



**ERGENLERDE OYUN BAĞIMLILIĞI: SOSYAL  
DESTEK ALGILARI VE BAĞLANMA STİLLERİ  
İLİŞKİSİ**

**2023  
YÜKSEK LİSANS TEZİ  
SOSYAL HİZMET**

**Ümran KEŞİR**

**Tez Danışmanı  
Doç. Dr. Oğuzhan ZENGİN**

**ERGENLERDE OYUN BAĞIMLILIĞI: SOSYAL DESTEK ALGILARI VE  
BAĞLANMA STİLLERİ İLİŞKİSİ**

**Ümran KEŞİR**

**Tez Danışmanı**

**Doç. Dr. Oğuzhan ZENGİN**

**T.C.**

**Karabük Üniversitesi**

**Lisansüstü Eğitim Enstitüsü**

**Sosyal Hizmet Anabilim Dalında**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Olarak Hazırlanmıştır**

**KARABÜK**

**Nisan 2023**

## İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER .....	1
TEZ ONAY SAYFASI.....	4
DOĞRULUK BEYANI .....	5
ÖNSÖZ .....	6
ÖZ .....	7
ABSTRACT.....	8
ARŞİV KAYIT BİLGİLERİ.....	9
ARCHIVE RECORD INFORMATION .....	10
KISALTMALAR .....	11
ARAŞTIRMANIN KONUSU .....	12
ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ.....	12
ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	13
ARAŞTIRMANIN SORULARI .....	15
EVREN VE ÖRNEKLEM .....	16
ARAŞTIRMANIN KAPSAM VE SINIRLILIKLARI/KARŞILAŞILAN GÜÇLÜKLER.....	16
1. OYUN KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ .....	18
1.1. Oyun Nedir? .....	18
1.2. Dijital oyunlar.....	19
1.2.1. Dijital Oyunların Tarihi.....	20
1.2.2. Dijital Oyunların Özellikleri.....	23
1.2.2.1. Dijital Oyunlarının Genel Özellikleri .....	23
1.2.2.2. Dijital Oyunlarının Olumlu Özellikleri .....	24

1.2.2.3. Dijital Oyunların Olumsuz Özellikleri .....	25
1.2.3. Dijital Oyun Türleri.....	26
2. BAĞIMLILIK.....	28
2.1. Oyun Bağımlılığı Nedir?.....	31
2.1.1. Oyun Bağımlılığının Tanı ve Kriterleri .....	34
2.2. Ergenlerde Oyun Bağımlılığı .....	36
3. SOSYAL DESTEK ALGILARI.....	41
3.1 . Ergenlerde Sosyal Destek Sistemleri ve Oyun Bağımlılığına Etkisi .....	43
4. BAĞLANMA STİLLERİ.....	48
4.1. Ergenlerde Bağlanma Stilleri ve Oyun Bağımlılığına Etkisi.....	53
5. SOSYAL HİZMET VE OYUN BAĞIMLILIĞI .....	55
5.1. Bağımlılıkta Sosyal Hizmet .....	55
5.2. Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Hizmet .....	59
6. VERİLERİN ANALİZİ VE BULGULAR .....	61
6.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine İlişkin Güvenirlik Analizi Sonuçları.....	61
6.2. Çocuklar ve Ergenler için Sosyal Desteği Değerlendirme Ölçeğine İlişkin Güvenirlik Analizi Sonuçları .....	62
6.3. Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeğine İlişkin Güvenirlik Analizi Sonuçları. .....	63
6.4. Ergenlerin Demografik Bilgilerine İlişkin Bulgular .....	63
6.5. Dijital Oyun Bağımlılığı, Çocuklar için Sosyal Desteği Değerlendirme ve Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeklerinden Elde Edilen Puanlara Ait Betimsel Değerler .....	69
6.6. Ergenlerin Sosyodemografik Özelliklerinin Oyun Bağımlılığına İlişkin Bulguları .....	71
6.7. Ergenlerde Sosyal Destek Algıları ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki ..	75
6.8. Ergenler Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişki .....	77
TARTIŞMA.....	80
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	83
TABLolar LİSTESİ .....	98
ŞEKİLLER LİSTESİ .....	100

<b>EKLER .....</b>	<b>101</b>
<b>Ek1: Anket Formu .....</b>	<b>101</b>
<b>Ek2: Etik Kurulu Kararı.....</b>	<b>109</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ .....</b>	<b>111</b>

## TEZ ONAY SAYFASI

Ümran KEŞİR tarafından hazırlanan “ERGENLERDE OYUN BAĞIMLILIĞI: SOSYAL DESTEK ALGILARI VE BAĞLANMA STİLLERİ İLİŞKİSİ” başlıklı bu tezin Yüksek Lisans Tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

Doç. Dr. Oğuzhan ZENGİN

.....

Tez Danışmanı, Sosyal Hizmet Anabilim Dalı

Bu çalışma, jürimiz tarafından Oy Birliği ile Sosyal Hizmet Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir. 25.04.2023

**Ünvanı, Adı SOYADI (Kurumu)**

**İmzası**

Başkan : Doç. Dr. Ergün HASGÜL (SBÜ)

.....

Üye : Doç. Dr. Oğuzhan ZENGİN (KBÜ)

.....

Üye : Doç. Dr. Mehmet KIRLIOĞLU (KBÜ)

.....

KBÜ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu, bu tez ile, Yüksek Lisans Tezi derecesini onamıştır.

Prof. Dr. Müslüm KUZU

.....

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

## **DOĞRULUK BEYANI**

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum bu çalışmayı bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı herhangi bir yola tevessül etmeden yazdığımı, araştırmamı yaparken hangi tür alıntıların intihal kusuru sayılacağını bildiğimi, intihal kusuru sayılabilecek herhangi bir bölüme araştırmamda yer vermediğimi, yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu ve bu eserlere metin içerisinde uygun şekilde atıf yapıldığını beyan ederim.

Enstitü tarafından belli bir zamana bağlı olmaksızın, tezimle ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak ahlaki ve hukuki tüm sonuçlara katlanmayı kabul ederim.

**Adı Soyadı:** Ümran KEŞİR

**İmza:**

## ÖNSÖZ

Tez yazım sürecinde beni destekleyen danışmanım Doç. Dr. Oğuzhan ZENGİN'e, tez savunmamda jüri olmayı kabul eden ve bilgilerini benimle paylaşan Doç. Dr. Mehmet KIRLIOĞLU ve Doç., Dr. Ergün HASGÜL'e,

Hayatımın her alanında beni destekleyen, bu süreçte beni yalnız bırakmayan ve zorlukların üstesinden beraber geldiğimiz Gizem Nur SAĞLIK ve Ganime BOZLAR'a, desteklerinden dolayı Seda ERKUŞ, Sefa ERKUŞ ve Fatih Mert ÖZKAS'a,

Çalışmamda bana yardımcı olan bütün katılımcılara, beni her konuda destekleyen, desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, beni cesaretlendiren ve yalnız bırakmayan anneme, babama ve kardeşlerime sonsuz teşekkür ederim.



## ÖZ

Teknolojinin gelişmesi, insan yaşamında birçok değişimi, gelişimi ve sorunu da beraberinde getirmiştir. Bu sorunlardan birini bağımlılık oluşturmaktadır. Bağımlılık, çeşitli maddelere veya davranışlara karşı gelişen ve kişinin hayatında olumsuz sonuçlara neden olan bir sorun olarak tanımlanabilir. Bağımlılığın alt başlıklarından birini de oyunlar oluşturmaktadır ve özellikle çocuk ve ergenlerin gelişiminde olumsuz sonuçlara neden olabilmektedir. Ergenlerin problem çözme becerileri, sosyal destek mekanizmalarındaki eksiklik ya da olumsuz ilişkiler, bağlanma problemleri, düşük benlik saygısı gibi çeşitli psikososyal sorunlar oyunlara karşı bağımlılık geliştirmesine neden olabilmektedir.

Bu araştırmanın amacı 14-19 yaş arası ergenlerde oyun bağımlılığı, sosyal destek algıları ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırmanın örneklerini 14-19 yaş arası 310 gönüllü ergen oluşturmaktadır.

Araştırma doğrultusunda katılımcılar Demografik Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği-7 (DOBÖ-7), Çocuk ve Ergenler İçin Sosyal Destek Değerlendirme Ölçeği (ÇEİOBÖ) ve Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeği (ÜBBSÖ) doğrultusunda değerlendirilmiştir.

Araştırma sonucunda ergenlerin yaşı, ebeveyn eğitim düzeyleri, gelir durumu, aile durumu ve kaçınıcı çocuk olduğu ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Ergenlerin aile, öğretmen ve arkadaş desteği ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif yönde düşük düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ergenlerde bağlanma stilleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde düşük düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun Bağımlılığı; Sosyal Destek; Bağlanma Stilleri; Ergen

## **ABSTRACT**

The development of technology has brought many changes, developments and problems in human life. One of these problems is addiction. Addiction can be defined as a problem developed against various substances or behaviors and causes negative consequences in a person's life. One of the sub-titles of addiction is games and it can cause negative consequences especially in the development of children and adolescents. Various psychosocial problems such as problem solving skills, lack of social support mechanisms or negative relationships, attachment problems, low self-esteem of adolescents can cause addiction to games.

The aim of this study is to examine the relationship between game addiction, social support perceptions and attachment styles in adolescents aged 14-19. The samples of the study consist of 310 volunteer adolescents between the ages of 14-19.

In line with the research, the participants were evaluated in accordance with the Demographic Knowledge Form, the Digital Game Addiction Scale-7 (DGAS-7), the Social Support Appraisals Scale for Children and Adolescents (SSASCA), and the Three Dimensional Attachment Style Scale (TDAS).

As a result of the research, no significant difference was found between the age of the adolescents, parental education levels, income status, family status, number of children and digital game addiction. It has been concluded that there is a low negative correlation between the support of family, teachers and friends of adolescents and digital game addiction. It has been concluded that there is a low level of positive correlation between attachment styles and digital game addiction in adolescents.

**Key Words:** Game Addiction; Social Support; Attachment Styles; Adolescent

## ARŞİV KAYIT BİLGİLERİ

<b>Tezin Adı</b>	Ergenlerde Oyun Bağımlılığı: Sosyal Destek Algıları ve Bağlanma Stilleri İlişkisi
<b>Tezin Yazarı</b>	Ümran KEŞİR
<b>Tezin Danışmanı</b>	Doç. Dr. Oğuzhan ZENGİN
<b>Tezin Derecesi</b>	Yüksek Lisans Tezi
<b>Tezin Tarihi</b>	25/04/2023
<b>Tezin Alanı</b>	Sosyal Hizmet
<b>Tezin Yeri</b>	KBÜ/LEE
<b>Tezin Sayfa Sayısı</b>	111
<b>Anahtar Kelimeler</b>	Oyun Bağımlılığı; Sosyal Destek; Bağlanma Stilleri; Ergen

## ARCHIVE RECORD INFORMATION

<b>Name of theThesis</b>	Game Addiction in Adolescents: The Relationship between Perceptions of Social Support and Attachment Styles
<b>Author of theThesis</b>	Ümran KEŞİR
<b>Advisor of theThesis</b>	Assoc. Prof. Dr. Oğuzhan ZENGİN
<b>Status of theThesis</b>	Master Thesis
<b>Date of theThesis</b>	25/04/2023
<b>Field of theThesis</b>	Social Work
<b>Place of theThesis</b>	UNIKA/IGP
<b>Total PageNumber</b>	111
<b>Keywords</b>	Game Addiction; Social Support; Attachment Styles; Adolescent

## KISALTMALAR

- AMATEM** : Alkol ve Madde Tedavi Merkezi
- APA** : American Psychiatric Association
- ÇESDDÖ** : Çocuk ve Ergenler İçin Sosyal Destek Değerlendirme Ölçeği
- DOBÖ-7** : Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
- DSM-5** : Ruhsal Bozukluklar ve Tanısal ve Sayımsal Elkitabı
- IASSW** : The International Association of Schools of Social Work
- ICD-11** : International Classification of Diseases
- IFSW** : International Federation of Social Workers
- NASW** : National Association of Social Workers
- SÇM** : Sosyal Çalışma Matrisi
- SPSS** : Statistical Package for the Social Sciences
- TDK** : Türk Dil Kurumu
- ÜBBSÖ** : Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeği
- WHO** : World Health Organization

## ARAŞTIRMANIN KONUSU

Bu araştırmanın konusu; ergenlerin sosyal destek mekanizmaları, bağlanma stilleri ve oyun bağımlılığı arasında nasıl bir ilişki olduğunu belirlemektir.

## ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Bu araştırmanın temel amacı; 14-19 yaş aralığında bulunan ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, sosyal destek algıları ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkileri ortaya koymaktır.

Teknolojinin giderek değişmesi oyun sektörünün de değişmesine ve gelişmesine neden olmuştur. Oyun sektöründeki bu tür bir gelişim bazı sorunların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu sorunlardan birini bağımlılık oluşturmaktadır. Yeni bir bağımlılık türü olan ve araştırmalara yeni başlanan oyun bağımlılığı, ülkemizde de yeni araştırma alanları arasında bulunmaktadır. Yapılan araştırmalar sonucu oyun bağımlılığı çeşitli nedenleri ve sonuçları bulunmaktadır. Ergeni, biyopsikososyal yönden etkilemektedir. Bu doğrultuda “ergenlerin oyun bağımlılığı, algılanan sosyal destek ve bağlanma stilleri arasında bir ilişki var mıdır?” sorusuna cevap aranmaktadır. Elde edilen bulgular sonucunda ergenlerin oyun bağımlılığını koruyucu, önleyici ve tedavi edici düzeyde önerilere yer verilmiştir. Bu kapsam doğrultusunda çalışmanın hedefleri:

- Ergenlerin sosyal destek algılarının oyun bağımlılığı ile ilişkisini belirlemek,
- Ergenlerin bağlanma stillerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisini belirlemek,
- Ergenlerde oyun bağımlılığını engellemede koruyucu, önleyici ve tedavi edici öneriler sunmak.

