi göz önünde bulundurulduğunda uzun periyodik araştırmalar ile mevcut araştırmanın değişkenlerinin ilişkilerinin incelenmesi hem demografik özelliklerin etkisini ortaya koymak hem de ana değişkenlerin etkisini yorumlamak açısından önemli veriler sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Abay Alyüz, S. B. (2020). Sosyal desteğin birey yaşamında önemi ve sosyal hizmet. *Talim: Journal of Education in Muslim Societies and Communities*, 4(1), 115–134. doi:10.37344/TALIM.2020.4
- Abitbol, L., Zborovski, S. ve Palmert, M. R. (2016). Evaluation of delayed puberty: What diagnostic tests should be performed in the seemingly otherwise well adolescent?. *Archives of Disease in Childhood*, 101(8), 767-771. doi:10.1136/archdischild-2015-310375.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71. doi:10.5222/j.child.2012.066
- Akdur, S. (2014). *Kişilik özellikleri ile psikolojik belirtiler arasındaki ilişkide kişilerarası ilişki tarzları ve mizah tarzlarının aracı rolü* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Akkaya, F. H., Tutgun-Ünal, A. ve Tarhan, N. (2021). Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 8(1), 1-22.
- Aksoy, Z. (2018). *Adölesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi/Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aktaş, H. ve Yılmaz, N. (2017). Üniversite gençlerinin yalnızlık ve utangaçlık unsurları açısından akıllı telefon bağımlılığı. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3, 85-100. doi:10.24289/ijsser.283590
- Aktepe, H. N. (2023). *Genç yetişkinlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin depresyon, aile bağlılığı ve demografik özelliklerle olan ilişkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Gelişim Üniversitesi/Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Allport, G. W. ve Odbert, H. S. (1936). Trait-names: A psycho-lexical study. *Psychological Monographs*, 47(1), i-171. doi:10.1037/h0093360

- Amerikan Psikiyatri Birliđi. (2013). *Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Elkitabı, Beşinci Baskı (DSM-5), Tanı Ölçütleri Başvuru Elkitabı*. E. Körođlu (Çev.). Ankara: Hekimler Yayın Birliđi.
- Amirkhan, J. H., Risinger, R. T. ve Swickert, R. J. (1995). Extraversion: A "hidden" personality factor in coping?. *Journal of Personality*, 63(2), 189-212. doi:10.1111/j.1467-6494.1995.tb00807.x
- Andreassen, C. S., Griffiths, M. D., Gjertsen, S. R., Krossbakken, E., Kvam, S. ve Pallesen, S. (2013). The relationships between behavioral addictions and the five-factor model of personality. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(2), 90-99. doi:10.1556/JBA.2.2013.003
- American Psychological Association (APA). (2002). *Developing adolescents: A reference for professionals*. Washington, DC: American Psychological Association. Erişim adresi: <https://www.apa.org/pi/families/resources/develop.pdf>
- Arslan, İ. (2018). Bilinçli farkındalık, depresyon düzeyleri ve algılanan stres arasındaki ilişki. *Birey ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(2), 73-86. doi:10.20493/birtop.477445
- Arslan, E. ve Arı, R. (2008). Erikson'un psikososyal gelişim dönemleri ölçeğinin Türkçe'ye uyarılma, güvenilirlik ve geçerlik çalışması. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19, 53-60. Erişim adresi: <http://dergisosyalbil.selcuk.edu.tr/susbed/article/view/403/385>
- Arıca, O. T., Dinç, M., Yay, M. ve Griffiths M. D. (2018). İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeđi kısa formu'nun (İOOBÖ9-KF) Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5, 615-636. doi:10.15805/addicta.2018.5.4.0027
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469-480. doi:10.1037/0003-066X.55.5.469
- Aslan, H., Başcılar, M. ve Karataş, K. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*, 23(3), 266-274. doi:10.51982/bagimli.1033761
- Aslan, Ş. ve Güzel, Ş. (2018). Duygusal zeka, problem odaklı stresle başa çıkma, iyileşme ve duygusal tükenme ilişkileri. *Yönetim Bilimleri Dergisi*, 16(31), 59-82. Erişim adresi: <https://acikerisim.comu.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12428/1843>
- Aşçı, Ö., Hazar, G., Kılıç, E. ve Korkmaz, A. (2015). Üniversite öğrencilerinde stres nedenlerinin ve stresle başa çıkma biçimlerinin belirlenmesi. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(4), 213-231. doi:10.12780/uusbd.66525

- Atherton, O. E., Grijalva, E., Roberts, B. W. ve Robins, R. W. (2021). Stability and change in personality traits and major life goals from college to midlife. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 47(5), 841-858. doi:10.1177/0146167220949362
- Augner, C. ve Hacker, G. W. (2012). Associations between problematic mobile phone use and psychological parameters in young adults. *International Journal of Public Health*, 57, 437-441. doi:10.1007/s00038-011-0234-z
- Aydın, B. (2010). *Çocuk ve Ergen Psikolojisi*. Ankara: Nobel
- Aydın, F. ve Horzum, M. B. (2015). Öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyini yordayan değişkenlerin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 2(1), 52-66.
- Aydoğdu, H. ve Olcay Çam, M. (2013). Madde kullanım bozukluğu olan ve olmayan ergenlerin bağlanma stilleri, anne baba tutumları ve sosyal destek algıları yönünden karşılaştırılması. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 4(3), 137-144. doi:10.5505/phd.2013.86580
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818. doi:10.17719/jisr.2015369545
- Ayhan, B. ve Köseliören M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Aziz, N., Nordin, M. J., Abdulkadir, S. J. ve Salih, M. M. M. (2021). Digital addiction: Systematic review of computer game addiction impact on adolescent physical health. *Electronics*, 10, 996. doi:10.3390/electronics10090996
- Bailey, K., West, R. ve Anderson, C. A. (2010). A negative association between video game experience and proactive cognitive control. *Psychophysiology*, 47, 34-42. doi:10.1111/j.1469-8986.2009.00925.x
- Bal, E. ve Balcı, Ş. (2020). Akıllı cep telefonu bağımlılığı: Kişilik özellikleri ve kullanım örüntülerinin etkinliği üzerine bir inceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 7(1), 369-394. doi:10.17680/erciyesiletisim.654569
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bartley, E. C. ve Roesch, C. R. (2011). Coping with daily stress: The role of conscientiousness. *Personality and Individual Differences*, 50, 79-83. doi:10.1016/j.paid.2010.08.027
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek

- Lisans Tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.
- Basha, E. (2021). The relationship between game addiction and personality traits. *Erciyes Journal of Education*, 5(2), 149-160. doi:10.32433/eje.871051
- Basut, E. (2006). Stres, başa çıkma ve ergenlik. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 13(1), 31-36.
- Baumrind, D. (1987). A developmental perspective on adolescent risk taking in contemporary America. *New Directions for Child Development*. 37, 93-125. doi:10.1002/cd.23219873706
- Bayhan, P. ve Işıtan S. (2010). Ergenlik döneminde ilişkiler: Akran ve romantik ilişkilere genel bakış. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 20(20), 33-44. doi:10.21560/spcd.68051
- Baysak, E., Kaya F. D., Dalgı, İ. ve Candansayar, S. (2016). Online game addiction in a sample from Turkey: Development and validation of the Turkish version of game addiction scale. *Klinik Psikofarmakoloji Bülteni-Bulletin Of Clinical Psychopharmacology*, 26(1), 21-31. doi:10.5455/bcp.20150502073016
- Baysak, E., Kaya Yertutanol, F. D., Dalgı, İ. ve Candansayar, S. (2018). How game addiction rates and related psychosocial risk factors change within 2-years: A follow-up study. *Psychiatry Investig*, 15(10), 984-990. doi:10.30773/pi.2018.08.16
- Beckman, M. (2004). Crime, culpability, and the adolescent brain. *Science*, 305, 596-599. doi:10.1126/science.305.5684.596
- Bender, S. (2023). *Üniversite öğrencilerinde çocukluk travmaları, beş faktör kişilik özellikleri ve otantisite (aşlıgıbilik) arasındaki ilişki* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Gelişim Üniversitesi/Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Benet-Martinez, V. ve John, O. P. (1998). Los cinco grandes across cultures and ethnic groups: Multitrait multimethod analyses of the big five in Spanish and English. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75(3), 729-750. doi:10.1037/0022-3514.75.3.729
- Beranuy, M., Carbonell, X. ve Griffiths, M. D. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149–161. doi:10.1007/s11469-012-9405-2
- Bingöl-Karagöz, D. (2017). *İnternet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı yaygınlığının, ilişkili etkenlerin incelenmesi* (Yayımlanmamış Tıpta Uzmanlık Tezi). Kocaeli Üniversitesi/Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, Kocaeli.