Teknolojinin çeşitlenmesi ve oyunların dijital ortama aktarılması oyunun olumlu özelliklerinin yok edici etkisini oluşturmaya başlamıştır. Oyun sektörünün gelişmesi ve çeşitlenmesi bağımlılık gibi olumsuz sonuçların oluşması, bu alanda koruyucu, önleyici ve tedavi edici çalışmaları ortaya çıkarmıştır. Koruyucu, önleyici ve tedavi edici ekibin bir parçası olan sosyal hizmet mesleği; oyun bağımlılığı alanında yeni gelişen bir disiplin olması, ilgili literatür incelendiğinde sosyal hizmet alanında oyun bağımlılığı çalışmalarının

az olması ve oyun bağımlılığı arařtırmalarına farklı bir bakıř aısı sunacađı dūřınılmektedir.

## ARAŐTIRMANIN YÖNTEMİ

alıřmanın bu bölümünde arařtırmanın modeli, veri toplama araçları ve veri toplama süreci hakkında bilgilere yer verilmiřtir.

Bu arařtırma ile ergenlerin sosyal destek algıları ve bađlanma stillerinin oyun bağımlılığı ile iliřkisi incelenmek istenmiřtir. Bu bađlamda arařtırma nicel olarak yapılmıřtır. Nicel arařtırma diđer adı ile sayısal arařtırma; problemi test etme, sayılarla ölçme ve istatistiksel olarak analiz etme yöntemidir. Nicel arařtırmada; anket, deney, görüřme teknikleri ve tarama gibi metotlar kullanılmaktadır (Padem, Göksu ve Konaklı, 2012 s. 58). Yapılan arařtırmada; 14-19 yař arasındaki ergenlerin oyun bağımlılığı, sosyal destek algıları ve bađlanma stilleri arasındaki iliřkiler incelenmiřtir ve analiz edilmiřtir. Bu dođrultuda genel tarama modelinden iliřkisel tarama modeli kullanılmıřtır.

Tarama modelleri “*Var olan durumu ya da gerekliđi olduđu gibi aıklamayı hedeflemektedir. Tarama modeli; nesneye, olguya, olaya, bireye vb. iliřkin günümüzdeki ya da gemiřteki verilerin tamamının gözden geirilmesi mantıđına dayanmaktadır.*” řeklinde aıklanmaktadır. Tarama modelleri genel tarama ve örnekolay tarama modeli olarak ikiye ayrılmaktadır. Genel tarama modeli, geniř bir örneklemeden oluřan evren hakkında tahminde bulunma ve genelleme yapma amacı tařımaktadır (řimřek, 2018 s. 92). Genel tarama modeli ise tekil ve iliřkisel tarama modeli olarak ikiye ayrılmaktadır. İliřkisel tarama modeli: iki veya daha fazla deđiřken arasında deđiřimin belirlenmesini amalamaktadır ve bu iliřkileri temel almaktadır (Kuzu, 2013 s. 26; řimřek, 2018 s. 92).

### **Veri Toplama Araları**

Yapılan arařtırma, anket uygulaması ve internet aracılıđı ile online yapılmıřtır. Nicel arařtırmada anketler, ölçekler ve testler en çok kullanılan veri toplama araçlarını oluřurmaktadır. Anketler, belirli bir konu ile ilgili seeneklerin olduđu bilgi toplama

araçlarıdır. Anketler; yüz yüze, telefon, posta ve elektronik yöntemi ile yapılabilmektedir (Balaban Salı, 2018).

Araştırma için hazırlanan anket formu dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm demografik bilgi sorularından oluşmaktadır. İkinci bölüm dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden oluşmaktadır. Üçüncü bölüm sosyal destek değerlendirme ölçeğinden oluşmaktadır. Dördüncü bölüm ise bağlanma stillerinden oluşmaktadır.

*Demografik Bilgi Formu:* Araştırmanın amacına uygun bir şekilde benzer çalışmalardan yararlanılarak 17 sorudan oluşmaktadır. Bu sorular ergenlerin yaşı, cinsiyeti, kaçınıcı sınıf oldukları, ebeveynlerinin yaş, eğitim ve meslekleri, ergenlerin aile durumları ve kardeş sayıları gibi sorulardan oluşmaktadır.

*Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7):* DOBÖ-7 Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilmiştir ve 12-18 yaş arası ergenlerin problemlü oyun oynama davranışlarını belirlemek amaçlanmıştır. DOBÖ-7 toplamda 21 maddeden oluşan DOBÖ-21'in kısa formudur ve 7 maddeden oluşmaktadır. 5'li likert tipinden (1=Hiçbir zaman, 2=Nadiren, 3=Bazen, 4=Sık sık ve 5= Her zaman) oluşmaktadır. Ölçeğin Türkçe formunun geçerlilik ve güvenilirliğini Yalçın Irmak ve Erdoğan (2015) yapmıştır.

*Çocuk ve Ergenler İçin Sosyal Destek Değerlendirme Ölçeği (ÇESDDÖ):* Dubow ve Ullman (1989) tarafından geliştirilen ölçek Cobb'un (1976) sosyal destek tanımını temel alan maddelerden oluşmaktadır. Ölçeğin ilk hali 31 maddeden oluşmaktadır. Dubow ve arkadaşları (1991) tarafından tekrar gözden geçirilen ölçeğe 10 madde daha eklenmiştir. Ölçeğin son hali 41 maddeden oluşmaktadır. Ölçek 5'li likert tipten (1=Hiçbir zaman, 2=Nadiren, 3=Bazen, 4=Sık sık ve 5= Her zaman) oluşmaktadır. Ölçeğin; Arkadaştan Alınan Destek (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30), Aileden Alınan Destek (11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22) ve Öğretmenden Alınan Destek (32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41) olmak üzere üç alt boyutu vardır. Ölçekte 19 tane ters kodlanan madde (1,3,4,10, 13, 15,17, 18, 22, 24, 25, 28, 30, 31, 33, 34, 37, 39, 41) bulunmaktadır (Gökler, 2007). Ölçeğin Türkçe formunun geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasını Gökler (2015) yapmıştır. 9-17 yaş arası 358 çocuk ve ergene uygulamıştır.



*Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeği (ÜBBSÖ):* ÜBBSÖ Erzen (2016) tarafından geliştirilmiştir ve toplam 18 maddeden oluşmaktadır. 5’li likert tipten (1=Kesinlikle katılmıyorum, 2=Katılmıyorum, 3=Kısmen katılıyorum, 4=Katılıyorum, 5=Kesinlikle katılmıyorum) oluşmaktadır. 12-25 yaş arası kişiler çalışma grubunu oluşturmuştur. Ölçeğin; Güvenli Bağlanma Stili (4, 7, 10 13, 16), Kaçınan Bağlanma Stili (1, 3, 5, 9, 12, 15, 18) ve Kaygılı/Kararsız Bağlanma Stili (2, 6, 8, 11, 14, 17) olmak üzere üç alt boyutu bulunmaktadır.

### **Veri Toplama Süreci**

Araştırma verileri, çevrimiçi ortamda Google Forms üzerinden hazırlanan anket ile toplanmıştır. Oluşturulan formda araştırmanın ismi, amacı ve bilgilerin gizli tutulacağına dair bilgi verilmiştir. Araştırmaların verileri 2021-2022 öğretim yılında elde edilmiştir ve gönüllü 310 katılımcı ile araştırma gerçekleştirilmiştir.

### **Araştırmanın Etiği**

Araştırmacı tarafından Demokratik Bilgi Formu, DOBÖ-7, ÇESDDÖ, ÜBBSÖ ve araştırma ile ilgili genel bilgiler hazırlanarak Karabük Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmaları Etik Kuruluna başvuru yapılmıştır. Etik Kurulu izni 08/03/2021 ve 25/03/2021 tarihli ve 8 sayılı karar ile alınmıştır.

## **ARAŞTIRMANIN SORULARI**

Bu araştırmanın temel sorusu “ergenlerde oyun bağımlılığı, sosyal destek algıları ve bağlanma stilleri arasında bir ilişki var mıdır?” şeklinde belirlenmiştir. Araştırma amacı doğrultusunda cevap aranan sorular:

1. Ergenlerin yaşı ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulunmakta mıdır?
2. Ergenlerin anne ve babanın eğitim düzeyleri ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulunmakta mıdır?

3. Ergenlerin aile durumu ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulunmakta mıdır?
4. Ergenlerin ailenin kaçınıcı çocuđu olduđu ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulunmakta mıdır?
5. Ergenlerin ailesinin gelir düzeyi ve oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulunmakta mıdır?
6. Ergenlerin oyun bağımlılığı ile sosyal destek algıları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
7. Ergenlerin oyun bağımlılığı ile bağlanma stilleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

## **EVREN VE ÖRNEKLEM**

Araştırmanın evrenini Türkiye'deki 14-19 yaş arasındaki ergenler oluşturmaktadır. Örneklem türü olarak kartopu örnekleme kullanılmıştır. Bilgiler, Google Forms üzerinden hazırlanan anket ile toplanmıştır ve gönüllük esasına göre yapılmıştır. Çalışma 310 geçerli anket verisi ile yapılmıştır.

## **ARAŞTIRMANIN KAPSAM VE SINIRLILIKLARI/KARŞILAŞILAN GÜÇLÜKLER**

Araştırma verilerinin toplanması sürecinde Çin'in Wuhan kentinde ortaya çıkan Covid-19 virüsü dünya genelinde küresel bir pandemiye neden olmuş ve bu süreçte pandeminin etkisini azaltmaya yönelik gerek sokađa çıkma yasakları gerekse eğitimin online olması gibi birtakım önlemler alınmıştır. Alınan önlemler insanların hayatında yalnızlık, sosyal çevre eksikliği ve hareketsiz yaşam gibi birtakım olumsuz etkilere neden olmuştur.

Online eğitim sürecinde öğrenciler yoğun bir ekran maruziyeti yaşamış olup bu nedenle ankete katılım konusunda isteksiz davranmışlardır. Bu durumun bir diđer nedeni

ise anket soru sayısının fazla olması nedeni ile ergenlerin anketi çözüme noktasında isteksiz davranmasıdır.

# 1. OYUN KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ

## 1.1. Oyun Nedir?

Oyun kavramının tarihi uzun yıllara dayanmasına rağmen bilimsel açıdan ele alınması yakın bir tarihi kapsamamaktadır ve psikoloji, felsefe ve sosyoloji gibi birçok alanda ilgi görmektedir (Akyüz, 2008 akt. Topşar, 2015, s. 27). Yapılan çalışmalar oyunu genel bir bakış açısından ele alarak fizyoloji ve psikoloji alanlarında kavramı anlamlandırmaya ve neden oyun oynarız soruna cevap aramaya çalışmaktadırlar. Oyun, inkâr edilemeyecek türden soyut bir kavramdır (Sakallıoğlu, Erol ve Akgün, 2014). Literatür incelendiğinde oyun kavramının birçok tanımı bulunmaktadır. Türk Dil Kurumu (TDK), oyun kavramını 10 farklı şekilde tanımlamaktadır. TDK'nin oyunun ilk tanımını "yetenek ve zekâ geliştirici, belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" olarak yapmaktadır (TDK, 2019). Merriam-Webster oyunu; isim, sıfat ve fiil olmak üzere 3'e ayırmaktadır ve tanımlarının arasında eğlence ve eğlence amaçlı faaliyet bulunmaktadır (Merriam-Webster, 1828). Huizinga, oyunu kültür ile ilişkilendirmektedir ve geniş bir tanım yelpazesi olduğunu düşünmektedir. Homo Ludens, yani oyun oynayan insan terimi ile oyuna farklı bir bakış açısı kazandırmıştır (Huizinga, 2018).

Yukarıdaki tanımlardan da anlaşılacağı üzere oyunun birçok tanımı daha yapılabilmektedir. Tanımların bu kadar çok olması oyunun önemli bir olgu olduğunu göstermektedir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Oyunun tarihi, insanlık tarihi kadar eskidir ve kültür ve medeniyetin şekillenmesinde büyük öneme sahiptir. Oyun, ilk zamanlarda taklit etme davranışı olarak kabul edilmiştir. Zaman içerisinde değişerek inanç ve sanat gibi önemli yaşam ritüelleri haline gelmiştir (Hazar, Tekkurşun Demir ve Dalkıran, 2017). Huizinga (2018), oyunun kültürden bile daha eski olduğunu öne sürmüştür. Kültürün geniş kapsamlı tanımı yapılsa bile her zaman insan topluluğuna ihtiyaç vardır. Ancak hayvanların oyun oynamayı öğrenebilmesi için insana ihtiyacı yoktur. Hatta insanlar oyunlara hiçbir temel özellik katmadığı görüşünü savunmaktadır (Huizinga, 2018). Oyunun tarihinin bu kadar eski olması oyun kavramının şekillenmesine ve çeşitlenmesine neden olmuştur.

Geleneksel oyun; temeli bireylerarası iletişim olan, fizikselliğin ve yaratıcılığın olduğu oyunlardır. Çocuk oyunu, o anda bulunan yer ve araçları kullanarak eğlenme amacıyla kullanmaktadır (Postman, 1995 akt. Yengin, 2012, s. 46). Geleneksel oyunlarda; daha çok fiziksel aktivite ön plandadır. Oyuncu; oyunun kurallarına, alanına, süresine, oyuncu sayısına ve oyun araçlarına müdahale etmektedir ve özgürce kendilerine göre uyarladıkları oyunları kapsamaktadır. Geleneksel oyunların özellikle çocukların fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal gelişimlerine önemli katkıları vardır (Hazar, Tekkurşun Demir ve Dalkıran, 2017). Günümüz koşullarında teknolojinin gelişmesi, şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenler geleneksel oyunlarının yerini dijital oyunların almasına neden olmuştur (Gentile, 2009; Rideoutve vd., 2010 akt. Demirel, Cicioğlu ve Tekkurşun-Demir, 2019).

## **1.2. Dijital oyunlar**

Teknolojideki gelişme ve ilerleme hayatın birçok alanına etki etmiştir. Bu alanlardan biri olan insanların eğlence ve boş zaman etkinliği olarak kullandığı oyunları da etkilemiştir (Özhan, 2011). Geleneksel oyun mekanlarının yok edilmesi ve teknolojinin hızlı bir şekilde gelişmesi ve değişmesi oyununda bu yönde gelişmesine ve değişmesine neden olmuştur. Bu doğrultuda dijital oyunlar ortaya çıkmıştır ve yeni bir kültür haline gelmiştir (Yengin, 2012).

Dijital oyun kavramı literatürde “dijital oyun”, video oyunu” ya da “bilgisayar oyunu” şeklinde üç farklı kavram olarak kullanılmaktadır. Jesse Schell, “The Art of Game Desing: A Book of Lenses” adlı çalışmasında kapsayıcı ve nitelikli olduğu için dijital oyun kavramının kullanılması gerektiğini vurgulamaktadır (Söğüt, 2020). Yengin (2012) dijital oyunu, yeni iletişim ortamının dijitallik, sanallık ve etkileşim gibi özellikleri içeren ve bu özellikleri ile oyun oynama edimine dahil eden bireysel iletişim ortamı olarak tanımlamaktadır ve dijital oyunlar, geleneksel oyunun niteliklerini içinde barındırmaktadır. Şimşek ve Yılmaz’a (2020) göre dijital oyun; bilgisayar ya da konsol, telefon gibi elektronik cihazlarla çevrimiçi ya da çevrimdışı oynanan oyunlardır (Gülbetekin, Güven ve Tuncel, 2021). Binark (2007) dijital oyunu, sanal ortamda oyun oynama davranışı olarak tanımlamaktadır (Söğüt, 2020).

Dijitallik ile ortaya çıkan ve çıkmakta olan nesiller farklı şekillerde tanımlanmaktadır. Dijital yerliler, dijital göçmenler, gelecek nesil ve oyun kuşağı bunlara örnek verilebilir. Prensky (2001) “dijital yerliler” ve “dijital göçmenler” olarak iki kavram kullanır. “Dijital yerliler”, 1980 ve sonrası doğan nesli kapsamakta ve net nesli, yeni nesil, oyun nesli, internet nesli gibi kavramlarda kullanılmaktadır (Pedro, 2006 akt. Şahin, 2009). “Dijital göçmenler”, 1980 öncesi doğan ve dijital ortama sonradan uyum sağlamaya çalışan nesil olarak tanımlanmaktadır (Çetin ve Özgiden, 2013). G-nesli (Generation G) kavramı da önemli kavramlar arasındadır. Günümüzde bilgisayar ve internet gibi teknolojik gelişmelerin yanında dijital oyunlarla büyüyen nesli kapsamaktadır (Zicherman ve Linder, 2010 akt. Bozkurt, 2014).

### **1.2.1. Dijital Oyunların Tarihi**

Literatür incelemesi yapıldığında dijital oyunların tarihi çok eski dönemleri kapsamamakta ve bilgisayar, video, konsol gibi farklı aşamalardan meydana gelmektedir (Kirriemuir, 2006). Dijital oyunların kronolojik sıralaması şu şekilde yapılabilmektedir:

- 1947 yılında Thomas Goldsmith ve Estle Ray Mann tarafından tasarlanan Cathode Ray Tube Amusement Device adlı video oyunudur. Eğlence cihazı, herhangi bir ekrana video sinyali göndermeden kendi başına katot sistemi ile çalıştığı ve oynanabildiği için video oyunu olarak sayılmamaktadır (Yengin, 2010).
- 1951 yılında Ralph Baer televizyon tabanlı video oyunu fikrini ortaya çıkarmıştır (Yengin, 2010).
- 1952 yılında Cambridge Üniversitesinde doktora öğrencisi olan Alexander Sandy Douglas Tic Tac Toe oyununu geliştirmiştir (Kirriemuir, 2006).
- 1958 yılında William Higinbathom “Tenis for Two” oyunu geliştirmiştir. Bazı kaynaklarda ilk bilgisayar oyunu olarak kabul edilmektedir (Kirriemuir, 2006).

- 1962 yılında Russell ve ekibi tarafından “Spacewar” tasarlanmıştır. Spacewar dijital oyun kültürünün gelişiminde büyük öneme sahiptir (Kirriemuir, 2006; Sezen ve Sezen, 2011).
- 1967 yılında Ralph Baer geliştirdiği “Brown Box”, ilk oyun konsolu prototipini test etmiştir (Sezen ve Sezen, 2011).
- 1969'da Rick Blomme PLATO ağı üzerinde çalışan Spacewar'ın bir versiyonunu yazmıştır.
- 1971 yılında Bill Pitts ve Hugh Truck tarafından Spacewar uyarlaması olan ve para ile çalışan “Galaxy Game” oyun makinesini geliştirmiştir. Nolan Burshnell “Computer Space” oyun makinesini Spacewar'dan esinlenerek geliştirmiştir ve para ile çalışmaktadır. Don Rawitsch, Paul Dillenberger ve Bill Heinemann “The Oregon Tail” oyunu geliştirmişlerdir. Geliştirilen oyun tarih öğreniminde kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Eğitim amaçlı tasarlanan dijital oyunlardan biri olarak kabul edilmektedir (Sezen ve Sezen, 2011).
- 1972 yılında Magnavox Odyssey ev oyun konsolu olarak Ralph Baer'in tasarladığı Brown Box oyunundan esinlenilerek oluşturulmuştur. Nolan Bushnell ve Ted Dabney video oyun tarihinin en çok bilinen şirketi olan Atari'yi kurmuşlardır ve Allan Alcorn tarafından “Pong” oyunu tasarlanmıştır (Kirriemuir, 2006; Sezen ve Sezen, 2011).
- 1970-1980 yılları arası oyun çeşitleri ve sayıları da artmaya başlamıştır. 1978-1980 bilgisayar oyunlarının altın devri olduğu kabul edilmektedir. Space Invaders, Zork gibi oyunlar piyasaya sürülmüştür (Kirriemuir, 2006; Sezen ve Sezen, 2011; Gizem, 2018).
- 1980'li yıllarda bilgisayar piyasasında artma meydana gelmiştir. Alınan bilgisayarlar genellikle eğitim ve iş için kullanılmıştır. Gelişen teknoloji ile oyunlarda da artış meydana gelmiştir. Örneğin; 1980 yılında Pac-Man, 1981 Donkey Kong, 1984 Tetris, 1985 Super Mario Bros ve 1987 Legend of Zelda gibi oyunlar piyasaya sürülmüştür. Türkiye'nin de dijital oyunlarla tanışma

zamanı 1980’li yıllara dayanmaktadır. Bu yıllarda renkli televizyon, video ve atari çılgınlığı yaşanmıştır ve birçok ilde atari salonları açılmıştır. 1986 yılında ilk yerli yapım olarak bilinen “Barbaros” adlı video oyunu UFO bilgisayar tarafından geliştirilmiştir. 1989 yılında ise Byte bilgisayar şirketi “Keloğlan” adlı ilk Türkçe metin tabanlı macera oyununu geliştirmiştir. Dijital oyunlarla ilgili akademik çalışmalarda yoğunlaşma bu dönemlerde başlamıştır. Hemnest 1982 yılında “The Adaptation of Copyright Law to Video Games” adlı çalışması örnek verilebilir (Kirriemuir, 2006; Bryce ve Rutter, 2006; Sezen ve Sezen, 2011; Yılmaz ve Çağıltay, 2004 akt. Say, 2016; Dijital Oyunlar Raporu, 2020).

- 1990 yılları dünyada dijital oyunlarının popülerliğinin artmaya, oyun üreticilerinin piyasalarda daha fazla yer almaya ve oyunlardaki şiddet gibi sorunların gündemde yer edinmeye başladığı yıllardır. 1990 Sonic the Hedgehog, 1992 Alone in the Dark, 1993 DOOM, 1996 Tom Raider ve 1999 EverQuest bu yıllarda piyasalarda yer alan oyunlardan birkaçıdır. Türkiye’de 1992 ve 1995 yıllarında “Hançer” ve “İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşlar” adlı oyunlar piyasaya sürülmüştür. 1992 Night Trap, 1993 Mortal Kombat ve 1993 DOOM oyunlarında şiddet unsurlarının olması sebebiyle ABD Kongresinde Joseph Lieberman ve Herbert Kohl öncülüğünde bu konu ile ilgili oturumlar düzenlenmeye başlamıştır ve böylelikle oyunların yaş aralığı ile ilgili çalışmaların başlaması sağlanmıştır. 1997 yılında ABD’de 14 yaşında lise öğrencisi olan Michael, Carneal Healt High Lisesinde üç öğrenciyi öldürür ve DOOM, Quake ve Resident Evil dijital oyunlarını oynadığı bilinmektedir. Aynı vakaya benzer bir olay 1999 yılında yaşanmıştır. Eric Harris ve Dylan Klebold, Columbine High Lisesinde bir öğretmen ve 11 öğrenciyi öldürür ve DOOM oyununu oynadıkları bilinmektedir (Kenyota, 2008; Sezen ve Sezen, 2011).



## 1.2.2. Dijital Oyunların Özellikleri

Geleneksel oyundan farklı özelliklere sahip dijital oyunlar literatürde “video oyunları”, “bilgisayar oyunları”, “dijital oyunlar” ve “sanal oyunlar” olarak farklı tanımlamalarla kullanılmaktadır. Oynama biçimleri ve kullanılan oyun oynama araçlarının farklı olmasına rağmen ortak yönleri dijitaldir (Hazar, 2016). Bu bölümde dijital oyunlarının özellikleri; genel, olumlu ve olumsuz olarak üç aşamada incelenecektir.

### 1.2.2.1. Dijital Oyunlarının Genel Özellikleri

Dijital oyunların Jesper Juul “Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds” adlı çalışmasında altı özelliği üzerinde durmaktadır. Bunlar; *kural* (uyulması gereken ilkeler), *değişkenler* (ölçülebilir sonuçlar), *değer* (ortaya çıkan sonucun önemi), *oyuncu* (oyundaki kurallar doğrultusunda yerine getirmeye çalışma), *oyuncu bağı* (oyuncunun sonuca etkisi) ve *uygulanabilirlik* (oyuncunun sonuçla bağı) (Yengin, 2010). Prensky (2001) göre; video ve bilgisayar oyunları 12 özelliğin birleşimi ile oluşmaktadır. Bunlar;

- Eğlence,
- Oynama şekli,
- Kurallar,
- Hedefler,
- Etkileşim,
- Uyarlanabilirlik,
- Sonuçlar ve geri bildirim,
- Kazanma durumu
- Mücadele, rekabet, meydan okuma ve yarış,
- Problem çözme,
- Oyuncular arası etkileşim,

- Hikayedir (Prensky, 2001).

Günümüzde geleneksel oyun kavramı yerini dijital oyun kavramına bırakmaktadır. Geleneksel oyunlarının özellikleri de değişmektedir. İki kavram arasında özellik bakımından farklar bulunmaktadır. Geleneksel oyunların fiziki alanlarda oynanması, oyun sonunda başarının ödüllendirilmesi ve üretim sürecinde profesyonel yapılanma gerektirmemesi; dijital oyunlar ise sanal ortamlarda oynanması, oyun oynarken başarının ödüllendirilmesi ve üretim sürecinde profesyonel yapılandırma gerektirmesi gibi özellikler bu farklardan bazılarını oluşturmaktadır (Güneş, 2012).

#### **1.2.2.2. Dijital Oyunlarının Olumlu Özellikleri**

Dijital oyunların özelliklerinden birini de olumlu özellikler oluşturmaktadır. Yaratıcı düşünme, eğlenceli vakit geçirme ve eğlencenin sosyal alanını sağlama, özgüven, problem çözme becerileri, yardımlaşma, dayanışma, el-göz koordinasyonu, görsel beceri gelişimi ve otizmlili bireylerde dil gelişimini sağlama gibi olumlu özellikleri bulunmaktadır (Media Development Authority, 2012 akt. Çakır, 2013).

Bakar, Tüzün ve Çağiltay'ın (2008) yaptıkları bir araştırmada öğrenciler eğitsel oyunlara karşı olumlu yaklaşım sergilemektedirler ve klasik öğrenme yerine oyun tabanlı öğrenmeyi tercih etmektedirler. Öğrencilerinin derslere olan ilgisinin artmasına ve okul motivasyonlarına olumlu katkısı bulunmaktadır. Bayırtepe ve Tüzün'e (2007) göre dijital oyunların; dil öğrenme, problem çözme ve stratejik düşünme becerisi, eğlenceli ortamlar sunma, işbirliğini destekleme, öğrenmeye karşı ilgi ve özgüven artışı, rahatlama, motivasyon, akademik başarı ve özyeterlilik algısında artış gibi olumlu etkileri bulunmaktadır.

Dijital oyunların görsel-mekansal beceri artışı ve şiddet içermeyen oyunların ise prososyal davranışlara etkisi, eğitici ve eğlenceli olması şeklinde olumlu özellikleri bulunmaktadır. Dijital oyun oynamak, görsel ve mekansal görevlerde performans üstünlüğü sağlama ve iyileştirme özellikleri ile ilişkilendirilmektedir. Prososyal oyunlar oynamak

saldırganlığı azaltma, işbirlikçi ve yardımlaşma gibi bireylere olumlu özellikler katmaktadır (Gentile vd, 2009; Prot vd., 2014).

Aksakallı'ya (2019) göre; dijital oyunların özenle seçilmesi, oynama süresinin iyi belirlenmesi ve aile eşliğinde oynanan oyunlar birey ve ailesine olumlu özellikler kazandırmaktadır. Bunlar:

- Ailenin iletişimi, etkileşimi ve iş birliği kuvvetlenmektedir.
- Bağımsız ve eleştirel düşünme becerisi artmaktadır.
- Konsantrasyon ve dikkat etme becerisi artmaktadır.
- Teknolojik bilgi ve beceri artmaktadır.
- El-göz kordinasyonu ve motor ve becerileri gelişmektedir.
- Aile içindeki eğitimsel gelişime destek olmaktadır.

### **1.2.2.3. Dijital Oyunların Olumsuz Özellikleri**

Dijital oyunların bireyde olumsuz etki yaratabilecek özellikleri bulunmaktadır. Martin'e (2011) göre aşırı dijital oyun oynayan çocuk ve yetişkinlerde aşağıdaki durumlarla karşı karşıya kalma ihtimalleri olmaktadır. Bunlar:

1. Fiziksel sağlık sorunları ve negatif davranışlar
  - Obezite ve aşırı kilo artışı
  - Yüksek kolesterol ve insülin
  - Artan sürekli oturma davranışı, fiziksel aktivitede azalma ve düşük kardiyovasküler uygunluk
  - Uyku problemleri
  - Sigara kullanımını arttırma
2. Olumsuz zihinsel ve sosyal sağlık sorunları
  - Yalnızlık, depresyon ya da depresif belirtiler

- Kaygı ve yoksunluk artışı
  - İnternet bağımlılığı
  - Aile ile daha az zaman geçirme
3. Davranışsal, öğrenme, dikkat problemleri ve dezavantajlarını yaşama
- Dikkat ve konsantrasyon problemleri
  - Okumaya ayrılan zamanın azalması
  - Akademik başarı düşüklüğü
  - Yaratıcılıkta azalma
  - Artan agresif davranışlar

Özetle; dijital oyunların bünyesinde hem olumlu hem de olumsuz özellikler bulunmaktadır. Biyopsikososyal problemlere neden olabilmektedir. Bu problemlerden birini de bağımlılık oluşturmaktadır.