- Bingöl, H., Bingöl, Ş. ve Öner, İ. (2021). Covid-19'un e-spor sektörü üzerindeki etkisi. *ROL Spor Bilimleri Dergisi*, 2(1), 119-131. doi:10.29228/roljournal.48747
- Biricik, Z. (2021). Çocukların oynadığı dijital oyunlara ilişkin dijital ebeveynlerinin farkındalıkları üzerine bir inceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 8(2), 575-597. doi:10.17680/erciyesiletisim.785287
- Blasi, M. D., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G. L., Tosto, C., Billieux, J. ve Schimmenti, A. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 25-34. doi:10.1556/2006.8.2019.02
- Bodi, G., Maintenant, C. ve Pennequin, V. (2021). The role of maladaptive cognitions in gaming disorder: Differences between online and offline gaming types. *Addictive Behaviors*, 112(3). doi:10.1016/j.addbeh.2020.106595.
- Bonfiglio, N. S., Renati, R., Costa, S., Rollo, D., Sulla, F. ve Penna, M. P. (2020). An exploratory study on the relationship between video game addiction and the constructs of coping and resilience. *2020 IEEE International Symposium on Medical Measurements and Applications (MeMeA)*, 1-5. doi:10.1109/MeMeA49120.2020.9137115.
- Boran, E. ve Sürücü, A. (2022). Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 11(1), 1-10. doi:10.30703/cije.871330
- Boyce, C. J., Wood, A. M. ve Brown, G. D. (2010). The dark side of conscientiousness: Conscientious people experience greater drops in life satisfaction following unemployment. *Journal of Research in Personality*, 44(4), 535-539. doi:10.1016/j.jrp.2010.05.001
- Boyle, E. A., Connolly, T. M., Hainey, T. ve Boyle, J. M. (2012). Engagement in digital entertainment games: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 771-780. doi:10.1016/j.chb.2011.11.020
- Bradford-Brown, B. ve Klute, C. (2003). Friendships, cliques, and crowds. G. R. Adams ve M. D. Berzonsky (Ed.), *Blackwell handbook of adolescence* içinde. Malden: Blackwell
- Bruner, J. S., Jolly, A. ve Sylva, K. (1976). *Play: Its role in development and evolution*. NY: Basic Books.
- Bulut, S. S. (2017). Beş faktör kişilik özellikleri, stresle başa çıkma ve depresyon arasındaki ilişkiler: Gazi eğitim fakültesi örneği. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 6(2), 1205-1221. doi:10.7884/teke.3865
- Burger, J. M. (2016). *Kişilik: Psikoloji biliminin insan doğasına dair söyledikleri* (5. bs.). İ. D. Erguvan-Sarioğlu (Çev.). İstanbul: Kaknüs

- Bülbül, H., Tunç, T. ve Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111. doi:10.25287/ohuibf.423745
- Canan, F. (2010). *Üniversite öğrencilerinde İnternet bağımlılığı, disosiyatif belirtiler ve sosyodemografik özellikler arasındaki ilişki* (Yayımlanmamış Tıpta Uzmanlık Tezi). Düzce Üniversitesi/Tıp Fakültesi, Psikiyatri Anabilim Dalı, Düzce.
- Cao, F. ve Su, L. (2007). Internet addiction among Chinese adolescents: Prevalence and psychological features. *Child: Care, Health and Development*, 33, 275-281. doi:10.1111/j.1365-2214.2006.00715.x
- Carroll, L. (2020). Problem-focused coping. M. D. Gellman (Ed.), *Encyclopedia of Behavioral Medicine* içinde (s. 1747–1748). Cham: Springer International. doi:10.1007/978-3-030-39903-0_1171
- Carver, C. S. ve Connor-Smith, J. (2010). Personality and coping. *Annual Reivew of Psychology*, 61, 679-704. doi:10.1146/annurev.psych.093008.100352
- Cenkseven Önder, F. ve Utkan, Ç. (2018). Bilinçli farkındalık ve algılanan stres ilişkisinde ruminasyon ve olumsuz duygu düzenlemenin aracı rolü. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(3), 1004-1019. doi:10.17860/mersinefd.444876
- Cepa, K. ve Furstenberg, F. F. (2021). Reaching adulthood: Persistent beliefs about the importance and timing about adult milestones. *Journal of Family Issues*, 42(1), 27- 57. doi:10.1177/0192513X20918612
- Cervone, D. ve Pervin, L. A. (2022). *Personality: Theory and Research* (15. bs.). John Wiley & Sons
- Chan, P. A. ve Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5(16). doi:10.1186/1744-859X-5-16
- Charlton, J. P. ve Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531–1548. doi:10.1016/j.chb.2005.07.002
- Charlton, J. P. ve Danforth, I. D. W. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: Online game playing and personality. *Behaviour & Information Technology*, 29(6), 601–613. doi:10.1080/01449290903401978
- Chein, J. A. (2012). Peers increase adolescent risk taking by enhancing activity in the brain's reward circuitry. *Author Manuscript Developmental Science*, 14(2). 1-10. doi:10.1111/j.1467-7687.2010.01035.x

- Cheng, C. ve Li, A. Y. (2014). Internet addiction prevalence and quality of (real) life: A meta-analysis of 31 nations across seven world regions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 7(12), 755-760. doi:10.1089/cyber.2014.0317
- Clement, J. (2022). Number of video gamers worldwide 2021, by region. Erişim adresi (19 Ağustos 2023) <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>
- Cobb, S. (1976). Social support as a moderator of life stres. *Psychosomatic Medicine*, 38(5), 300-314. doi:10.1097/00006842-197609000-00003
- Cohen, S. ve Syme, S. L. (1985). Issues in the study and application of social support. S. Cohen ve S. L. Syme (Ed.), *Social Support and Health* içinde. San Francisco: Academic Press.
- Collins, E., Freeman, J. ve Chamarro-Premuzic, T. (2012). Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use. *Personality and Individual Differences*, 52(2), 133-138. doi:10.1016/j.paid.2011.09.015
- Connor-Smith, J. K. ve Flachsbart, C. (2007). Relations between personality and coping: A meta-analysis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 93(6), 1080-1107. doi:10.1037/0022-3514.93.6.1080
- Curtis, A. C. (2015). Defining adolescence. *Journal of Adolescent and Family Health*, 7(2), 1-39.
- Cüceloğlu, D. (1991). *İnsan ve Davranışı* (2. bs.). İstanbul: Remzi
- Çakır, Y. ve Palabıyıkoglu, R. (1997). Gençlerde sosyal destek-çok boyutlu algılanan sosyal destek ölçeğinin güvenilirlik ve geçerlik çalışması. *Kriz Dergisi*, 5(1), 15-24. doi:10.1501/0000861
- Çakır, Ö. ve Oğuz, E. (2017). Lise öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri ile akıllı telefon bağımlılığı arasındaki ilişki. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 418-429. doi:10.17860/mersinefd.290711
- Çalışkan, Ö. ve Özbay, F. (2015). 12-14 yaş aralığındaki ilköğretim öğrencilerinde teknoloji kullanımı eksenli yabancılaşma ve anne baba tutumları: Düzce ili örneği. *Journal of International Social Research*, 8(39), 441. doi:10.17719/jisr.20153913765
- Çavuş, S. ve Ayhan, B. (2014, Haziran). Computer game addiction: A field study on adolescents. *12. International Symposium Communication in the Millennium*, Eskişehir, 197- 208.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289. Erişim adresi: <https://acikerisim.aksaray.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12451/1445>

- Çeken, B. ve Çiçekli, K. (2018). FRP kutu oyunlarından grafiğe, sıra tabanlı (digital turn based) dijital oyunlardaki tasarım trendleri. *Uluslararası Afro-Avrasya Araştırmaları Dergisi*, 3(5), 35-43.
- Çelen, H. N. (2021). *Ergenlik ve Genç Yetişkinlik*. Ankara: İmge
- Çelik, S., Atak, H. ve Başal, A. (2012). Predictive role of personality traits on internet addiction. *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*, 13(14), 10-24
- Çiçek, İ. ve Aslan, A. E. (2020). Kişilik ve beş faktör kişilik özellikleri: Kuramsal bir çerçeveye. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 10(1), 137-147.
- Çuhadaroğlu, F. (2000). Ergenlik döneminde psikolojik gelişim özellikleri. *Katki Pediatri Dergisi Adolesan Sayısı*, 21(6), 863-868.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behaviour*, 17(2), 187-195. doi:10.1016/S0747-5632(00)00041-8
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., ... Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814–825. doi:10.3758/s13428-011-0091-y
- Demirel, Y. ve Yücel, M. (2017). Sosyal destek ve psikolojik güçlendirmenin duygusal tükenmişlik üzerine etkisi. *Kastamonu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 18(1), 310-321.
- Demirtaş Madran, H. A. ve Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15, 99-107. doi:10.5455/apd.39828
- Deniz, G. (2021). *Ankara il merkezinde bulunan ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve anne baba tutumlarının incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi/Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Deniz, M. E. (2011). Karar verme stilleri ve beş faktör kişilik özelliklerinin bağlanma stilleri açısından incelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 11(1), 97-113.
- Derman, O. (2008). Ergenlerde psikososyal gelişim. *Adolesan Sağlığı II Sempozyum Dizisi*, 63, 19-21.
- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D. ve Potenza, M. N. (2010). Video-gaming among high school students: health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics*, 126(6), e1414-e1424. doi:10.1542/peds.2009-2706
- Deveci, A., Aydemir, Ö. ve Mızrak, S. (2005). İntihar girişiminde bulunanlarda sosyodemografik özellikler, stres etmenleri ve ruhsal bozukluklar. *Kriz Dergisi*, 13(1), 1-9. doi:10.1501/Kriz_0000000218

- Dijital Oyunlar Raporu (2017). Erişim adresi (14 Temmuz 2023) www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf/indir.
- Dinçel, E. (2006). *Ergenlik dönemi gelişimsel ödevleri ve psikolojik problemler* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Doğan, A. (2013). *İnternet bağımlılığı yaygınlığı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Doğan-Keskin, A. (2019). *Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi/Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ). (2015). Adolescent health. Erişim adresi (25 Mayıs 2023) www.who.int: https://www.who.int/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1.
- Durak Batıgün, A. ve Kılıç, N. (2011). İnternet bağımlılığı ile kişilik özellikleri, sosyal destek, psikolojik belirtiler ve bazı sosyo-demografik değişkenler arasındaki ilişkiler. *Türk Psikoloji Dergisi*, 26(67), 1-10. Erişim adresi: <https://kutuphane.dogus.edu.tr/mvt/pdf.php?pdf=0012363&lng=1>
- Duran, S. (2017). Hemşirelik öğrencilerinde madde kullanımı ile problem çözme becerileri arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*, 18(2), 46-52.
- Dursun, A. ve Eraslan-Çapan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140. doi:10.17679/inuefd.336272
- Eccles, J. S. ve Gootman, J. A. (Ed.). (2002). *Community Programs to Promote Youth Development/Committee on Community-Level Programs for Youth*. Washington, DC: National Academy Press.
- Eker, D. ve Arkar, H. (1995). Çok boyutlu algılanan sosyal destek ölçeğinin faktör yapısı, geçerlik ve güvenilirliği. *Türk Psikoloji Dergisi*, 10(34), 45-55.
- Eker, D., Arkar, H. ve Yıldız, H. (2001). Çok boyutlu algılanan sosyal destek ölçeğinin gözden geçirilmiş formunun faktör yapısı, geçerlik ve güvenilirliği. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 12(1), 17-25.
- Ektiricioğlu, C., Arslantaş, H. ve Yüksel, R. (2020). Ergenlerde çağın hastalığı: Teknoloji bağımlılığı. *Arşiv Kaynak Tarama Dergisi*, 29(1), 51-64. doi:10.17827/aktd.498947
- Eldeleklioğlu, J. ve Vural, M. (2013). Predictive effects of academic achievement, internet use duration, loneliness and shyness on internet addiction. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 141-152.

- Elliott, L., Ream, G., McGinsky, E. ve Dunlap, E. (2012). The contribution of game genre and other use patterns to problem video game play among adult video gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(6), 948–969. doi:10.1007/s11469-012-9391-4.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Eğlence Yazılım Derneği (Entertainment Software Association). (2021). Essential facts about the video game industry. Erişim adresi (29 Ağustos 2023) <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Erkuş, A. ve Tabak, A. (2009). Beş faktör kişilik özelliklerinin çalışanların çatışma yönetim tarzlarına etkisi: Savunma sanayiinde bir araştırma. *Atatürk Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 23(2), 213-242.
- Eryılmaz, A. (2009). Ergenlik döneminde stres ve başa çıkma. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(2), 20–37.
- Esen Kıran, B. (2009). Çeşitli değişkenlere göre ergenlerde internet bağımlılığının yordanması. *E-Journal of New World Sciences Academy Education Sciences*, 1c0099, 4(4), 1331-1340.
- Faul, F., Erdfelder, E., Buchner, A. ve Lang, A.-G. (2009). Statistical power analyses using G*Power 3.1: Tests for correlation and regression analyses. *Behavior Research Methods*, 41, 1149-1160. doi:10.3758/BRM.41.4.1149
- Folkman, S. (2010). Stress, coping and hope. *Psycho-Oncology*, 19, 901–908. doi:10.1002/pon.1836
- Folkman, S. (2020). Stress: Appraisal and Coping. M. D. Gellman (Ed.), *Encyclopedia of Behavioral Medicine* içinde. Springer, Cham. Erişim adresi: https://ezp.isikun.edu.tr:2167/10.1007/978-3-030-39903-0_215
- Folkman, S. ve Lazarus, R. S. (1980). An analysis of coping in a middle-aged community sample. *Journal of Health and Social Behavior*, 21, 219-239. doi: 10.2307/2136617
- Folkman, S. ve Lazarus, R. S. (1988). Coping as a mediator of emotion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54(3), 466-475. doi:10.1037/0022-3514.54.3.466
- Frydenberg, E. ve Lewis, R. (2004). Adolescents least able to cope: How do they respond to their stresses. *British Journal of Guidance & Counselling*, 32(1), 25-37. doi:10.1080/03069880310001648094

- Gallagher, D. J. (1996). Personality, coping, and objective outcomes: Extraversion, neuroticism, coping styles, and academic performance. *Personality and Individual Differences*, 21(3), 421-429. doi:10.1016/0191-8869(96)00085-2
- Galton, F. (1884). Measurement of character. *Fortnightly Review*, 36, 179-185.
- Gaming Turkey. (2021). Türkiye oyun sektörü raporu. Erişim adresi (16 Temmuz 2023) <https://www.turkiyeoyunsektoruraporu.com/>
- Gander, M. J. ve Gardiner, H. W. (2015). *Çocuk ve Ergen Gelişimi* (8. Bs.). A. Dönmez ve N. Çelen (Çev.). Ankara: İmge
- Garrison, R. ve Öner, U. (2019). Ergenliğin anlamı ve tarihsel gelişimi. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 16(1), 87-97. doi:10.1501/Egifak_0000000930
- Geniş, Ç. (2020). *Adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve anne-baba tutumları* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi/Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20, 594-602. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A. K., Sim, T., Li, D., Ring, D. ve Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127, e319-e329. doi:10.1542/peds.2010-1353
- Gerrig, R. J., Zimbardo, P. G., Campbell, A. J., Cumming, S. R. ve Wilkes, F. J. (2015). *Psychology and Life*. AU: Pearson Higher Education.
- Gervasi, A. M., La Marca, L., Costanzo, A., Pace, U., Guglielmucci, F. ve Schimmenti, A. (2017). Personality and internet gaming disorder: A systematic review of recent literature. *Current Addiction Reports*, 4, 293-307. doi:10.1007/s40429-017-0159-6
- Gibb, G. D., James R. B., Lambirt, T. T. ve Wilson, W. P. (1983). Personality Difference Between High And Low Electronic Video Game Users. *Journal of Psychology*, 114(2), 159-165. doi:10.1080/00223980.1983.9915409
- Giedd, J. N. (2015). The amazing teen brain. *Scientific American*, 312, 32-37. doi:10.1038/scientificamerican0615-32
- Goldberg, L. R. (1990). An alternative "description of personality": The Big-Five factor structure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 59(6), 1216-1229. doi:10.1037/0022-3514.59.6.1216
- Goldstein, N. S. ve Carbo, C. (2018). Metatheory of resilience and resiliency in adolescent pregnancy and substance use disorders. *JOJ Nurse Health Care*, 9(2), 555760. doi:10.19080/JOJNHC.2018.09.555760

- Gözler, A., Turan, B. N. ve Turan, M. B. (2020). Çocuk oyunlarının ilkökul öğrencilerinin sosyal beceri düzeylerine etkisi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, *14*(2), 186-201.
- Graguaard, C. L., Rasmussen, B. ve Boisen, K. A. (2002). Sexual knowledge, attitudes and behavior among young Danes. A questionnaire study. *Ugeskr Laeger*, *164*(41), 4810-4814.
- Graham, L. T. ve Gosling, S. D. (2013). Personality profiles associated with different motivations for playing World of Warcraft. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, *16*, 189–193. doi:10.1089/cyber.2012.0090
- Granic, I., Lobel, A. ve Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, *69*(1), 66-78. doi:10.1037/a0034857
- Grant, J. E., Potenza, M. N., Weinstein, A. ve Gorelick, D. A. (2010). Introduction to behavioral addictions. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, *36*(5), 233–241. doi:10.3109/00952990.2010.491884
- Green, C. S. ve Bavelier, D. (2007). Action video game experience alters the spatial resolution of attention. *Psychological Science*, *18*(1), 88-94. doi:10.1111/j.1467-9280.2007.01853.x
- Greenberg, J. (1999). *Managing Behavior in Organizations*. (2. bs.). New Jersey. ABD: Prentice Hall
- Greenfield, P. M., Keller, H., Fuligni, A. ve Maynard, A. (2003). Cultural pathways through universal development. *Annual Review of Psychology*, *54*, 461-490. doi:10.1146/annurev.psych.54.101601.145221
- Greitemeyer, T. ve Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, *40*(5), 578-589. doi:10.1177/0146167213520459
- Greitemeyer, T. ve Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, *98*, 211-221. doi:10.1037/a0016997
- Griffiths, M. D. (2000). Does internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence. *CyberPsychology and Behavior*, *3*, 211-218. doi:10.1089/109493100316067
- Griffiths, M. D. (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *Cyberpsychology & Behavior*, *6*(6), 557-568. doi:10.1089/109493103322725333
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health Addiction*, *8*(1), 119–125. doi:10.1007/s11469-009-9229-x