### 1.2.3. Dijital Oyun Türleri

Literatür incelendiğinde dijital oyunlar için farklı türlerde sınıflandırmalar yapılmaktadır. Kukul (2013) dijital oyunları; oyunun amacı, şekli, kişi sayısı ve ortamına göre sınıflandırmıştır. Teknolojik unsurlar doğrultusunda; konsol, bilgisayar ve çevrimiçi (online) olarak sınıflandırılabilir (Hazar, 2016). Oyuncunun bakış açısı düşünüldüğünde ise *First Person Shooter (Birinci kişi gözünden)*, *Thirth Person Shooter (Üçüncü Kişi Gözünden)* ya da *God (Tanrı Gözünden)* şeklinde sınıflandırılabilir (Kaya, 2013). Ögel (2020) bilgisayar oyunlarını 10 farklı türde değerlendirmektedir. Bunlar: *aksiyon, macera, dövüş, bilmece, eğlence, rol-oynama,, simülasyon, spor, strateji ve görev* içerikli yüksek oyunlardır.

Wolf (2001) dijital oyunları; *spor, macera, dövüş, strateji, yarış, savaş, platform ve atıcı* şeklinde sınıflandırmaktadır (Gregersen, 2011). Level dergisinde ise *ağ, aksiyon, first*

*person shooter, macera, motor sporları ve yarış, rol yapma/canlandırma, simülasyon, spor ve strateji* olarak sınıflandırılmaktadır (Binark, 2007).

Bermanberk (2009) tarafından gelişen hızlı teknoloji sonucunda yeni donanımlar, iletişimde yeni teknolojiler ve endüstri öncülerinin mühendis kökenli olması nedeniyle dijital oyunlar, mekanik ya da taktik açıdan sınıflandırılmaktadır. Oyunların sınıflandırılmasını mekanik ve kurallar dışında oyuncu bakış açısına göre sınıflandırma önermektedir (Sezgin, 2020 s. 320). Buna göre:

1. *Oyuncuların tepki süresi:* Oyuncuların başarılı olmak için ortalama tepki süreleri olmaktadır. Oyuncunun tepki süresinin kısa olduğu, strateji geliştirmek üzere zamanının olmadığı, oyunların oyuncuyu yönlendirdiği tepkisel oyunlar veya taktik veya strateji gerektiren ve oyunun gelişme hızını oyuncunun belirlediği etkisel oyunları kapsamaktadır.
2. *Öğrenilmesi gereken beceriler:* Oyunlar zor ve kolay olarak ikiye ayırabilecek becerileri kapsamaktadır.
3. *Odaklanma derecesi:* Oyuncunun aşırı odaklanması gereken ve oyuncunun her an odaklanmasını gerektirmeyen oyunları kapsamaktadır.

Oyun türlerinin oluşmasında; oyun oynama aracı (konsol, bilgisayar vb.), oyuncuya sunacağı deneyim, maddi ve manevi sermaye, etkileşim boyutu ve kültürel, politik, psikolojik etmenler ve oyunların üretim, dağıtım ve tüketim aşamaları rol oynamaktadır (Sezgin, 2020 s. 319).

## 2. BAĞIMLILIK

Bağımlılık kavramı ile ilgili birçok farklı tanım yapılmaktadır. TDK'ye göre bağımlı kavramı “*Başka bir şeyin istemine, gücüne veya yardımına bağlı olan, özgürlüğü, özerkliği olmayan, tabii, bir kimseye veya şeye maddi ve manevi yönden aşırı bağlı olan ve sigara uyuşturucu madde vb. kötü alışkanlıklara aşırı düşkün, müptela*” olarak üç farklı şekilde ve bağımlılık kavramı ise “*Bağımlı olma durumu, tabiiyet.*” şeklinde tanımlanmaktadır (TDK, 2019). Oxford sözlüğünde ise bağımlılık (addiction) “*Bir şeyi alışkanlık olarak özellikle zararlı bir şeyi kullanmayı ve yapmayı bırakamama durumu*” ve bağımlılığın (dependence) bir başka anlamında ise “*Bir şeye bağımlı olma (Onu almayı veya kullanmayı bırakamama)*” şeklinde tanımlanmaktadır (Oxford Learner's Dictionaries, 2022). Cottler (1993) ve Rounsaville ve arkadaşları (1993) bağımlılığı “*Bireyin üzerindeki kontrolü azaltan ve zararlı sonuçları olan bir davranış*” olarak tanımlamaktadır (West, 2001). Bir başka tanıma göre bağımlılık, bireyin hayatı üzerindeki kontrolünü kaybederek başka şeylere bağımlı hale gelmesidir (Tosun, 2020, s. 13). Küçükvardar (2020) bağımlılığı, teknolojik anlamda iki farklı şekilde ele almaktadır. Bunlar: “*dependency (bağımlılık)*” ve “*addiction (bağımlılık)*” şeklindedir. Dependency anlamında, var olan teknolojiye karşı ayrılan zamanın kademeli olarak artışı ve bu artışla beraber tolerans geliştiren birey, başlangıçta teknolojiyi belirli bir amaç durumundan hayatının kendisi olma durumuna getirmesi ve addiction kavramını ise tutsaklık ve aşırı, yoğun ve istekli teknoloji kullanımı olarak tanımlamaktadır. Ruhsal Bozukluklar ve Tanısal ve Sayımsal Elkitabı 5. basımında (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5th edition [DSM5]) (2014) bağımlılık kavramını, belirsiz bir tanım olması ve olumsuz bir yan anlamı olabileceğinden dolayı bozukluk kavramını kullanmaktadır. Bu durumda bağımlılık kavramının literatürde tam olarak tanımlanamadığı veya farklı anlamlarda tanımlanabildiği görülmektedir.

Bağımlılık, biyopsikososyal bir sorun olarak kabul edilmektedir ve bu sorunun oluşmasında birçok farklı etken vardır. Bu etkenler; biyolojik, psikolojik ya da sosyal yönlü olabilmektedir. Çevresel koşullar, arkadaş ilişkileri, ekonomik durum, kişilik özellikleri ve ebeveyn rolleri gibi etkenler bunlardan bazılarını oluşturmaktadır (Ögel, 2019).

Bağımlılık kavramı klasik anlamda alkol, kokain, esrar gibi kimyasal madde kullanımını içerirken kumar, alışveriş, seks ve oyunlar gibi madde içermeyen davranışsal bağımlılıklardan da söz etmek mümkündür (Arısoy, 2009). Alanyazın incelendiğinde bağımlılık kavramı genel anlamda madde ve davranışsal bağımlılık olmak üzere iki farklı şekilde incelenmektedir. Madde bağımlılığı, madde kullanımı üzerinde kontrol kaybı veya olumsuz sonuçlarına rağmen maddeyi isteme ve alma zorunluluğu olarak tanımlanmaktadır (Nestler, 2001). Davranışsal bağımlılık ise bir davranışa karşı olumsuz sonuçları olmasına rağmen davranışın tekrarlanması, davranış üzerinde kontrol kaybı ve davranışa karşı yoğun istek duyma halidir ve madde bağımlılıkları ile benzer özelliklere sahiptir (Grant ve Potenza, 2005, s. 304). 1990 yılında Isaac Marks “*Behavioural (non-chemical) adictions (Davranışsal (Kimyasal Olmayan) Bağımlılıklar)*” adlı makalesi ile ilk kez davranışsal bağımlılık kavramını tanımlayarak madde bağımlılığı ile ortak özellikleri olduğu yönündeki görüşlerinden bahsetmiştir ve bağımlılık araştırma alanı kabul edilerek bu alandaki çalışmaların artmasını sağlamıştır (Billieux vd., 2015). Bahsedilen bilgiler doğrultusunda davranışsal bağımlılık, davranışa karşı tolerans geliştirerek kişinin sonuçlarını bilmesine rağmen sorunlu davranışa devam etmesi durumu olarak tanımlanabilir.

Davranışsal bağımlılık yani kimyasal olmayan bağımlılık ve madde bağımlılığı arasında ortak bileşenler bulunmaktadır. Bunlar; *belirginlik (saliency)*, *duygudurum değişimi (mood modification)*, *tolerans (tolerance)*, *yoksunluk (withdrawal symptoms)*, *çatışma (conflict)* ve *nüksetme (relapse)* olarak altı bileşenden oluşmaktadır (Brown, 1993 akt. Griffiths; 1996, 2005, 2018). Bu bileşenler normal işleyişi bozmaktadır ve gözlemlenebilir olma özelliğine sahiptir. Davranışsal bağımlılıklar temel olarak alışkanlıklardan farklıdır. Alışkanlıklar temel bağımlılık bileşenlerini içermezler ve normal işleyişi olumsuz etkilemeyebilirler (Serenko ve Turel, 2021). Bağımlılık, alışkanlıkların bir sonraki aşamasını oluşturmaktadır ve bağımlılığın oluşabilmesi için bağımlılık yapıcı davranışın rutin ve aşırı ölçüde yapılması ile ilişkili bir durumdur (Ögel, 2020, s. 109).

Davranışsal bağımlılıklar ile ilgili alanyazın incelendiğinde çeşitli davranışsal bağımlılık türleri bulunmaktadır. Bunlardan bazılarını yeme, teknoloji, oyun, internet, kumar ve sosyal medya oluşturmaktadır. Tosun (2020, s. 14) davranışsal bağımlılıkları şu şekilde sıralamaktadır:

1. Kişiyeye bağımlılık
2. Patolojik aşk
3. Seks ve pornografi bağımlılığı
4. Teknolojik (ya da dijital) bağımlılıklar:
  - Telefon
  - SMS veya dijital mesajlar
  - İnternet ve sosyal medya
  - Bilgisayar ve internette oyun
  - Dijital müzik (Ipod vs.)
5. Dürtü Kontrol Bozuklukları
  - Trikotillomani
  - Patolojik kumar
  - Kleptomani
  - Piromani
  - Kompulsif yeme
  - Kompulsif alışveriş

Ruhsal Bozukluklar ve Tanısal ve Sayımsal Elkitabı (DSM) beşinci baskısında davranışsal bağımlılık türlerinden sadece kumar oynama bozukluğunun tanı ve kriterlerini belirtmektedir (Amerikan Psikiyatri Birliği, 2014, s. 289). DSM-5'te seks bağımlılığı, egzersiz bağımlılığı ve alışveriş bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılıkların tanı ve kriterlerini oluşturmak için yeterli kanıt olmadığından sınıflandırmaya dahil edilmemiştir ve internet oyun oynama bozukluğu (Internet gaming disorder) ile ilgili tanı ve kriterlerden bahsedilmiştir fakat daha fazla çalışma yapılması gerektiği için herhangi bir sınıflandırmaya dahil edilmemiştir (American Psychiatric Association, 2013). ICD-11 (International Classification of Diseases 11th Revision) zihinsel, davranışsal ve nörogelişimsel bozukluklar bölümünde madde kullanımına veya bağımlılık yapan davranışlara bağılı bozukluklar başlığı altında kumar ve oyun bozukluğundan bahsetmektedir (WHO, 2022). Bu bilgiler doğrultusunda davranışsal bağımlılıklarla ilgili araştırmaların başlaması yakın geçmişte olması, davranışlar ve sonuçlarının kişiden kişiye değişebilecek etkiye sahip



olması gibi nedenler tanı ve kriterlerin dünya çapında ortak özellikler gösterememesine neden olmuş olabilir.

Davranışsal bağımlılıklardan birini teknoloji bağımlılığı oluşturmaktadır (Eke, 2019, s.208). Griffiths (1995) göre teknolojik bağımlılık, insan-makine etkileşimini içeren davranışsal bağımlılıkları ifade etmektedir. Bunlar pasif (televizyon izleme gibi) veya aktif (bilgisayar oyunları oynama gibi) olabilir ve bağımlılık yapabilecek özellikler içerirler. Küçükvardar (2020, s. 97) teknolojik bağımlılığın temel olarak davranışsal bozuklukları içerdiğini ancak çok yoğun ve uzun süre kullanımı ile maddesel bağımlılık belirtilerinin ortaya çıkabileceğini belirtmektedir. Teknoloji bağımlılığının birçok alt alanı bulunmaktadır. Bunlardan bazılarını internet (örneğin Beard, 2005), sosyal medya (örneğin Savcı ve Aysan, 2017), oyunlar (örneğin Nergiz ve Nergiz, 2021) ve cep telefonu (örneğin Goswami ve Singh, 2015) oluşturmaktadır.

Bu çalışmada, teknoloji ya da dijital bağımlılık türlerinden oyun bağımlılığı üzerinde durulacaktır. Tanım, tanı ve kriterleri ile ilgili aşağıdaki bölümlerde bilgi verilecektir.

## **2.1. Oyun Bağımlılığı Nedir?**

Oyun bağımlılığı ile ilgili alanyazın incelendiğinde farklı kavramlar kullanılmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve oyun oynama bozukluğu bunlardan bazılarını oluşturmaktadır. Oyunların birey üzerinde bağımlılığa neden olabilecek düzeyde etkilerinin olmasından kaynaklı bu çalışmada oyun bağımlılığı terimi kullanılmaktadır ve dijital oyunlar (örneğin bilgisayar, video ve mobil gibi) genel olarak ele alınmaktadır.

Oyun bağımlılığı, sosyal ve/veya duygusal problemlere yol açmasına rağmen bilgisayar veya video oyunlarının aşırı ve kompulsif kullanımı olarak tanımlanmaktadır ve oyuncu bu aşırı kullanıma hâkim olamamaktadır (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009). Dünya Sağlık Örgütü (2020) oyun bağımlılığını; oyun oynama üzerinde kontrolün kaybedilmesi, oynanan oyunun süresini arttırarak ilgi alanlarına ve günlük faaliyetlerine

göre öncelikli hale gelmesi ve olumsuz sonuçlarına rağmen oyun oynamaya devam etme olarak tanımlanmaktadır.