- Griffiths, M. D., Kuss, D. J. ve King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318. doi:10.2174/157340012803520414
- Guzey, M. ve Başbuğ, S. (2016). Ergenlerde zihinsel ve gelişimsel değerlendirmede çoklu bileşenlerin rolü üzerine bir gözden geçirme. *Türkiye Klinikleri J Psychol-Special Topics*, 1(1), 44-54.
- Gül-Çelik, G. (2007). *Çocuk ve ergen ruh sağlığı ve hastalıkları kliniğine başvuran ergenlerin özellikleri* (Yayımlanmamış Tıpta Uzmanlık Tezi). Çukurova Üniversitesi/Tıp Fakültesi, Adana.
- Günüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Günüç, S. (2015). Relationships and associations between video game and internet addictions: is tolerance a symptom seen in all conditions. *Computer in Human Behavior*, 49, 517–525.
- Günüç, S. ve Doğan, A. (2013). The relationship between Turkish adolescents' Internet addiction, their perceived social support and family activities. *Computers in Human Behavior*, 29, 2197-2207. doi:10.1016/j.chb.2013.04.011
- Halamandaris, K. F. ve Power, K. G. (1999). Individual differences, social support and coping with the examination stress: A study of the psychosocial and academic adjustment of first year home students. *Personality and Individual Differences*, 26, 665-685. doi:10.1016/S0191-8869(98)00172-X
- Hayes, A. F. (2013). *Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis: A Regression-Based Approach*. New York, NY: The Guilford
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Horzum, M. B., Güngören, Ö. C. ve Demir-Kaymak, Z. (2017). Oyun bağımlılığı. T. Ayas ve M. B. Horzum (Ed.), *Teknolojinin olumsuz etkileri* içinde. Ankara: Vize
- Huh, S. ve Bowman, D. (2008). Perception and addiction of online games as a function of personality traits. *Journal of Media Psychology*, 13, 1–31.
- Iraz, R., Arıbaş, A. N. ve Özşahin, F. (2021). Algılanan sosyal destek ve psikolojik iyi oluş ilişkisi: Üniversite öğrencileri örneği. *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 363-376. doi:10.30692/sisad.930302

- Irmak, A. Y. (2014). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi/Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Işık, E. ve Bedel A. (2015). Ergenlerde başa çıkma stratejileri ile öznel iyi oluş arasındaki ilişkiler. *Selçuk Üniversitesi Sos Bilim Enstitüsü Derg.*, 34, 53–60.
- Işıtan, İ. ve Gökler, R. (2012). Modern çağın hastalığı; stres ve etkileri. *Journal of History Culture and Art Research*, 1(3), 154-168. Erişim adresi: <http://kutaksam.karabuk.edu.tr/index.php/ilk/article/view/63>
- İdayeva, A. (2020). *Üniversite öğrencilerinin benlik saygısı ile stresle başa çıkma stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Kırgızistan örneği)* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bişkek, Kırgızistan.
- Jeong, E. J. ve Lee, H. R. (2015). Addictive use due to personality: Focused on big five personality traits and game addiction. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 9(6), 1991-1995.
- John, O. P., Robins, R. W. ve Pervin, L. A. (Ed.). (2010). *Handbook of personality: Theory and research*. Guilford
- Johannes, N., Vuorre, M. ve Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *R. Soc. open sci.*, 8, 202049 doi:10.1098/rsos.202049
- Kağızmanlı, N. (2019). *Ergenlerde beş faktör kişilik özelliklerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerindeki yordayıcı etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bayburt Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bayburt.
- Kahraman, H. (2009). *Yatılı ilköğretim bölge okulu (YİBO) ve normal okullara devam eden ergenlerde mizah duygusu ile benlik algısı arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Karaboğa, I. (2013). *Şiddete maruz kalan kadınlarda psikolojik belirtiler: Kişilik özellikleri ve sosyal destek algısı açısından bir inceleme* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sabahattin Zaim Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Karadağ, İ. (2007). *İlköğretim beşinci sınıf öğrencilerinin akademik başarılarının sosyal destek kaynakları açısından incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

- Karademas, E. C. (2006). Self-efficacy, social support and well-being: The mediating role of optimism. *Personality and Individual Differences*, 40(6), 1281-1290. doi:10.1016/j.paid.2005.10.019
- Karaer, Y. (2018). *Patolojik internet kullanımı olan ergenlerde anne baba tutumları, algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme becerileri* (Yayımlanmamış Tıpta Uzmanlık Tezi). Hacettepe Üniversitesi/Tıp Fakültesi, Ankara.
- Karaer, Y. ve Akdemir, D. (2019). Parenting styles, perceived social support and emotion regulation in adolescents with internet addiction. *Comprehensive Psychiatry*, 92, 22-27. doi:10.1016/j.comppsy.2019.03.003
- Karakuş, B. N., Özdengül, F., Solak Görmüş, Z. I. ve Şen, A. (2021). Bağımlılık fizyopatolojisi. *KTO Karatay Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 2(3), 158-166.
- Karayağız Muslu, G. ve Aygun, O. (2020). An analysis of computer game addiction in primary school children and its affecting factors. *J Addict Nurs*, 31(1), 30-38. doi:10.1097/JAN.0000000000000322. PMID: 32132422.
- Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351–354. doi:10.1016/j.chb.2013.10.059
- Kardefelt-Winther D, Heeren A, Schimmenti A, van Rooij, A., Maurage, P., Carras, ... Billieux, J. (2017). How can we conceptualize behavioral addiction without pathologizing common behaviors? *Addiction*, 112, 1709-1715. doi:10.1111/add.13763
- Kartal, B. (2019). Oyun başında en fazla vakit geçiren 3. ülkeyiz. Erişim adresi (16 Temmuz 2023) <https://www.webtekno.com/carpici-istatistik-oyun-basinda-en-fazla-vakit-geciren-3-ulkeyiz-h60910.html>
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kayış, A. R., Satici, S. A., Yılmaz, M. F., Şimşek, D., Ceyhan, E. ve Bakioğlu, F. (2016). Big five-personality trait and Internet addiction: A meta-analytic review. *Computers in Human Behavior*, 63, 35–40. doi:10.1016/j.chb.2016.05.012
- Kayri, M., Tanhan, F. ve Tanrıverdi, S. (2014). Ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1.
- Keskin, A. D. ve Aral, N. (2021). Oyun bağımlılığı: Güncel bir gözden geçirme. *Bağımlılık Dergisi*, 22(3), 327-339. doi:10.51982/bagimli.880679

- Kıran Esen, B. ve Gündoğdu, M. (2010). The relationship between internet addiction, peer pressure and perceived social support among adolescents. *The International Journal of Educational Researchers*, 2(1), 29-36.
- Kindelberger, C., Mallet, P. ve Galharret, J. M. (2020). Diversity of romantic experiences in late adolescence and their contribution to identity formation. *Social Development*, 2(29), 615-634. doi:10.1111/sode.12415
- King, D. L., Delfabbro, P. H. ve Griffiths, M. D. (2010). Recent innovations in video game addiction research and theory. *Global Media Journal-Australian Edition*, 4(1), 1-13.
- Kircaburun, K., Jonason, P. K. ve Griffiths, M. D. (2018a). The dark tetrad traits and problematic online gaming: The mediating role of online gaming motives and moderating role of game types. *Pers Individ Dif*, 135, 298-303.
- Kircaburun, K., Alhabash, S., Tosuntaş, Ş. B. ve Griffiths, M. D. (2018b). Uses and gratifications of problematic social media use among university students: A simultaneous examination of the Big Five of personality traits, social media platforms, and social media use motives. *International Journal of Mental Health and Addiction*. doi:10.1007/s11469-018-9940-6
- Kocaay, F., Tuğtağ Demir, B. ve Küçük Biçer, B. (2022). Üniversite öğrencilerinde internet, sosyal medya ve oyun bağımlılığının değerlendirilmesi. *Sağlık Bilimlerinde Değer*, 12(3), 520-528.
- Koç, A. K. (2020). *Lise ve üniversite öğrencilerinde internet oyun bağımlılığı sıklığı ve etkili faktörler* (Yayımlanmamış Tıpta Uzmanlık Tezi). Gazi Üniversitesi/Tıp Fakültesi, Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Ankara.
- Koç, H. ve Arslan, C. (2019). Üniversite öğrencilerinde algılanan sosyal destek, benlik saygısı ve sabır arasındaki ilişkiler. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 9(54), 821-840.
- Koo, H. J. ve Kwon, J. H. (2014). Risk and protective factors of internet addiction: A meta-analysis of empirical studies in Korea. *Yonsei University College of Medicine*, 55, 1691-1711. doi:10.3349/ymj.2014.55.6.1691
- Kulaksızoğlu, A. (2005). *Ergenlik Psikolojisi*. İstanbul: Remzi
- Kuss, D. J. ve Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. doi:10.1007/s11469-011-9318-5
- Kuss, D. J., van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths, M. D. ve van de Mheen, D. (2013). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29, 1987–1996. doi:10.1016/j.chb.2013.04.002
- Kuss, D. J., Shorter, G. W., Rooij, A. J. V., Mheen, D. V. ve Griffiths. M. D. (2014). The internet addiction components model and personality: Establishing

- construct validity via a nomological network. *Computers in Human Behavior*, 39, 312–321. doi:10.1016/j.chb.2014.07.031
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D. ve Pontes, H. M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of internet gaming disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *J Behav Addict*, 6(2), 103-109. doi:10.1556/2006.5.2016.062
- Küçükşen, K., Şener, M. M., Tekin, H. H. ve Demirel, B. (2019). Madde bağımlısı bireylerde aile işlevselliği ve sosyal destek algısı. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 12(53), 199-212. doi:10.9761/JASSS3808
- Laconi, S., Pirès, S. ve Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652–659. doi:10.1016/j.chb.2017.06.012
- Laursen, B., Coy, K. C. ve Collins, W. A. (1998). Reconsidering changes in parent-child conflict across adolescence: A meta-analysis. *Child Development*, 69(3), 817-832.
- Lazarus, R. S. ve Folkman, S. (1984). *Stress, Appraisal, and Coping*. Springer Publishing Company. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Lee, C. ve Kim, O. (2017). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research and Theory*, 25(1), 58-66. doi:10.1080/16066359.2016.1198474
- Lemmens, J. S. ve Hendriks, S. J. F. (2016). Addictive online games: Examining the relationship between game genres and internet gaming disorder. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 19(4), 270-276. doi:10.1089/cyber.2015.0415
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. doi:10.1080/15213260802669458
- Li, H. ve Lei, L. (2005). The relationship of coping styles and pathological Internet use of middle school students. *Acta Psychologica Sinica*, 37, 87–91.
- Loton, D., Borkoles, E., Lubman, D. ve Polman, R. (2016). Video game addiction, engagement and symptoms of stress, depression and anxiety: The mediating role of coping. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14, 565–578. doi:10.1007/s11469-015-9578-6
- Martinez-Garza, M. M., Clark, D. B., Killingsworth, S. S. ve Adams, D. M. (2016). Beyond Fun: Pintrich, Motivation to Learn, and Games for Learning. *Gamification in Education: Breakthroughs in Research and Practice* içinde (s. 32-65). IGI Global.
- Masland, R. P. (1983). The adolescent: Athletics and development. *Journal of Adolescent Health Care*, 3(4), 237–240. doi:10.1016/s0197-0070(83)80244-7

- McCrae, R. R. (2001). Trait psychology and culture: Exploring intercultural comparisons. *Journal of Personality*, 69, 819-846. doi:10.1111/1467-6494.696166
- McCrae, R. R. ve Costa, P. T. (1983). Joint factors in self-reports and ratings: Neuroticism, extraversion and openness to experience. *Personality and Individual Differences*, 4, 245–55. doi:10.1016/0191-8869(83)90146-0
- McCrae, R. R. ve Costa, P. T. Jr. (1985). "Updating norman's 'adequate taxonomy': Intelligence and personality dimensions in natural language and in questionnaires". *Journal of Personality and Social Psychology*, 49(3) 710-721. doi:10.1037/0022-3514.49.3.710
- McCrae, R. R. ve Costa Jr, P. T. (1986). Personality, coping, and coping effectiveness in an adult sample. *Journal of Personality*, 54(2), 385-404. doi:10.1111/j.1467-6494.1986.tb00401.x
- McCrae, R. R. ve Costa, P. T., Jr. (1987). Validation of the five-factor model of personality across instruments and observers. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52(1), 81-90. doi:10.1037/0022-3514.52.1.81
- McCrae, R. R. ve Costa, P. T. (1991). The NEO personality inventory: Using the five factor model in counseling. *Journal of Counseling and Development*, 69, 367-372. doi:10.1002/j.1556-6676.1991.tb01524.x
- McCrae, R. R., ve Costa, P. T., Jr. (1999). A Five-Factor theory of personality. L. A. Pervin ve O. P. John (Eds), *Handbook of personality: Theory and research* içinde. New York: Guilford.
- McCrae, R. R. ve Costa, P. T. (2003). *Personality in adulthood: A five-factor theory perspective* (2. bs.). New York: The Guilford Press.
- McNicol, M. L. ve Thorsteinsson, E. B. (2017). Internet addiction, psychological distress, and coping responses among adolescents and adults. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(5), 296-304. doi:10.1089/cyber.2016.0669
- Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *CyberPsychology, Behavior, and Social Networking*, 13, 313-316. doi:10.1089/cyber.2009.0229
- Miezah, D., Batchelor, J., Megreya, A. M., Richard, Y. ve Moustafa, A. A. (2020). Video/computer game addiction among university students in Ghana: Prevalence, correlates and effects of some demographic factors. *Psychiatry and Clinical Psychopharmacology*, 30(1), 17-23. doi:10.5455/PCP.20200320092210
- Milani, L., La Torre, G., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D., Ferrante, M., Miccoli, S. ve Di Blasio, P. (2018). Internet gaming addiction in adolescence: Risk factors and maladjustment correlates. *Int J Ment Health Addict*, 16(4), 888-904. doi:10.1007/s11469-017-9750-2

- Mirnic, Z., Heincz, O., Bagdy, G., Surányi, Z., Gonda, X., Benko, A., ... Juhasz, G. (2013). The relationship between the big five personality dimensions and acute psychopathology: Mediating and moderating effects of coping strategies. *Psychiatria Danubina*, 25(4), 379–388.
- Morsünbül, Ü. (2014). İnternet bağımlılığının bağlanma stilleri, kişilik özellikleri, yalnızlık ve yaşam doyumu ile ilişkisi. *International Journal of Human Sciences*, 11(1), 357-372. doi:10.14687/ijhs.v11i1.2727
- Mount, M. K., Barrick, M. R., Scullen, S. M. ve Rounds, J. (2005). Higher-order dimensions of the big five personality traits and the big six vocational interest types. *Personnel Psychology*, 58(2), 447-478. doi:10.1111/j.1744-6570.2005.00468.x
- Möller, I. ve Krahé, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in german adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, 35(1), 75–89. doi:10.1002/ab.20290.
- Männikkö, N., Billieux, J. ve Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *J Behav Addict*, 4(4), 281-288. doi:10.1556/2006.4.2015.040
- Nazlıgül, M. D. ve Yılmaz, A. E. (2019). Oyun bağımlılığı ve egzersiz bağımlılığına davranışsal bağımlılık çerçevesinden bakış. *Bağımlılık Dergisi*, 20(2), 97-108.
- Neinstein, L. S. (2002). *Adolescent health care: A practical guide* (4. bs.). Philadelphia: Lippincott.
- National Sexual Violence Resource Center (NSVRC). (2014). An overview of adolescent sexual development. Erişim adresi (24 Eylül 2023) https://www.nsvrc.org/sites/default/files/2014-01/saam_2014_overview-of-adolescent-sexual-development.pdf
- Onur, B. (2001). *Çocuk ve ergen gelişimi* (4. bs.). Ankara: İmge.
- Orak, M. E., Üzüm, H. ve Yılmaz, E. (2021). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 279-293. doi:10.25307/jssr.961293
- Otero-López, J. M. ve Villardefrancos Pol, E. (2013). Compulsive buying and the five factor model of personality: A facet analysis. *Personality and Individual Differences*, 55, 585- 590. doi:10.1016/j.paid.2013.05.005
- Önem Akçakaya, R. ve Çelik Erden, S. (2014). Stres ve stresle baş etmede psikiyatrik yaklaşım. *Turkish Family Physician*, 5(2), 18-25.
- Örs, M. (2013). Araçsal sosyal destek bakımından ilköğretim okullarının durumu ve velilerin bu konudaki öğrenme gereksinimleri (Manavgat ilçesi örneği). *Amasya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 279-304.

- Özarslan, Z. ve Perdahcı, B. (2023). Oyuncu deneyimleri üzerinden oyun bağımlılığı ve motivasyonunu tartışmak. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25(1), 28-60. doi:10.16953/deusosbil.1189999
- Özdemir, O., Özdemir, P. G., Kadak, M. T. ve Nasıroğlu, S. (2012). Kişilik gelişimi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(4), 566-589. doi:10.5455/cap.20120433
- Özgüner Dokuzlu, İ. (2022). *Yetişkinlerde depresyonun, algılanan sosyal destek, minnettarlık ve iyi oluşla ilişkileri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi/Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Aydın.
- Özgür, G. (1991). *Bornova bölgesinde oturan emeklilerde, emeklilik, sağlık ve sosyal destek ilişkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ege Üniversitesi/Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Özmen, M. (2019). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yordanması* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Öztosun, A. (2018). *Ergenlerde algılanan sosyal destek ve sosyal dışlanma deneyimlerinin internet bağımlılığını yordayıcılığı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Öztürk, Ö., Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y. ve Kalyoncu, Ö. A. (2007). İnternet bağımlılığı: Kliniği ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi*, 8(1), 36-41.
- Parlaz, E. A., Tekgül, N., Karademirci, E. ve Öngel, K. (2012). Ergenlik dönemi: Fiziksel büyüme, psikolojik ve sosyal gelişim süreci. *Turkish Family Physician*, 3(4), 10-16.
- Patterson, B. J. (1995). The process of social support: adjusting to life in a nursing home. *Journal of Advanced Nursing*, 21(4), 682-689. doi:10.1046/j.1365-2648.1995.21040682.x
- Pesen, A. ve Şanlı, T. (2018). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 9(34), 105-117. doi:10.5824/1309-1581.4.008.x
- Peters, C. S. ve Malesky, L. A. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *CyberPsychology & Behavior*, 11, 481-484. doi:10.1089/cpb.2007.0140
- Poli, R. ve Agrimi, E. (2012). Internet addiction disorder: Prevalence in an Italian student population. *Nord J Psychiatry*, 66, 55-9. doi:10.3109/08039488.2011.605169
- Pontes, H. M. ve Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a Short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137-143. doi:10.1016/j.chb.2014.12.006