Dijital oyunlar; bilgisayar (çevrimiçi ya da çevrimdışı), konsol ve mobil (çevrimiçi ya da çevrimdışı) şeklinde sınıflandırılabilir.

Dijital oyunların sahip olduğu bazı özellikler bağımlılık yapıcı etkiye sahiptir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Yee (2006), dijital oyunların motive edici bileşenlerini üç gruba ayırmıştır. Bunlar: başarı, sosyal ve oyuna dalmadır.

- Başarı bileşeni
  - *Yükselme/ilerleme (advancement)*: Oyun içinde güç kazanma, hızlı ilerleme, zenginlik veya statü kazanma isteği.
  - *Mekanik (mechanics)*: Oyun karakterinin performansını iyileştirmek için oyundaki temel kuralları ve sistemi analiz etme gerekliliği.
  - *Rekabet(competition)*: Oyunu oynayan diğer oyunlara karşı mücadele ve rekabet etme isteği.
- Sosyal Bileşen
  - *Sosyalleşme (socializing)*: Oyunu oynayan diğer oyuncular ile sohbet etme ve yardımlaşma olanağı.
  - *İlişki (relationship)*: Oyunu oynayan diğer oyuncular ile uzun vadeli anlamlı ilişki kurma isteği.
  - *Ekip çalışması (teamwork)*: Oyunda oluşan grup çalışmasının parçası olmaktan memnuniyet duyma.
- Oyuna Dalma Bileşeni
  - *Keşif (Discovery)*: Oyunu oynayan diğer oyuncuların bilmediği şeyleri bilme ve bulma.
  - *Rol Yapma (role-playing)*: Oyunun kurgusuna uygun karakter yaratma ve oyunu oynayan diğer oyuncularla etkileşim kurma
  - *Özelleştirme ve Kontrol (customization)*: Oyundaki karakterini kendine göre şekillendirebilme olanağı.

- *Gerçekten kaçma (escapism)*: Gerçek hayatta meydana gelen sorunlardan kaçma olanağı.

Oyunların bağımlılık yapıcı etkiye sahip olan önemli risk faktörleri bulunmaktadır ve genellikle bunları belirlemede biyopsikososyal model kullanılmaktadır. Oyunların önemli risk faktörleri beşe ayrılmaktadır. Bunlar; biyolojik, kişilik ve psikolojik, çevresel, stres ve yapısal faktörlerdir. Bağımlılığa karşı savunmasızlık, depresyon, aile ortamı, akademik başarıda düşüş, üzüntü ve özgüven kaybı gibi faktörler bunlardan bazılarını oluşturmaktadır (Torres-Rodriguez, Griffiths ve Carbonel, 2017).

Griffiths ve Meredith (2009) oyun bağımlılığı ile ilgili yaptıkları çalışmada fiziksel ve psikolojik belirtileri içermektedir. Bunlar:

Psikolojik belirtiler:

- Oyun oynarken kendini iyi ve mutlu hissetme,
- Oyun oynama davranışını durduramama,
- Oyun oynamak için bilgisayarda daha fazla zaman geçirme isteği,
- Aile ve arkadaşların ihmali,
- Oyun oynama olmadığı zaman kendini; boş, depresif ve sinirli hissetmek,
- Yapılan işlerle ilgili işverenlere ve aileye yalan söyleme,
- İş ve okul ile ilgili sorunlar.

Fiziksel belirtiler:

- Karpal tünel sendromu,
- Kuru gözler,
- Migren baş ağrıları,
- Sırt ağrıları,
- Öğün atlama gibi düzensiz yeme alışkanlıkları,
- Kişisel hijyene dikkat etmeme,
- Uyku bozuklukları ve uyku düzeninde değişiklik.

### 2.1.1. Oyun Bağımlılığının Tanı ve Kriterleri

Oyun bağımlılığının tanı ve kriteri için çeşitli ölçme araçları kullanılmaktadır ve ölçme araçları geliştirilmeye devam etmektedir. Bunlardan bazılarını; DSM-5 İnternet Oyun Oynama Bozukluğu (American Psychiatric Association, 2013), ICD-11 Oyun Oynama Bozukluğu (WHO, 2020) ve Lemmens ve arkadaşlarının Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Lemmens vd., 2009) oluşturmaktadır.

DSM-5'e göre İnternette Oyun Oynama Bozukluğu, üzerinde daha fazla çalışma yapılması gerektiren bozukluklar arasında yer almakta ve davranışsal bağımlılıklardan sadece Madde ile İlişkili Bozukluklar ve Bağımlılık Bozuklukları başlığı altında Kumar Oynama Bozukluğunu tanımlamaktadır. DSM-5'e göre İnternette Oyun Oynama Bozukluğu 12 aylık süre içerisinde aşağıdaki belirtilerde 5 veya daha fazlası klinik olarak bozulmaya veya sorunlara neden olmakta ve oyuncu diğer oyuncularla oyun oynamak için internetin sürekli ve tekrarlayıcı bir şekilde kullanmasıdır (American Psychiatric Association, 2013, s. 795):

1. İnternet oyunları ile zihnin meşgul olması (Birey önceki oynadığı oyunu düşünür ya da bir sonraki oyunu oynamayı bekler ve bireyin günlük yaşamında internette oyun oynama baskın bir etkinlik haline gelir).
2. İnternette oyun oynama etkinliği gerçekleşmediğinde ortaya çıkan yoksunluk belirtileri (Bu belirtiler genellikle sinirlilik, endişe veya üzüntü olarak ortaya çıkmaktadır ve yoksunluğun fiziksel belirtileri oluşmaz).
3. Tolerans- İnternet oyunlarına karşı giderek zaman arttırma ihtiyacı
4. İnternet oyun oynama eylemini kontrol etmede başarısız girişimler
5. İnternet oyunlarının bir sonucu olarak önceki hobilere ve eğlenceye olan ilgi kaybı
6. Psikososyal problemlerin bilinmesine rağmen internette aşırı oyun oynama eylemine devam etme
7. İnternette oyun oynama miktarı ile ilgili aile üyelerini, terapistleri ve başkalarını aldatma

8. Olumsuz ruh halinden kaçma (örneğin çaresizlik, suçluluk ve endişe gibi) ve rahatlamak için internet oyunlarının oynama
9. İnternette oyun oynama nedeniyle önemli bir ilişki, iş, eğitim veya kariyer olanaklarını tehlikeye atma veya kaybetme.

Lemmens ve arkadaşları (2009) oyun bağımlılığı için yedi kriter geliştirmiştir.

Bunlar:

1. *Dikkat çekme (önem affetme) (Salience)*: Oyun oynamak, kişinin hayatındaki en önemli aktivite haline gelir. Kişinin düşüncesine (meşguliyet), duygularına (isteğine) ve davranışlarına (aşırı kullanım) hükmeder.
2. *Tolerans (Tolerance)*: Kişi, daha sık oyun oynamaya başlar ve oyun oynama süresi kademeli olarak artar.
3. *Duygu durum değişikliği (Mood modification)*: Kişinin oyun oynamasının bir sonucu olarak edindiği kişisel deneyimlerdir. Kişi kaçınma, sakinleşme, suçluluk ve rahatlama gibi olumlu ya da olumsuz hisler oluşabilmektedir.
4. *Yoksunluk (geri çekilme) (Withdrawal)*: Oyun oynamanın durdurulması veya aniden kesilmesi anında ortaya çıkan olumsuz duygular ve/veya fiziksel etkilerdir. Öfke, kontrol kaybı, endişe ve titreme gibi psikolojik ve fizikler etkiler ortaya çıkabilmektedir.
5. *Nüksetme (Relapse)*: Kişinin daha önceki oyun oynama şekline dönme eğilimidir. Yoksunluk veya kontrollü oyun oynama döneminden sonra hızlı bir şekilde eski oyun kalıpları tekrar yüklenmektedir.
6. *Çatışma (Conflict)*: Kişinin aşırı oyun oynamasından kaynaklı çevresi ile çatışma yaşamasıdır. Çatışmalar; ihmal, yalan söyleme ve aldatma gibi olumsuzlukları içerebilmektedir.
7. *Problemler (Problems)*: Kişinin aşırı oyun oynaması sonucu ortaya çıkan problemleri kapsamaktadır. Kişi oyun oynamayı okul, iş ve sosyal faaliyetlere tercih ettiği için bunun sonucunda oluşabilecek kayıplardır. Örneğin; işini kaybetme, içsel çatışma ve sosyal çevre kaybı olabilmektedir.

## 2.2. Ergenlerde Oyun Bağımlılığı

Dünya Sağlık Örgütü (WHO) ergenliği, 10-19 yaş arası çocukluk ve yetişkinlik arasındaki yaşam aşaması olarak tanımlamaktadır (WHO, 2022). Ergenlik dönemi ya da diğer adı ile adolesan dönem, fiziksel büyüme, cinsel ve psikososyal gelişimin olduğu ve çocukluktan erişkinliğe geçiş dönemini kapsamaktadır (Susman ve Rogal, 2004 akt. Parlaz vd., 2012). Ergenlik, fiziksel ve duygusal değişimin sebep olduğu cinsel ve psikososyal olgunlaşma ile başlayıp bireyin kimliğini, bağımsızlığını ve sosyal üretkenliğini kazandığında biten bir dönemdir ve biyopsikososyal gelişiminde değişiklikler meydana gelmektedir. Biyolojik olarak iskelet sisteminde büyüme ve cinsel ve psikolojik olarak bilişsel ve kimlikte gelişimin olduğu, sosyal açıdan ise genç erişkinlik rolüne hazırlanır (Derman, 2008). Bazı kuramcılar ergenliği, insan yaşamının belirli bir dönemi olarak ele almaktadır. Sigmund Freud, Erikson ve Piaget gibi kuramcılar bunlardan bazılarını oluşturmaktadır. Freud ergenliği, gelişimin beşinci evresi olarak ele almakta ve genital dönem olarak adlandırmaktadır. Bu dönemde; cinsel olgunlaşma ile cinsel istekler ortaya çıkmaktadır ve bu istekler karşı cinse yönelik olmaktadır. Bu gelişim evresi yetişkinlik boyunca devam etmektedir. Erikson'un psikososyal kuramına göre; kimlik kazanmaya karşı kimlik krizi olarak ele almakta ve beşinci gelişim aşamasında değerlendirmektedir. Bu aşama 12-18 yaş arası kapsamaktadır. Bu dönemde ergen "*Ben kimim?*" ve "*Neler yapabilirim?*" gibi benliğine yönelik sorular sormaktadır ve olumlu ya da olumsuz gelişimine göre kimlik inşasını tamamlamaktadır. Piaget'nin bilişsel gelişim kuramına göre bu evre soyut işlemsel dönemdir ve dördüncü evreyi ve 11/12 yaş ve üzerini kapsamaktadır. Bu aşamada ergen somut düşünce sisteminden soyut düşünce sistemine geçmektedir. Bunu varsayımlar ve hipotezler üreterek sağlayabilir ve mantıksal çıkarımda bulunabilir (Aydın, 2010 s. 6-16; Yazgan İnanç, Bilgin ve Kılıç Atıcı, 2015 s. 39-51). Ergenlik dönemi; fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişim özellikleri bulunan bir dönemdir ve bu özellikler ile bir bütün oluşturmaktadır. Bu özellik aşamalarının herhangi birinde problem yaşanması diğer özellik aşamalarını da etkilemektedir (Aydın, 2010 s. 208).

Ergen, bu gelişimsel dönemde birçok sorun ile karşı karşıya kalabilmektedir. Kimlik oluşumu, karşı cins ile kurulan ilişkiler, boş zamanlarını değerlendirme, akademik hayatları, meslek seçimi, bireyselleşme süreci, akran, aile ve diğer sosyal çevre ile olan ilişkileri ve

benlik saygısı gibi psikososyal alanlarda sorunlar ortaya çıkabilmektedir (Derman, 2008; Kulaksızođlu, 2011 s. 77; elikkalp ve Yalın Irmak, 2022). Bu sorunlarda ergende; depresyon, fke, kaygı, duygu durum bozukluđu, dşk benlik saygısı ve akademik bařarı, kimlik oluřturamama, sosyal iliřkilerinde zedelenme, yalnızlık ve bađımlılık gibi sorunlara neden olabilmektedir.

Ergenlik dneminin en nemli sorunlarından birini bađımlılık oluřturmaktadır. Ergenler bu dnemde maddeye ya da davranıřsal alanlara bađımlılık geliřtirebilmektedir. Kulaksızođlu (2011) bađımlılık yaratabilecek nedenleri řu řekilde sıralamaktadır:

1. *Dayanıksız ve gřsz bir kiřilik yapısına sahip olma ve kaygıdan kaınma:* Bađımlı kiřiler genellikle dřk zgvene sahip ve kaygılı kiřilerden oluřmaktadır. Zararlı alışkanlıkları, hayatlarındaki problemi zözmekte zorlandıkları zaman kaıř yolu ve destekleme aracı olarak kullanabilmektedirler. Gnlk yařam problemlerini zmnde bařarısız olma, znt ve bařarısızlık gibi olumsuz durumlarla bařa ıkamama bireyi zararlı alışkanlıklara yneltebilmektedir.
2. *İten denetimli olmaktan ok, dıřtan denetimli olmak:* Birey yařadığı ya da karřılařtığı sorunların nedeni ve zmn dıřsal etmenlere bađlayabilmektedir. Olaylardaki sorumluluđunun farkında olma ve kendisi ile ilgili olan geliřmelere kısmende olsa yn verebilmesi kiřinin neden, sonu ve iliřkisini geliřtirmektedir. Tam tersi durumlarda birey bađımlı olabilecek bir yapıya sahip olabilmektedir. Bu durumda zararlı alışkanlıklara ynelebilmektedir.
3. *Kendini deđersiz algılama:* Bireyin kendini deđersiz hissetmesi, ařađılama, sulama, yetenek ve deđerlerinin farkında olmama, dřk zgvn ve benlik saygısı bireyde bađımlılık gibi olumsuz davranıř kalıplarına neden olabilmektedir.
4. *Duygusal bakımdan olgunlařmamıř olma:* ocukluk dneminde; ebeveynler tarafından istenmeme, sevgi grmeme ve ebeveyn tarafından reddedilmiř olma gibi problem yařayan bireyler zararlı alışkanlıklar edinebilmektedir.