- Procidano, M. E. ve Kenneth, H. (1983). Measures of perceived social support from friends and from family: Three validation studies. *American Journal Of Community Psychology*, 11(1), 1-24. doi:10.1007/BF00898416
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. V. ve Swing, E. L. (2014) The Positive And Negative Effects Of Video Game Play. A. Jordan ve D. Romer (Ed.), *Media and the Well-Being of Children and Adolescents* içinde. New York: Oxford University
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S. ve Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, 14(2), 154–166. doi:10.1037/a0019440.
- Puher, M. A. (2009). *The big five personality traits as predictors of adjustment to college*. Villanova University
- Ratner, B. (2009). The correlation coefficient: Its values range between +1/-1, or do they? *Journal of Targeting, Measurement and Analysis for Marketing*, 17(2), 139–142. doi:10.1057/jt.2009.5
- Rehbein, F., Kleimann, M. ve Möble, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269–277. doi:10.1089/cyber.2009.0227.
- Rehbein, F., Staudt, A., Hanslmaier, M. ve Kliem, S. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences?. *Computers in Human Behavior*, 55, 729-735. doi:10.1016/j.chb.2015.10.016
- Rideout, V. J., Foehr, U. G. ve Roberts, D. F. (2010, Ocak). Generation M2: Media in the lives of 8- to 18- year olds. Kaiser Family Foundation. Erişim adresi: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED527859.pdf>
- Romer, D., Duckworth, A. L., Sznitman, S. ve Park, S. (2010). Can adolescents learn self-control? Delay of gratification in the development of control over risk taking. *Prev Sci*, 11, 319 –30. doi:10.1007/s11121-010-0171-8
- Rujataronjai, W. ve Varma, P. (2017). The impact of video game addiction on depression, anxiety, and stress among Thai adolescents, mediated by self-regulation and social support. *Scholar: Human Sciences*, 8(2). Erişim adresi: <http://assumptionjournal.au.edu/index.php/Scholar/article/view/2505>
- Saini, V. K., Baniya, G. C., Verma, K. K., Soni, A. ve Kesharwani, S. K. (2016). A study on relationship of facebook and game addictive behaviour with personality traits among medical students. *International Journal Of Research In Medical Sciences*, 4, 3492-3497. doi:10.18203/2320-6012.ijrms20162318
- Santrock, J. W. (2012). *Ergenlik*. A. S. Sağkal, S. Özcan, Ş. Aras, İ. Demir ve ark. (Çev.) Ankara: Nobel

- Saquib, N., Saquib, J., Wahid, A., Ahmed, A. A., Dhuhayr, H. E., Zaghoul, M. S., Ewid, M. ve Al-Mazrou, A. (2017). Video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia. *Addictive Behaviors Reports*, 6, 112-117. doi:10.1016/j.abrep.2017.09.003
- Sarason, I. G., Levine, H. M., Basham, R. B. ve Sarason, B. R. (1983). Assessing social support: The social support questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, 127-139. doi:10.1037/0022-3514.44.1.127
- Savcı, M. ve Aysan, F. (2017). Technological addictions and social connectedness: Predictor effect of internet addiction, social media addiction, digital game addiction and smartphone addiction on social connectedness. *Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30, 202-216. doi:10.5350/DAJPN2017300304
- Savi-Çakar, F. ve Karataş, Z. (2011). Ergenlerin yılmazlık düzeyleri ile algıladıkları sosyal destek arasındaki ilişki. *Çağdaş Eğitim Dergisi*, 36(387), 12-20.
- Schmitt, D. P., Allik, J., McCrae, R. R. ve Benet-Martínez, V. (2007). The geographic distribution of big five personality traits: Patterns and profiles of human self-description across 56 nations. *Journal of Cross-cultural Psychology*, 38(2), 173-212. doi:10.1177/0022022106297299
- Senemoğlu, N. (2012). *Gelişim, öğrenme, öğretim*. Ankara: Pegem Akademi
- Servidio, R. (2014). Exploring the effects of demographic factors, internet usage and personality traits on internet addiction in a sample of Italian university students. *Computers in Human Behavior*, 35, 85–92. doi:10.1016/j.chb.2014.02.024
- Sever, G. (2015). *Lise öğrencilerinin madde kullanma eğilimlerinin algılanan sosyal destek ve riskli davranışlarla ilişkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziantep Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
- Shaughnessy, J. J., Zechmeister, E. B. ve Zechmeister, J. S. (2021). *Psikolojide Araştırma Yöntemleri* (10. bs.). İ. Göz (Çev. Ed.). Ankara: Nobel
- Shaw, L. H. ve Gant, L. M. (2002). In defense of the internet: The relationship between internet communication and depression, loneliness, self-esteem, and perceived social support. *Cyber Psychology & Behavior*, 5(2), 157-171. doi:10.1089/109493102753770552
- Sim, T., Gentile, D. A., Bricolo, F., Serpelloni, G. ve Gulamoydeen, F. (2012). A conceptual review of research on the pathological use of computers, video games, and the internet. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(5), 748-769. doi:10.1007/s11469-011-9369-7
- Singh, M. (2019). Compulsive digital gaming: An emerging mental health disorder in children. *The Indian Journal of Pediatrics*, 86(2), 171-173. doi:10.1007/s12098-018-2785-y

- Singh, J. A., Siddiqi, M., Parameshwar, P. ve Chandra-Mouli, V. (2019). World Health Organization guidance on ethical considerations in planning and reviewing research studies on sexual and reproductive health in adolescents. *The Journal of Adolescent Health: Official Publication of the Society for Adolescent Medicine*, 64(4), 427–429. doi:10.1016/j.jadohealth.2019.01.008
- Smyth, J. M. (2007). Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *CyberPsychology & Behaviour*, 10, 717-721. doi:10.1089/cpb.2007.9963
- Society of Adolescent Medicine (SAM). (1995). Guidelines for adolescent health research: A position paper of the society for adolescent medicine. *Journal of Adolescent Health*, 17, 270- 276.
- Solmuş, T. (2007). İş yaşamı, kontrol odağı ve beş faktör kişilik modeli. T. Solmuş (Ed.), *Endüstriyel Klinik Psikoloji ve İnsan Kaynakları Yönetimi: Kuramdan Uygulamaya İş Yaşamında Psikoloji* içinde. İstanbul: Beta
- Somer, O., Korkmaz, M. ve Tatar, A. (2002). Beş faktör kişilik envanterinin geliştirilmesi-I: Ölçek ve alt ölçeklerin oluşturulması. *Türk Psikoloji Dergisi*, 17(49), 21-33.
- Spear, L. P. (2000). The adolescent brain and age-related behavioral manifestations. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 24, 417-463. doi:10.1016/s0149-7634(00)00014-2
- Spear, L. P. (2013). Adolescent neurodevelopment. *Journal of Adolescent Health*, 2(52), 7-13. doi:10.1016/j.jadohealth.2012.05.006
- Sriwilai, K. ve Charoensukmongkol, P. (2015). Face it, don't Facebook it: Impacts of social media addiction on mindfulness, coping strategies, and the consequence of emotional exhaustion. *Stress and Health*, 32, 427-434. doi:10.1002/smi.2637
- Steinberg, L. (2002). *Adolescence* (6. bs.). Boston, MA: McGraw Hill.
- Steinberg, L. (2010). A dual systems model of adolescent risk-taking. *DevPsychobiol*, 52, 216 –24. doi:10.1002/dev.20445
- Steinberg, L. (2014). *Age of Opportunity: Lessons from the New Science of Adolescence*. Boston: MA: Houghton Mifflin Harcourt.
- Steinberg, L. (2017). *Ergenlik* (3. bs.). A. Aypay, C. Satman, E. G. Kapçı, E. Uçar, F. Çok, H. Ercan ve M. Bağlı (Çev.). Ankara: İmge.
- Steinberg, L., Albert, D., Cauffman, E., Banich, M., Graham, S. ve Woolard, J. (2008). Age differences in sensation seeking and impulsivity as indexed by behavior and self-report: Evidence for a dual systems model. *Developmental Psychology*, 44(6), 1764–1778. [PubMed: 18999337]

- Styne, D. M. (2004). Puberty, obesity and ethnicity. *Trends in Endocrinology and Metabolism*, 15(10), 472-478. doi:10.1016/j.tem.2004.10.008
- Sümer, N., Lajunen, T. ve Özkan, T. (2005). Big five personality traits as the distal predictors of road accident involvement. *Traffic and Transport Psychology: Theory and Application*, 215, 215-227. doi:10.1016/B978-008044379-9/50173-4
- Sümer, N. ve Sümer, H. C. (2005). *Beş faktör kişilik özellikleri ölçeği* (Yayınlanmamış çalışma).
- Swickert, R. J., Hittner, J. B. ve Foster, A. (2010). Big five traits interact to predict perceived social support. *Personality and Individual Differences*, 48(6), 736-741. doi:10.1016/j.paid.2010.01.018
- Şahin, N. H. ve Durak, A. (1995). Stresle başa çıkma tarzları ölçeği: Üniversite öğrencileri için uyarlanması. *Türk Psikoloji Dergisi*, 10(34), 56-73. Erişim adresi: <https://psikolog.org.tr/tr/yayinlar/dergiler/1031828/tpd1300443319950000m00291.pdf>
- Şahin, M., Keskin, S. ve Yurdugül, H. (2019). Impact of family support and perception of loneliness on game addiction analysis of a mediation and moderation. *Int J Game Based Learn*, 9(4), 15-30. doi:10.4018/ijgbl.2019100102
- Şakar, Ş. Ş. (2021). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin sosyal fobi ve sosyal görünüş kaygısı ile ilişkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Gelişim Üniversitesi/Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Şalvarlı, Ş. İ. ve Griffiths, M. D. (2019). Internet gaming disorder and its associated personality traits: A systematic review using PRISMA guidelines. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19, 1420–1442. doi:10.1007/s11469-019-00081-6
- Şimşek, E. ve Karakuş Yılmaz, T. (2020). Türkiye'de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Education Journal*, 28(4), 1851-1866. doi:10.24106/kefdergi.3920
- Tabachnick, B. G., Fidell, L. S. ve Ullman, J. B. (2007). *Using multivariate statistics*, 5, 481-498. Boston, MA: Pearson.
- Tang, J., Yu, Y., Du, Y., Ma, Y., Zhang, D. ve Wang, J. (2014). Prevalence of Internet addiction and its association with stressful life events and psychological symptoms among adolescent Internet users. *Addictive Behaviors*, 39, 744–747. doi:10.1016/j.addbeh.2013.12.010
- Tanrıverdi, S. (2012). *Ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.

- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Ortaöğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 37- 57.
- Taşbaşı, İ. (2023). *Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasında heyecan aramanın aracılık rolünün incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman.
- Taşdemir, N. Ö. (2016). *Gençlerde algılanan sosyal destek ve yalnızlık duygusunun internet kullanımına etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Taysi, E. (2000). *Benlik saygısı, aile ve arkadaşlardan sağlanan sosyal destek: Üniversite öğrencileriyle yapılan bir çalışma* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Teng, C. I. (2008). Personality differences between online game players and nonplayers in a student sample. *Cyber Psychology & Behavior*, 11, 232–234. doi:10.1089/cpb.2007.0064
- Terlemez, C. (2019). *Dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişki* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Terzi, Ş. (2008). Üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılıkları ve algıladıkları sosyal destek arasındaki ilişki. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(29), 1-11. doi:10.17066/pdrd.34849
- Tham, S. M., Ellithorpe, M. E. ve Meshi, D. (2020). Real-world social support but not in-game social support is related to reduced depression and anxiety associated with problematic gaming. *Addictive Behaviors*, 106, 106377. doi:10.1016/j.addbeh.2020.106377
- Toker, S. ve Baturay, M. H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, 55, 668-679. doi:10.1016/j.chb.2015.10.002
- Tosun, T. (2021). Ergenlerde psikolojik iyi oluşun algılanan sosyal destek ve bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Journal of Multidisciplinary Studies in Education*, 5(4), 123-142.
- Türkel, K. (2022). *Sosyal medyada bedenin yeniden üretimi: Geç ergenlik dönemi üzerine nitel bir araştırma* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gümüşhane Üniversitesi/Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Gümüşhane.
- Türküm, A. S. (2002). Stresle başa çıkma ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2(18), 25-34. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tpdrd/issue/21438/229810>

- Ücan, İ. (2018). *Algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Nişantaşı Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ülkümen, İ. (2021). *Geç ergenlik dönemindeki bireylerde ebeveyn duygusal erişilebilirliği ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide duygu düzenlemenin aracı rolünün incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Işık Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ünüböl, H., Koç, A. Ş., Sayar, G. H., Stavropoulos, V., Kircaburun, K. ve Griffiths, M. D. (2020). Measurement, profiles, prevalence, and psychological risk factors of problematic gaming among the Turkish community: A large-scale national study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-21. doi:10.1007/s11469-020-00254-8
- Van Leijenhorst, L., Gunther Moor, B., Op de Macks, Z. A., Rombouts, S. A., Westenberg, P. M. ve Crone, E. A. (2010). Adolescent risky decision-making: Neurocognitive development of reward and control regions. *NeuroImage*, 51(1), 345–355. doi:10.1016/j.neuroimage.2010.02.03
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van den Eijnden, R. J. ve Van de Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106, 205-12. doi:10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x
- Van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, T. M. ve Van De Mheen, D. (2014). The co-occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3), 157-165. doi:10.1556/JBA.3.2014.013
- Varol-Afo, L. (2018). *Yalnızlık, utangaçlık, algılanan sosyal destek ve yaşam doyumunun problematik internet kullanımı ile ilişkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B. ve Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1). doi:10.1177/2158244013518054
- Wan, C. S. ve Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 762–766. doi:10.1089/cpb.2006.9.762
- Watson, D. ve Hubbard, B. (1996). Adaptational style and dispositional structure: Coping in the context of the Five-Factor model. *Journal of Personality*, 64(4), 737-774. doi:10.1111/j.1467-6494.1996.tb00943.x
- Wei, C. ve Crowne, E. C. (2016). Recent advances in the understanding and management of delayed puberty. *Arch Dis Child*, 101(5), 481-488. doi:10.1136/archdischild-2014-307963.

- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction - a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276. doi:10.3109/00952990.2010.491879
- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D. ve Molde, H. (2015). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4, 672-686 doi:10.1007/s11469-015-9592-8.
- Xu, Z., Turel, O. ve Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340. doi:10.1057/ejis.2011.56
- Yağcı, A. ve Yalaki, Z. (2021). Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan stres düzeyi ve algılanan sosyal destek ile arasındaki ilişki. *Çocuk Dergisi*, 21(2), 166-174.
- Yalçın-Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Derg*, 16, 10-18. doi:10.5455/apd.170337
- Yalçın-Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137. doi:10.5080/u13407
- Yalçın, S. ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yaprak, Y. (2017). *Geç ergenlik dönemindeki bireylerde olumsuz benlik algısının sanal zorbalığa etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Arel Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yavuz, O. ve Erden Çınar, S. (2022). Ergenlerde internette oyun bağımlılığı düzeyi ve algılanan sosyal destek arasındaki ilişkide oyun süresinin ve işlevsel olmayan inanışın aracı rolü. *Bağımlılık Dergisi*, 23(1), 52-60. doi:10.51982/bagimli.969479
- Yayman, E. (2019). *Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yazgan-İnanç, B. ve Yerlikaya, E. E. (2023). *Kişilik Kuramları* (19. bs.). Ankara: Pagem Akademi.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772-775. doi:10.1089/cpb.2006.9.772.
- Yen, J., Ko, C., Yen, C., Chen, S. ve Hung, W. L. (2008). Psychiatric symptoms in adolescents with Internet addiction: Comparison with substance use. *Psychiatry Clin. Neurosci.*, 62, 9-16. doi:10.1111/j.1440-1819.2007.01770.x

- Yıldırım, E. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlarla ilişkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yıldırım, E. ve Zeren, S. G. (2021). Video game addiction in Turkey: Does it correlate between basic psychological needs and perceived social support?. *Psycho-Educational Research Reviews*, 10(2), 106-117.
- Yıldız, M. A. (2017). Çocuk ve ergenler için baş etme ölçeğinin Türkçeye uyarlanması: Geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 24(2), 125-136.
- Yıldız, M. (2021). *KKTC’de yaşayan öğrencilerin kişilik özellikleri, algıladıkları sosyal destek ve kültürleşme tutumlarının sorunlu alkol kullanımı üzerindeki etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi/Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Araştırma Enstitüsü, Lefkoşa.
- Yıldız Durak, H., Haktanır, A. ve Sarıtepeci, M. (2023). Examining the predictors of video game addiction according to expertise level of the players: The role of time spent on video gaming, engagement, positive gaming perception, social support and relational health indices. *International Journal Mental Health Addiction*. doi:10.1007/s11469-023-01073-3
- Yılmaz, B. ve Özkan, Y. (2022). The effects of perceived social support, family climate, and adult attachment styles on digital game addiction in esports players. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 9(3), 334-342. doi:10.5152/ADDICTA.2022.22042
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Yiğit, E. ve Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174. doi:10.33711/yyuefd.691498
- Yu, H. ve Cho, J. (2016). Prevalence of internet gaming disorder among Korean adolescents and associations with non-psychotic psychological symptoms, and physical aggression. *American Journal of Health Behavior*, 40(6), 705-716. doi:10.5993/AJHB.40.6.3
- Yüksel, G. ve Baytemir, K. (2010). İlköğretim öğrencilerinin internet kullanım amaçları ile algıladıkları sosyal destek düzeylerinin incelenmesi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(1), 1-20.
- Zarrett, N. ve Eccles, J. (2006). The passage to adulthood: Challenges of late adolescence. *New Directions for Youth Development*, 111, 13-28. doi:10.1002/yd.179

- Zhou, Y., Li, D., Li, X., Wang, Y. ve Zhao, L. (2017). Big five personality and adolescent internet addiction: The mediating role of coping style. *Addictive Behaviors*, 64, 42-48. doi:10.1016/j.addbeh.2016.08.009
- Zimet, G. D., Dahlem, N. W., Zimet, S. G. ve Farley, G. K. (1988). The multidimensional scale of perceived social support. *Journal of Personality Assessment*, 52(1), 30-41. doi:10.1207/s15327752jpa5201_2

EKLER

EK A BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ ONAM FORMU

Sayın katılımcı,

Bu çalışma Işık Üniversitesi Klinik Psikoloji Çocuk Ergen Alt Dalı Yüksek Lisans Programı bitirme tezi dahilinde Psk. Fulden Ünal tarafından Dr. Emel Erdoğan danışmanlığında yürütülmektedir. Çalışmanın amacı “Geç Ergenlik Döneminde Kişilik Özellikleri ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Baş Etme Yöntemleri ve Algılanan Sosyal Desteğin Düzenleyici Rolünün İncelenmesi”dir. Araştırmaya katılım için 18-25 yaş arası olunması, aktif dijital oyun oynanıyor olunması ve herhangi bir bağımlılık haricinde psikiyatrik bir tanının olmaması gerekmektedir.

Araştırma için sizden yapmanızı istediğimiz, size ilettiğimiz anketlerdeki her soruyu tek tek okuyarak içtenlikle size en uygun olan yanıtı vermenizdir. Tüm soruların cevaplanması ortalama 10-15 dakika sürmektedir. Anlamadığınız sorularda araştırmacıdan yardım isteyebilirsiniz. Bu çalışmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Araştırmaya katılmanız halinde kişisel bilgileriniz gizli tutulacak, araştırma sonuçlarının bilimsel amaçlarla kullanımı sırasında da özenle korunacaktır. Veriler, kimlik bilgileriniz gizli kalmak koşuluyla sadece bilimsel araştırma amacıyla kullanılacaktır. Sunulan anketlerde risk oluşturması öngörülen bir soru bulunmamaktadır ancak rahatsızlık duymanız halinde veya başka bir sebepten dolayı hiçbir neden göstermeden çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmayı bırakma hakkına sahipsiniz.

* Çalışmayı istediğim zaman bırakabileceğimi biliyorum ve verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlı olarak kullanılmasını kabul ediyorum. Söz konusu araştırmaya kendi isteğimle katılmayı kabul ediyorum.

*Zorunlu

EK B SOSYODEMOGRAFIK BİLGİ FORMU

1. Cinsiyetiniz

Erkek Kadın Diğer

2. Doğum tarihiniz _____

3. Eğitim durumunuz (devam ediyorsanız şu an okuduğunuz düzeyi belirtiniz)

Okur-yazar İlkokul Ortaokul Lise Önlisans Lisans Yüksek lisans

4. Mesleğiniz _____

5. Hanenizin aylık geliri size göre hangi düzeyde?

Alt düzey Orta düzey Üst düzey

6. Günde ortalama kaç saat dijital oyun oynuyorsunuz? (saat olarak belirtiniz)

7. Dijital oyun oynamak için hangi aracı kullanıyorsunuz? (birden çok seçilebilir)

Masaüstü bilgisayar Dizüstü bilgisayar Telefon Tablet Oyun konsolu

Diğer (Belirtiniz) _____

8. Oynadığınız oyun türü nedir? (birden çok seçilebilir)

Aksiyon/Macera Simülasyon Spor Rol yapma/Canlandırma Yarış

Strateji Diğer (Belirtiniz) _____

9. Tercih ettiğiniz oyun seçeneği nedir? (birden çok seçilebilir)

Online (Çevrimiçi) Offline (Çevrimdışı) Her ikisini de tercih ediyorum

10. Oyunlardan arkadaş edinir misiniz?

Evet Hayır

11. İnternet ve dijital araçları, oyun harici kullanım süreniz günde ortalama kaç saat? (saat olarak belirtiniz) _____

12. Sosyal medya kullanımınız var mı?

Evet Hayır

13. Evet ise hangi uygulamalar?

- Instagram Twitter Discord Youtube Twitch Facebook Swarm
 Diğer (Belirtiniz) _____

14. Aşağıdaki maddelerden devamlı kullandıklarınız varsa işaretleyiniz. (Birden çok seçilebilir) (Herhangi bir madde işaretlemeniz halinde cevabınız gizli tutulacaktır)

- Kullanmıyorum Sigara Alkol Uyuşturucu madde Uyarıcı madde
 Diğer (Belirtiniz) _____

15. Psikolojik/psikiyatrik bir tanınız var mı? Varsa ne olduğunu belirtiniz.

- Evet Hayır

16. Tanı: _____

17. Psikiyatrik ilaç kullanıyor musunuz?

- Evet Hayır

18. Şu an devam ettiğiniz veya sonlanmış bir psikoterapi süreciniz var mı?

- Evet Hayır

EK C BEŞ FAKTÖR KİŞİLİK ÖLÇEĞİ ÖRNEK MADDELER

Aşağıda sizi kısmen tanımlayan (ya da pek tanımlayamayan) birtakım özellikler sunulmaktadır. Örneğin, başkaları ile zaman geçirmekten hoşlanan birisi olduğunuzu düşünüyor musunuz? Lütfen aşağıda verilen özelliklerin sizi ne oranda yansıttığını ya da yansıtmadığını belirtmek için her bir özellik için sizi en iyi tanımlayan rakamı işaretleyiniz.

1= Hiç katılmıyorum 2= Biraz katılmıyorum 3= Ne katılıyorum ne de katılmıyorum (kararsızım) 4= Biraz katılıyorum 5= Tamamen katılıyorum

Lütfen bütün maddeleri doldurduğunuzu kontrol edin.

Kendimi ... biri olarak görüyorum	1	2	3	4	5
1. Konuşkan					
2. Başkalarında hata arayan					
3. İşini tam yapan					
4. Bunalımlı, melankolik					
5. Orijinal, yeni görüşler ortaya koyan					

EK D STRESLE BAŞA ÇIKMA TARZLARI ÖLÇEĞİ ÖRNEK MADDELER

Bu ölçek kişilerin yaşamlarındaki sıkıntılar ve stresle başa çıkmak için neler yaptıklarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Lütfen sizin için sıkıntı ya da stres oluşturan olayları düşünerek bu sıkıntılarınızla başa çıkmak için genellikle neler yaptığınızı hatırlayın ve aşağıdaki davranışların sizi tanımlama ya da size uygunluk derecesini işaretleyin. Herhangi bir davranış size uygun değilse %0'ın altına, çok uygun ise %100'ün altına işaret koyun.

Bir sıkıntı olduğunda...	%0	%30	%70	%100
1. Kimsenin bilmesini istemem				
2. İyimser olmaya çalışırım				
3. Bir mucize olmasını beklerim				
4. Olayları büyütmeyip, üzerinde durmamaya çalışırım				
5. Başa gelen çekilir diye düşünürüm				

EK E ÇOK BOYUTLU ALGILANAN SOSYAL DESTEK ÖLÇEĞİ ÖRNEK MADDELER

Aşağıda 12 cümle ve her bir cümle altında da cevaplarınızı işaretlemek için 1'den 7 'ye kadar rakamlar verilmiştir. Her cümlede söylenenin sizin için ne kadar çok doğru olduğunu veya olmadığını belirtmek için o cümle altındaki rakamlardan yalnız bir tanesini işaretleyiniz. Bu şekilde 12 cümlenin her birine bir işaret koyarak cevaplarınızı veriniz. Lütfen hiçbir cümleyi cevapsız bırakmayınız. Sizce doğruya en yakın olan rakamı işaretleyiniz.

1. Ailem (örneğin, annem, babam, eşim, çocuklarım, kardeşlerim) bana yardımcı olmaya çalışır.

Kesinlikle hayır 1 2 3 4 5 6 7 Kesinlikle evet

2. İhtiyacım olan duygusal yardım ve desteği ailemden (örneğin, annem, babam, eşim, çocuklarım, kardeşlerim) alırım.

Kesinlikle hayır 1 2 3 4 5 6 7 Kesinlikle evet

3. Arkadaşlarım bana gerçekten yardımcı olmaya çalışırlar.

Kesinlikle hayır 1 2 3 4 5 6 7 Kesinlikle evet

4. İşler kötü gittiğinde arkadaşlarıma güvenebilirim.

Kesinlikle hayır 1 2 3 4 5 6 7 Kesinlikle evet

5. Ailem ve arkadaşlarım dışında olan ve ihtiyacım olduğunda yanımda olan bir insan (örneğin, flört, nişanlı, sözlü, akraba, komşu, doktor) var.

Kesinlikle hayır 1 2 3 4 5 6 7 Kesinlikle evet

EK F İNTERNET OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU ÖLÇEĞİ

KISA FORMU ÖRNEK MADDELER

Açıklama:

Aşağıda, geçen 1 yıl içerisindeki (son 12 ay) oyun faaliyetlerinizle ilgili sorular bulunmaktadır. Oyun faaliyetiyle bilgisayar/dizüstü bilgisayar, oyun konsolu veya diğer elektronik cihazlar (örneğin cep telefonu, tablet gibi) ile hem internette hem de internete bağlı olmadan oynanabilen her türlü oyunla ilişkili etkinlikler kastedilmektedir.

No	Maddeler	Asla	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Çok Sık
1	Zihniniz sürekli oyun oynamayla meşgul mü? Örneğin; sonraki oyunu sabırsızlıkla bekliyor musunuz veya sonraki oyunda ne olacağını tahmin etmeye çalışıyor musunuz? Oyun oynamanın günlük hayatınızdaki en önemli etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz?					
2	Oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli, endişeli ve üzgün hissediyor musunuz?					
3	Oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz?					
4	Oyun oynama etkinliğinizi kontrol etmeye veya bırakmaya çalıştığınızda sürekli olarak başarısız oluyor musunuz?					
5	Oyunla meşgul olduğunuz için daha önceki hobilerinize ve diğer eğlence amaçlı etkinliklerinize olan ilginizi kaybettiniz mi?					

ÖZGEÇMİŞ