Hazza kontrol edememe, olgunlaşmamış duygular, heyecanlanma ve huzursuzluk verici durumlarda (korkma, kızarma vb. durumlar) birey zararlı alışkanlıkların rahatlatıcı ve sakinleştirici etkisinden yardım alabilmektedir. Bu gibi durumlar bireyin zararlı alışkanlığa sürekli yönelmesini sağlayabilmektedir.

5. *Hazza yönelik olma:* Bireyin sahip olduğu kişilik özellikleri arasında değişiklikten heyecan duyma ve hazza yönelik olması ve bunun sonucunda yeni heyecanların yaşanması ve kısa süreli haz alma durumu bireyi zararlı alışkanlıklara yöneltebilmektedir.
6. *Kötü alışkanlıklara sahip arkadaş çevresi:* Zararlı alışkanlıklara sahip çevrede yaşayan birey bu durumdan etkilenmektedir ve bu durumda bağımlılık yapıcı bir etkiye sahip olabilmektedir. Ergenlik döneminde önemli olan arkadaş-akran etkileşimi ve bu etkileşimde kötü alışkanlıklara sahip arkadaş grubu bireyin zararlı alışkanlıkları edinmesine sebep olmaktadır. Özenme, gruptan dışlanmama ve gruba ait olma isteği gibi nedenler olumsuz tutum ve davranışlara neden olabilmektedir (Köknel, 1982; Kasatura, 1995 akt. Kulaksızoğlu, 2011 s. 216-218; Kulaksızoğlu, 2011 s. 216-218).

Kulaksızoğlu (2011) altı maddeyi “*Madde Bağımlılığının Nedenleri*” başlığı altında ele almaktadır. Bu nedenleri birey ve ergen açısından incelemiştir. Bu altı madde ergenlerde benzer davranışsal bağımlılıkların gelişmesine neden olabilecek etkenler arasında sayılabilir. Davranışsal bağımlılıkların da madde bağımlılıkları ile ortak özelliklerinin olmasından kaynaklı bu tip nedenlerle gelişebilmektedir.

Günümüzde, bilimsel ve teknolojik gelişmeler hızlı bir şekilde ilerlemektedir ve gelişen akıllı telefonlar, bilgisayarlar ve internet gibi teknolojik aletler hayatımızda önemli bir yere sahip olmuştur. Bilgisayar, akıllı telefon ve internet gibi teknolojik aletler hayatımızı kolaylaştırır da aşırı ve zararlı kullanımı birçok probleme de neden olabilmektedir (Davranışsal Bağımlılıklar ile Mücadele Ulusal Strateji ve Eylem Planı, 2019-2023). Özellikle teknolojinin içinde büyümüş kuşakta bu tür problemler ile daha fazla



karşı karşıya kalınabilmektedir. Bunun sonucunda da çocuk ve gençlerde, teknolojik gelişmeler ile birlikte bilgisayar, oyun, internet ve sosyal medya gibi bağımlılıklara neden olabilmektedir.

Günümüzde geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmaktadır. Oyunların dijitalleşmesi oyun çeşidini arttırarak birçok oyunun dijital ortamda oynanmasını sağlamaktadır. Çeşitlenen dijital oyunlar, ergenlerin oyun oynama gereksiniminden faydalanmaktadır (Soyöz-Semerci ve Balcı, 2020). Türkiye Oyun Sektörü Raporu'na (2021) göre; yetişkinlerin %78'i mobil oyun oynamaktadır ve mobil oyuncuların yüzdesel yaş aralığının %28'ini 10-20 yaş arası oyuncular oluşturmaktadır. Rapora göre, oyuncuların oyun içi motivasyonlarını etkileyen etmenler:

- Oyunların ücretsiz indirilebilmesi
- Oyunlarda kişiyi rahatsız etmeyecek reklamların olması
- Arkadaşları ile çevrimiçi oynayabilmesi
- Tek başına ve çevrimdışı olarak oynanabilmesi
- Arkadaş edinilmesi ve oyundaki kişilerle iletişim kurabilmesi
- Yapımcı firmayı bilinmesi ve firmaya güven duyulması
- Sürekli yenilik getirmek
- Rekabet ortamı ve bu ortamın iyi olarak gösterilmesi

Raporda belirtilen etmenler, ergenlerin oyun oynamasını arttırabilmektedir ve bunun sonucunda da bağımlı olabilmektedir.

Dijital oyunların ergenler üzerinde olumlu ve olumsuz etkisi bulunmaktadır ve olumsuz etkiler bağımlılık yaratabilecek etkiye sahiptir. Wan ve Chiou (2013) yaptıkları bir çalışmada ergenlerin oyun oynama nedenlerini beş farklı kategoriye ayırarak incelemişlerdir ve ulaştıkları sonuçlar şu şekildedir:

1. *Psikolojik İhtiyaçlar ve motivasyonlar:*

- Eğlence ve boş zaman

- Duygusal başa çıkma (yalnızlık, stres ve öfke vb.)
  - Gerçeklikten kaçma
  - Kişiler arası ve sosyal ihtiyaçların tatmini (sosyal çevre edinme ve ait olma vb.)
  - Başarı ihtiyacı
  - Heyecan ve meydan okuma ihtiyacı
  - Güç ihtiyacı
2. *Bağımlıların yaşamına odaklanma:* Görüşme yapılan çoğu ergen, oyunların olmadığı bir hayatı “karanlık” ve “sıkıcı” olarak tanımlamışlardır. Bunun sonucunda oyun oynamak ergenlerin hayatlarının odak noktası olduğunu göstermiştir.
  3. *Sanal kendi ve gerçek kendisinin etkileşimi:* Görüşme sonucunda ergenlerin gerçek hayatta yerine getiremediği rolleri gerçekleştirmektedir.
  4. *Telafl edicilik ve derin memnuniyet:* Ergenler için oyunlar, kişiler arası ilişki ihtiyaçlarını karşılayan kanallar sonucuna ulaşılmıştır.
  5. *Kendi yansımaları:* Ergenler başarı ve güç ihtiyacını oyunlar sayesinde bilinçsiz bir şekilde karşılayabilmektedir. Bu durum gerçekte daha az olabilmektedir.

### 3. SOSYAL DESTEK ALGILARI

Çalışmanın bu bölümünde sosyal desteğin tanımı, sosyal destek mekanizmalarından aile, arkadaş ve öğretmen desteği ve sosyal desteğin bağımlılık ile ilişkisi ele alınacaktır.

Sarason, Levine, Basham ve Sarason (1983) sosyal desteği; bireyin güvенеbileceği, bireyi önemsediklerini, değer verdiklerini ve sevgi ifadelerini yansıtan insanların varlığı ve mevcudiyeti şeklinde tanımlamaktadır. Yıldırım'a (1997) göre sosyal destek, bireyin çevresinden edindiği psikolojik ve sosyal alanlardaki desteği ifade etmektedir. Caplan (1974) göre sosyal destek; aile, arkadaş, komşu ve diğer kişiler tarafından sağlanan çeşitli yardımları ifade etmektedir (Barrera, Sandler ve Ramsay, 1981). Lewin alan kuramında sosyal destek sisteminden de bahsetmektedir. Lewin'e göre psikolojik çevrenin tüm davranışları ve içinde bulunulan çevrenin koşulları bireyin davranışını etkilemektedir (Öner ve Eren Gümüő, 2000). Sosyal destek, bireyin sosyal ağlarındaki (öğretmen, arkadaş, aile vb.) işlevselliğini arttıran ve bireyi oluşabilecek olumsuz sonuçlardan koruyabilecek destekleyici davranışlara ilişkin algılardır (Malecki ve Demaray, 2002; Malecki ve Demaray, 2006).

Sosyal destek işlev ve şekil bakımından farklı grupsal sınıflamaları bulunmaktadır. Bireylere rehberlikte bulunan ve geri iletim sağlayan Caplan'e (1974) göre sosyal destek beő grupta toplanabilmektedir. Bunlar:

- *Duygusal destek (Emotional support)*: Bireye karşı iletilen ilgi, sevgi ve güven duygularıdır.
- *Takdir desteği (Esteem support)*: Bireyin sorunları ve kusurları ile kabul edildiğinin ve saygı duyulduğunun belirtilmesidir.
- *Maddi destek (Instrumental support)*: Maddi yardım, araç-gereçler ve hizmetlerdir.
- *Bilgisel destek (Informata-ional support)*: Sorunların çözümü için çözücü bilgilerin verilmesi ya da becerilerin öğretilmesidir.
- *Berberlik desteği (Social companionship)*: Boş zamanların birlikte geçirilmesidir (Cohen ve Wills, 1985; House, 1981 akt. Torun, 1995).

Alanyazınında sosyal destek kaynakları *araçsal*, *duygusal* ve *bilgisel* destek olarak ele alınmaktadır (House, 1981; Sorias, 1988b; Barbour, 2001; Cohen, 2004 akt. Yuvakgil, 2017). Araçsal destek; bireyin gereksinimine göre eylem ya da araçlarla yapılan destektir (Sorias, 1988b akt. Yuvakgil, 2017, s. 13). Duygusal destek; empati, sevgi, güven, cesaretlendirme ve aktif dinleme gibi duyguları içeren destektir (Langford vd., 1996; Bowyer vd., 2012 akt. Kowitt, 2013). Bilgisel destek; ihtiyacı olan bireye tavsiye verme, bilgi toplama, bilgileri paylaşma ve danışmanlık yapma şeklinde tanımlanan destektir (House, 1981; Cohen, 2004 akt. Yuvakgil, 2017, s. 13; Scott, 2019).

Sosyal destek, aileden arkadaşta, arkadaştan özel kişilere kadar geniş bir çevreden sağlanabildiği gibi sosyal hizmet uzmanı, psikolog, doktor gibi profesyonellerden de sağlanabilmektedir (House, 1981 akt. Yuvakgil, 2017, s. 13). Aile, arkadaş gibi çeşitli sistemlerden alınan sosyal destek, bireyin kendini psikososyal yönden iyi hissetmesine yardımcı olur ve hem fiziksel hem de zihinsel sağlığının korunmasını sağlar (Kanber, 2018). Sosyal desteğin yaşamdaki gerginlik ve yaşanan problemleri hafifleteceği tahmin edilenler arasındadır (Arling, 1987, s. 107). Luke, Williams ve arkadaşları (1981), sosyal destek eksikliğinin depresyon ve diğer psikolojik etkileri tetiklediğini öne sürmüşlerdir. Billings, Pearlin ve arkadaşları (1981) sosyal desteğin alındığı durumlarda gerginliğin ve problemlerin etkisini azalttığı, sosyal destek alınmadığı durumlarda ise gerginlik seviyesinin arttığı ve problemlerin etkisinin daha da arttığını belirtmişlerdir (Arling, 1987, s. 109). Arling'e (1987) göre, sosyal destek yaşamın getirmiş olduğu zorlukları aza indirdiği veya etkisinin minimum düzeye düşürebildiğini öne sürmüştür.

Sosyal ağlar, sosyal destek sistemini geliştiren bir unsur olarak kabul edilebilir. Sosyal ağ, bireyin çevresi ile olan ilişkilerini ve bağlarını ifade etmektedir (Sorias, 1989b akt. Yuvakgil, 2017, s. 14). Yapılan bazı araştırmalar, bazı durumlarda sosyal ağların sosyal destek sistemine olumsuz etki yaptığı sonucunu elde etmiştir (Aksüllü ve Doğan, 2004 akt. Yuvakgil, 2017, s. 15). Arling'e (1987) göre, geniş sosyal ağların, aile ve arkadaşlarla olan iletişim ağlarının fazlalığı, sosyal destek için sadece gerekli ve yeterli değildir. McFarlane ve arkadaşları (1983), sosyal ağları daha küçük olan bireylerle sosyal ağları daha geniş olan fakat bu ağlardan yeterli destek göremeyen bireyler karşılaştırıldığında; sosyal ağları daha

az olup bu ağlardan destek gören bireylerin stresle başa çıkma kapasitelerinin daha iyi olduğu sonucuna ulaşmışlardır (Arling, 1987, s. 108).

Özetle; her birey, temel ve güvenlik ihtiyacını karşıladıktan sonra psiko-sosyal ihtiyaçlarını karşılamak için uğraşır. Temel ihtiyaçlarımız, hayatımızı devam ettirmemiz için önemli bir koşuldur. Birey, temel ihtiyaçlarını karşıladıktan sonra güvenlik ihtiyacını karşılama eğiliminde olur. Bu iki katmandaki ihtiyaçlarını karşılayan birey, çevreden bağımsız yaşayamadığından; ait olma, kabul görme, sosyal çevre, sevmeye ve sevilme gibi sosyal ihtiyaçları ortaya çıkar ve bunu karşılamak için çaba gösterir. Böylelikle birey biyolojik sağlığının yanı sıra ruhsal ve sosyal sağlığını da korumuş olur. Dünya Sağlık Örgütü sağlığı; biyopsikososyal yönden tam bir iyilik hali olarak tanımlamıştır (WHO, 1948). Birey bazen bazı ihtiyaçlarını tek başına karşılamada yetersiz kalabilmektedir. Bu doğrultuda ailesinin, arkadaşlarının, akrabalarının vb. kişilerinin çeşitli desteğine ihtiyaç duyabilmektedir. Bu desteklerinin en önemli boyutlarından biri de sosyal kısmı oluşturmaktadır.

### **3.1 . Ergenlerde Sosyal Destek Sistemleri ve Oyun Bağımlılığına Etkisi**

Ergenlik döneminde sosyal destek mekanizmaları, ergenin hayatında önemli bir noktayı oluşturmaktadır. Sosyal destek sistemleri, ergenin nasıl bir çevrede yaşadığını, aile, arkadaş, öğretmen, akraba, komşu ve ergenin hayatında önemli olan diğer kişiler ile ilişki niteliği ve destek derecelerini ifade etmektedir (Oktan, 2005). Olumlu sosyal ağlar ergenlik döneminde istenmeyen davranışlar ve zihinsel sorunlar gibi risklerin önlenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Ergenlik döneminde sosyal destek mekanizmaları hem risk önleyici hem de hedeflere ulaşmada yardımcı bir müdahale yöntemini yerini getirmektedir. Sosyal destek ergenin hayatında oluşan ya da oluşabilecek riskleri azaltmada tampon görevi görmektedir. Bu risklere madde kullanımı, intihar, stres ve başarısızlık örnek verilebilir. Tanıdık ve yabancı kişiler, ergenin sosyal ağlarını oluşturmaktadır ve ergen amaçları, ihtiyaçları ve sorunların çözümünde sosyal ağlarından yararlanmaktadır. Çoğunlukla etkileşimde olunan kişiler, aile üyeleri, arkadaşlar ve öğretmenler gibi kişiler ergenin sosyal

destek alabileceği kişileri oluşturmaktadır (Vietze, Daiute ve Dow, 2016 akt. Traş ve Arslan, 2013).

**Aile desteği:** En genel tanım ile aile, birbirleri ile yakın ilişkileri veya ortak ilgi olan ve birbirlerini önemseyen bir grup insanı ifade etmektedir (Cambridge Dictionary, 2022). Kır (2011) ailenin işlevlerini altı temel başlık altında incelemiştir. Bunlar; biyolojik, psikolojik, eğitim, toplumsal, kültürel ve ekonomiktir. Güvenlik, koruyuculuk, özsaygı geliştirme ve bağlılık ihtiyacını giderme bunlardan bazılarını oluşturmaktadır (Kır, 2011).

Ergen ve ailesinde ilişkiler; destekleyici olma, içten olma ve devamlılık gibi özelliklerle birlikte farklı özellikler de içerebilmektedir. Ergenin ailesi ile olan ilişkilerinin bazı boyutlarda devamlılığı olmaktadır (Örneğin anne ya da babası ile olan ilişkisi gibi). Ergenin ebeveynleri ile yakın ilişki kurması önemlidir. Ebeveynler ile kurulmuş olan yakın ve samimi ilişkiler, başkaları ile kurulan ilişkileri de etkilemektedir (Aydın, 2010 s. 184-185). Ebeveynler, ergenin çocukluktan yetişkinliğe başarılı bir şekilde geçiş yapması ve ergenin bireyselleşme ve duygusal açıdan aileye bağlı olma arasındaki dengeyi kurabilmesi noktasında ergene yardımcı olabilmelidirler. Aile ve ergen arasındaki ilişkinin zayıflığı ergende depresif duygulara yol açabilmektedir. Ergen ve ebeveynler arasında iletişim sağlanırsa sorunlar çözülebilmektedir. Ebeveynlerin; duygu ve düşüncelerine saygı duyma, ilgilenme, destek olma, rehberlik etme, demokratik ev ortamı oluşma gibi konularda olumlu tutum ve davranış sergilemeleri ergene olumlu anlamda katkı sağlamaktadır. Aile ile kurulan iletişim ve sorun çözme becerisinin geliştirilmesi, ergende ve aile de oluşabilecek gerilimi engellemektedir. Geliştirilen sorun çözme becerisi; birbirlerine karşı saygılı, gereksinimlerine öncelik tanıyabilen, düşünce ve bilgi alışverişinde bulunabilen aile ve ergenlerde olumlu etkilere neden olmaktadır. Ailenin oluşturduğu demokratik ev ortamında; saygı, takdir, sevgi ve kabul ön plandadır. Bu durum ergende olumlu bir etki oluşturmaktadır. Ancak ailede; ceza, yoksun bırakma, tehdit, tutarsız ve denetleyicilik gibi özellikler varsa ergende; saldırganlık, suç işlemeye eğilimli olmak, olumsuz duygular, güvensizlik, kuşkucu olmak ve antisosyal davranış sergileme gibi olumsuz etki yaratabilmektedir (Yazgan İnanç, Bilgin ve Kılıç Atıcı, 2015 s. 267-268). Ailenin işlevleri ergen üzerinde olumlu etki yaratabileceği gibi ailede oluşabilecek herhangi bir sorun ergende olumsuz davranışlar sergilemesine neden olabilmektedir. Bu duruma; duygu durum

bozukluğu, problem çözme becerilerini geliştirememesi, benlik saygılarında azalma ve bağımlılık vb. davranışlar örnek verilebilir.

Aile sisteminde meydana gelen herhangi bir sorun ergenin oyun bağımlılığı geliştirmesine sebep olabilmektedir. Yetersiz sevgi, iletişim problemi, istenmeyen ebeveyn alışkanlıkları ve ebeveynlerden kopukluk bağımlılığa neden olabilmektedir. Aileler tarafından desteklenen çocuklar, ailelerinin sağlıklı olduğunu hissettiklerinde stresleri azalır ve oyun bağımlılığı geliştirme riskleri de azalabilmektedir (Hanyang University, 2004; Hakisa, 2012 akt. Kim, 2015). Ebeveynlerden alınan destek olumsuz etkilere karşı koruyucu bir faktördür (Wills, 1190b akt. Wills, Vaccaro ve McNamara, 1992).

**Arkadaş Desteği:** Ergenlik döneminde arkadaş desteği, önemli bir sosyal destek mekanizmasını oluşturmaktadır. Arkadaş desteğinin ergenlik döneminde; toplumsal becerileri öğrenme, kendini tanıma, bağımsızlık kazanma, karşı cins ile ilişki kurma ve kimliğinin onaylanması açısından toplumsal işlevleri bulunmaktadır. Ergenlerde arkadaş desteği çocukluk dönemlerine göre farklılık göstermektedir. Ergenlikle birlikte gereksinimler de değişmektedir. Ergenler çocukluk döneminde ortak bazı etkinlikler yapmak ve oyun oynayabilmek için arkadaşlarına gereksinim duyarken ergenlik döneminde ise duygusal desteğe gereksinim duymaktadırlar (Lempers ve Clack-Lembers, 1993 akt. Yazgan İnanç, Bilgin ve Kılıç Atıcı, 2015 s. 270; Yazgan İnanç, Bilgin ve Kılıç Atıcı, 2015 s. 271).

Ergenin arkadaş grubu, yaklaşık olarak aynı yaşta olan kişilerden ya da aynı olgunluk düzeyinde olan kişilerden oluşmaktadır. Ergenlik dönemi ile arkadaşlarla birlikte olma arzusu ve geçirilen süre artmaktadır. Vakitlerinin önemli bir kısmını arkadaşları ile geçiren ergenler; arkadaşları tarafından kabul edilme, zamanı birlikte paylaşma, grup tarafından kabul ve onay alma gibi davranışlarda bulunabilmektedirler ve aynı sporu yapma, aynı takımı tutma ve benzer müzikler dinleme gibi ortak özellikleri bulunabilmektedir (Aydın, 2010 s. 196-198).

Ergenlik döneminde arkadaşları ile iletişim kuramayan ya da çatışmalı ilişki geliştiren ergenlerde psikolojik sorunlara neden olabilmektedir (Lempers ve Clark-Lempers, 1993 akt. Yazgan İnanç, Bilgin ve Kılıç Atıcı, 2015 s. 270). Arkadaşları tarafından

ihmal edilen, dışlanan, reddedilen ergenler sosyal gelişimleri yetersiz olan ergenlerdir. Bu tür özelliklere sahip ergenlerde saldırganlık, huzur bozucu eylemler, yalnızlık ve mutsuzluk gibi olumsuz duygu ve düşünceler ortaya çıkabilmektedir (Aydın, 2010 s. 197). Ergenlik döneminde arkadaşlık ilişkileri ergen üzerinde bazı olumsuz davranışlara sebep olabilmektedir. Bunlardan bazıları:

- Aşırı alkol tüketimi (Jaccard, Blanton ve Dodge, 2005)
- Zorbalık davranışı (Totan ve Yöndem, 2007)
- İnternet bağımlılığı (Savcı ve Aysan, 2016)
- Saldırganlık (Pekel Uludağ ve Sayıl, 2009)
- Anti sosyal tutum ve davranışlar (Kaner, 2000)
- Oyun bağımlılığı (Dursun ve Eraslan-Çapan, 2018)

Özetle; ergenlik döneminde önemli bir sosyal destek mekanizması olan arkadaş desteği, ergende olumsuz davranışlara neden olabilmektedir. Bunlardan birini de oyun bağımlılığı alanı oluşturmaktadır. Bağımlılığın çeşitli nedenleri ergenin oyun bağımlısı olmasına neden olabilmektedir.

**Öğretmen Desteği:** Ergenlik döneminde bir diğer sosyal mekanizmayı öğretmen desteği oluşturmaktadır. Ergenin zamanının bir kısmını okulda geçirmesi sebebiyle öğretmen desteğinin de önemli bir faktör olacağı düşünülebilmektedir.

Ergenlerde öğrenci-öğretmen ilişkileri destekleyici bir faktör oluşturmaktadır. Öğretmen desteğinin; sıcak, destekleyici ve yüksek bir kaliteye sahip olması; akademik ve psikolojik işleyiş açısından yararlı etkileri vardır ve ergenleri sosyal-duygusal açıdan iyileştirmeye yöneliktir (Suldo vd., 2009). 5. ve 8. sınıf öğrencileri üzerinde yapılan bir araştırmada, öğretmenden en fazla bilgisel destek alındığı ve alınan duygusal desteğin öğrencilerin sosyal becerilerini ve akademik yeterliliklerini önemli ölçüde etkilediği sonucu elde edilmiştir (Malecki ve Demaray, 2003). Çalışma 5. ve 8. sınıf öğrenciler üzerine yapılmış olsa da ergenler içinde benzer sonuçlar oluşturabilmektedir. Öğretmen desteğinin



ergende; motive olma, bilgilenme, iyilik hali, sosyal becerilerin gelişimi gibi alanlarda olumlu etkisi olabilmektedir.

Öğretmenden alınan sosyal destekteki herhangi bir sorun ergenin psikososyal gelişiminde olumsuz etkilere neden olabilmektedir. Okul iklimine uyum sağlayamama, akademik başarı düşüşü, stres, kaygı, korku ve oyun bağımlılığı gibi bazı olumsuz etkilere örnek verilebilir.

## 4. BAĞLANMA STİLLERİ

Çalışmanın bu bölümünde; bağlanma stilleri, bağlanma stillerinden güvenli, kaygılı/kararsız ve kaçınan bağlanma ve ergenlik döneminde bağlanma stillerinin oyun bağımlılığı açısından etkisi açıklanacaktır.

Bağlanma; birine ya da bir şeye karşı duyulan güçlü bir bağ duygusu ya da başka bir kişiye (örneğin anneye) çocuk tarafından duyulan sevgi ve ihtiyaç duygusu olarak tanımlanmaktadır (Cambridge Dictionary, 2023). Öztürk (2002) bağlanmayı; ebeveyn ya da bakım veren ve bebek arasında oluşan duygusal yönden olumlu ve yardım edici bir ilişki şeklinde tanımlamaktadır (Tüzün ve Sayar, 2006).

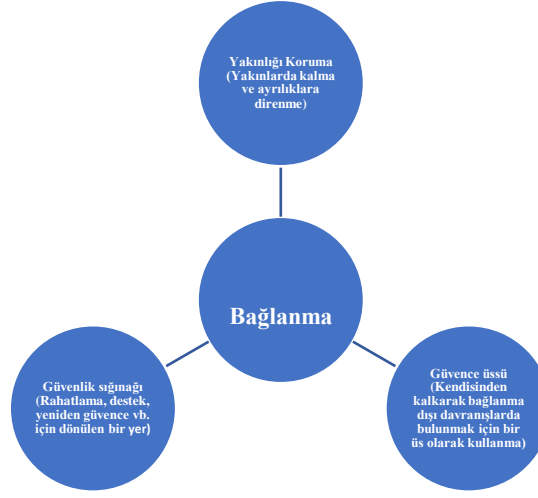
Bağlanma kuramının ilk geliştiricilerinden biri olan Bowlby 1958’de erken çocukluk döneminde kendisine bakım veren kişilere karşı oluşturulan bağlanma ve yetişkinlik dönemindeki etkileri açıklamıştır. Bowlby’ye göre doğum sonrasında bebek, bakım veren anne figürüne karşı libidinal bir bağ geliştirmekte ve bağlanma geliştirdiği kişiye karşı yoğun bir istek göstermekte ve bu kişiden ayrıldığı zaman ise üzüntü ve stres belirtileri ortaya çıkmaktadır. Bağlanma ile oluşan bu bağı çeşitli dinamikleri şekillendirmiştir ve altında yatan dinamiklere göre çeşitlilik göstermektedir. Bowlby bu bağa yönelik 4 birleşenden bahsetmektedir. Bunlar:

1. *İkincil Dürtü (Secondary Drive)*: Çocuğun yemek yeme, ısınma gibi karşılanması gereken fizyolojik ihtiyaçları vardır ve sosyal ihtiyaçlar bu dönemde yoktur. Bebeğin bir insan figürüne (özellikle anneye) ilgi duyması ve ona bağlanması, annenin de bebeğin fizyolojik ihtiyaçlarını karşılaması ve bebeğin zaman içinde bunu doyum kaynağı olarak öğrenmesinin bir sonucudur.
2. *Birincil Nesne Emme (Primary Object Sucking)*: Bebeklerde; kendilerini bir insan memesi ile ilişkilendirmek, onu emmek ve onu ağızda tutmak için yerleşik bir ihtiyaç vardır. Zaman ile bebek memeye bağlı bir anne olduğunu öğrenir ve onunla bağ kurar.

3. *Birincil Nesneye Yapışma (Primary Object Clinging)*: Bebekler de bir insan ile sürekli temas halinde olma ve ona tutunma şeklinde doğuştan gelen bir ihtiyaç bulunmaktadır. Temel ihtiyaçlardan yanı sıra gıdadan bağımsız bir nesneye ihtiyaç duymaktadır.
4. *Birincil Ana Rahmine Dönüş Özlemi (Primary Return to Womb Craving)*: Bebekler rahimden çıktıkları için öfke/kırılma şeklinde bir duygu hissederler ve ana rahmine geri dönmeye çalışırlar (Bowlby, 1958; Öztürk, Türel ve Oğur, 2020).

Çocuklarda bağlanma davranışları, görünüşte ulaşabilir herhangi birine yönlendirebilirken gerçekte 6. ya da 7. ayına kadar bebekler kendi seçimleri ile kendisiyle yakınlık kurmak istedikleri ve ayrı kalmaya itiraz ettikleri tek kişiye yönelmektedirler (Schaffer ve Emerson, 1964; Hazan ve Shaver, 1994). Bu kişilerin seçiminde bebekler, önemlilik arz eden kişi, sıkıntı ya da zorlanmışlıklara karşı olumlu tepkiler veren kişilerdir ve tepkinin ya da cevabın niteliği önemli bir unsurdur. Bu şekilde, tanıdıklık ya da olumlu tepkisellik seçimleri belirler ve bağlanma seçimi etkilemektedir (Hazan ve Shaver, 1994).

Bowlby'e göre; *yakınlığı koruma, güvenli üs ve güvence üssü*; bağlanmanın tanımlayıcı ve temel işlevlerini oluşturmaktadır. Bebeğin davranışlarında bağlanmanın işlevleri açıkça görülmektedir. Bebeğin herhangi bir neden ile sıkıntıda olması ya da korkması bağlanma kişisini arama eğiliminde olmaktadır. Bakım veren kişi, bebeği rahatlatmak ve tekrar güvende hissetmesi için geriye dönebildiği güvence üssünü oluşturmaktadır. Bebeğe bakım veren kişi, bebeğin bağlanma dışı davranışlarda bulunması için yanından zaman zaman ayrılıp geri döndüğünde güvenli sığınak işlevi görmektedir. Şekil (1) bu üç özellik gösterilmiştir (Hazan ve Shaver, 1994).



**Şekil 1:** Bağlanmanın Tanımlayıcı Yönleri (Hazan ve Shaver, 1994).

Bowlby'e (1977) göre; bağlanma teorisinin özellikleri:

- Özellik (Specificity):* Bağlanma davranışı, bir veya birkaç belirli kişiye yöneliktir ve genellikle açık bir tercih sırası vardır.
- Süre (Duration):* Bağlanma, bireyin yaşam döngüsünde devam etmektedir. Ergenlik döneminde bağlanmalarda zayıflamalar olsa da genellikle devam etmektedir.
- Duyguların İlişkisi (Engagement og Emotion):* Yoğun duyguların çoğu; bağlanma ilişkilerinin oluşması, sürdürülmesi, bozulması ve yenilenmesi sırasında ortaya çıkmaktadır. Bağ kurulan kişi ile sevme ve kaybetme gibi birçok duygu paylaşımı olmaktadır ve olumlu ya da olumsuz duygularda farklı sonuçlar ortaya çıkabilmektedir. Bir bağın sürdürülmesi için güvenlik kaynağı ve bir bağın yenilenmesi de neşe kaynağı olarak deneyimlenmektedir. Bu tür duygular duygusal bağların bir yansımasıdır.
- Ontogenetik (Ontogeny):* Bebekler bakım verene karşı bağlanma davranışını ilk 9 ayda geliştirmektedir. Bebek, bir kişi ile ne kadar çok sosyal etkileşimde olursa o kişiye karşı bağlanma olasılığı yükselmektedir. Bundan kaynaklı, bir çocuğa annelik yapan kişi başlıca bağlanma figürünü oluşturmaktadır. 3.

Yılın sonuna kadar bağlanma davranışı aktiftir ve daha sonra kademeli olarak azalmaktadır.

- e) *Learning (Öğrenme)*: Tanıdık olanı yabancidan ayırt etmeyi öğrenme, bağlanma gelişiminde kilit bir noktadır. Bağlanma da ödül-ceza sisteminin çok fazla etkisi bulunmamaktadır. Cezaya rağmen bağlanma devam edebilmektedir.
- f) *Organizasyon (Ontogeny)*: Başlangıçta bağlanma, oldukça basit sayılabilecek hatlar üzerinde düzenlenen tepkiler aracılık etmektedir. 1. Yılın sonundan itibaren giderek daha karmaşık davranış sistemleri aracılık etmektedir ve çevrenin ve benliğin temsili modellerini içermektedir. Bu sistemler belirli koşullar tarafından etkinleştirilmektedir ve diğerleri tarafından sonlandırılmaktadır. Etkinleştirme koşulları arasında açıklık, tuhafılık, yorgunluk ve korku öğeleri bulunurken sonlandırma da ise anne figürünün görüntüsü veya sesi ve mutluluk etkileşimi bulunmaktadır. Bağlanma güçlü bir şekilde uyarıldığında, sonlandırma sarılmayı, dokunmayı veya kucaklanmayı gerektirebilmektedir. Annenin var olduğu veya nerede olduğu iyi bilindiği bir durumda, çocuk bağlanma davranışını bırakır ve çevresini keşfetmeye başlamaktadır.
- g) *Biyolojik İşlev (Biological Function)*: Bağlanma, neredeyse bütün memeli türlerinde görülmektedir ve genellikle genç türlerinde görülmektedir. Bazılarında yetişkin yaşamı boyunca da devam etmektedir. Olgunlaşmamış bir hayvanın neredeyse her zaman anneye yakınlığı devam etmektedir ve bu tür davranışlar hayatta kalma değerine sahip olduğunu düşündürmektedir.

Biller'a (1993) göre bağlanmanın oluşması için birtakım etkili süreçler bulunmaktadır. Bunlar çocuğun *kişilik özellikleri, aile sistemi ve sosyo-kültürel etkenlerdir* (Soysal, Bodur, İşeri ve Şenol, 2005).

Ainsworth ve arkadaşları (1978) bağlanmayı üç ana kategoride incelemiştir. Bunlar; güvenli, kaygılı/karasız (iki yönlü) ve kaygılı/kaçıncı bağlanmadır (Hazan ve Shaver, 1994).

**Güvenli bağlanma:** Güvenli bağlanan bebeklerin davranışları; yakınlığı koruma, rahatlık arama ve bakım vereni keşfetme için güvenlik üssünü kullanmaktadır. Güvenli bağlanmaya sahip bebek annesi odayı terk ettiğinde kendini huzursuz hissetmekte ve annesi odaya geri döndüğünde rahatlayarak annesinin yanında olduğu süre zarfında keşif yapmaktadır (Campos vd., 1983 akt. Hazan ve Shaver, 1994).

**Kaygılı/Kararsız (İki Yönlü) Bağlanma:** Bebeğe bakım veren kişi, bebeğin isteklerine tepkisiz kalma, tutarsız davranma, ulaşılamaz olma ve etkinlikleri kesintiye uğratma davranışı sergilemektedir. Kaygılı/Kararsız bağlanmaya sahip bebek, kırgınlık, kaygılı ve zihinleri bakım veren kişide olması nedeni ile keşif yapamaz durumuna gelmektedir (Campos vd., 1983 akt. Hazan ve Shaver, 1994).

**Kaygılı/Kaçınmacı Bağlanma:** Bakım veren kişi bebeklerin rahatlama ve fiziksel temas kurma isteklerini reddetme ya da caydırma eğilimli davranışlar sergilemektedir. Kaygılı/Kaçınmacı bağlanmaya sahip bebekler herhangi bir ayrılma durumunda huzursuzluk hissetmemekte, yakın temastan kaçınmakta ve dikkatlerini oyuncak gibi bakım veren kişi dışında herhangi bir şeye odaklanmaktadır (Campos vd., 1983 akt. Hazan ve Shaver, 1994).

İnsan yaşamında duygusal bağlanma fiziksel bağlanma ile başlamaktadır. Fiziksel temas, sarılma ve kucaklaşma anne (bakım veren) ve bebek arasında yaşanan evrensel bir davranıştır. Bakım veren kişinin güven vermesi, ulaşılabilir ve duyarlı olması çocuğun kendini değerli algılamasını sağlamaktadır (Aydın, 2010 s. 124). Bağlanma aile ortamında yerleşmektedir ve kalıcı bir etkisi bulunmaktadır. Çocuğun oluşturduğu bağlanma stili ilerideki yıllarda fonksiyonlarının belirleyicisi olmaktadır. Problem çözme becerisi, benlik saygısı, merak duygusu ve olumlu ebeveyn, akran ve öğretmen ilişkileri gibi çocuğun hayatında önemli yere sahip olan özellikler erken bağlanmanın niteliğini ile ilgilidir. Bowlby'e göre bağlanma yaşam boyu devam etmektedir (Ainsworth vd. 1978 akt. Aydın, 2010 s. 124-125).

Çocukluk döneminde başlayan bağlanma davranışının yaşam boyu devam etmesi, kişinin hayatında olumlu ya da olumsuz etkileri olabilmektedir. Problem çözme becerisinin

gelişmemesi, düşük benlik saygısı, korku, kaygı, sosyal destek yetersizliği, ilişki problemleri ve bağımlılık gibi olumsuz etkileri olabilmektedir.

#### **4.1. Ergenlerde Bağlanma Stilleri ve Oyun Bağımlılığına Etkisi**

Ergenlik dönemi; fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişimin olduğu bir dönemdir ve bağlanma bakış açısı ile geçiş dönemi olarak kabul edilmektedir (Aydın, 2010 s. 188; Allan ve Land 1999 akt. Karakuş, 2012). Çocuk, ergenlik dönemine geçmesi ile aileyle kurduğu bağlanma ilişkilerinden uzaklaşmaya başlamaktadır. Ergenler, ebeveynleri ile olan bağlanmaları bağlayıcı ve güvence altına alan bağlar şeklinden kısıtlayıcı şekle doğru evrimleşmektedir ve bu durumda ergenlerin temel hedefi kendi hayatında kimseye bağlı olmadan bağımsızlıklarını sağlamaktır (Allan ve Land, 1999 akt. Lee, 2003). Ailenin tutumu baskıcı ve otoriter olmaktan çok olumlu ve demokratik şeklinde olması bu durumda ve ergenlerin ebeveyn tutumlarına karşı görüşlerinin ve ilişkilerinin farklılaşmalarına neden olabilmektedir. Aile kurulan bağların sağlıklı ve güvene dayalı olması, ergenlere destek sağladığı ve belirsizlikler, zorluklar ve stres gibi durumları değerlendirmede yardımcı olmaktadır (Aydın, 2010 s. 188).

Ergenlik gelişimi alanında çalışan kuramcılar, bireylerin bebeklikten bakım verene bağlanmasının ergenlik ve yetişkinlik dönemlerinde yakın ilişkilerine etki olduğunu düşündükleri iki nedenden bahsetmektedirler. Bu nedenlerin ilkinin *içsel çalışma modeli* olduğunu belirtmektedirler. Model bireyin kendisini başkalarıyla olan ilişkilerinde güvenli ya da korkulu hissettirmesi ve başkalarının sevgisine layık olup olmadığını geniş bir ölçüm ile belirlemektedir. İçsel çalışma modeli, başkaları ile yakın ilişki kurma aşamasında inanç ve beklentiler bütününe ele almaktadır. Bebeklik döneminde güvenli bağlanma stili geliştiren çocuklar ergenlik döneminde olumlu ve sağlıklı içsel çalışma modeli geliştirirken kaygılı bağlanma stili geliştiren çocuklar ise daha olumsuz bir modele sahip olmaktadır. Nedenlerin ikincisi kişilerarası ilişkilerin birikimli olarak gelişmesidir. Bebeklikte olan her şey erken ve orta çocukluğu da etkilemektedir. Kaygılı bağlanma stili geliştiren bebekler, çocukluk ve ergenlik döneminde psikolojik ve sosyal sorunlar yaşamaya daha eğilimli olmaktadır. Güvenli bağlanma stiline sahip ergenler güvensiz bağlanma stiline sahip

ergenlere göre toplumsal uyum ve yetkinlikleri daha fazla olmaktadır (Steingberg, 2013 s. 373-374).

Özetle; bebeklik döneminde kazanılan ve geliştirilen bağlanma stillerinin ergenlik döneminde de etkisi devam etmektedir. Ergenin bağlanma stili psikososyal açıdan olumlu ya da olumsuz özellikler kazandırmaktadır. Özellikle güvenli bağlanma stiline sahip ergenler; yakın ilişkilerinde, benlik saygılarında ve problem çözme becerileri gibi alanlarda olumlu özelliklere sahip olabilmektedir. Kaygılı/kararsız ya da kaçınan stile sahip ergenler ise tam tersi özelliklere sahip olabilmektedirler. Bağlanma stiline herhangi bir problem ergenin bağımlılık geliştirmesine neden olabilmektedir.



## 5. SOSYAL HİZMET VE OYUN BAĞIMLILIĞI

Bu bölümde, sosyal hizmetin tanımı, sosyal hizmetin bağımlılık alanı ve sosyal hizmet disiplinin oyun bağımlılığı alanı ile ilgili bilgi verilecektir. Sosyal hizmetin bağımlılık ile olan ilişkisi ile ilgili bilgi verilirken bağımlılık kavramı genel olarak ele alınmıştır ve madde ya da davranışsal bağımlılık olarak ayırım yapılmamıştır.

### 5.1. Bağımlılıkta Sosyal Hizmet

IASSW ve IFSW (2014) sosyal hizmeti “uygulamaya dayalı bir meslek ve sosyal değişimi ve gelişimi destekleyen sosyal uyum ve insanların güçlenmesini ve özgürleşmesini sağlamayı amaçlayan akademik bir disiplindir” şeklinde tanımlamaktadır. Sosyal hizmet, insan onurunu temel alarak sosyal refahı ve sosyal adaleti sağlamayı amaçlayan mesleki bir disiplindir. Meslek olarak ortaya çıkması yakın dönemleri kapsasa da temeli eski dönemlere dayanmaktadır. Sosyal hizmet; bireyden aileye aileden gruplara gruplardan topluma kadar birçok farklı alanda çalışmaktadır (Duyan, 2003, s. 1). Yapılan tanımlamaların doğrultusunda sosyal hizmet; insan onurunu temel alarak, bireyin biyopsikososyal yönden gelişimini sağlamak ve koruma amaçlı yapılan mesleki ve uygulamalı bir disiplin şeklinde tanımı yapılabilmektedir.

Sosyal hizmet disiplinin alanlarından birini bağımlılık oluşturmaktadır. Bağımlılık biyopsikososyal bir sorun olarak ele alınmaktadır (Ögel, 2019). Bağımlılık, sosyal bir sorun olarak kabul edilmekte ve halk sağlığı kapsamında değerlendirilmektedir. Oluşan bu sosyal sorun, kişiye biyopsikososyal alanlarda zarar verici etkisi olabilmektedir. Bağımlılık bir süreç içerisinde gelişmektedir ve çeşitli evrelerden oluşmaktadır ve tedavisinde etkin rol oynayan meslek disiplinlerinden birini de sosyal hizmet oluşturmaktadır. Sosyal hizmet bu alanda ihtiyaçların karşılanması noktasında önemli ve aktif bir rolü bulunmaktadır (Aktürk, 2019).

Sosyal hizmetin bağımlılık alanı ile ilişkisi yakın tarihi kapsamaktadır ve 1900’lü yıllardan itibaren profesyonel bir şekilde çalışmalar yürütülmektedir. Sosyal hizmet

disiplini bağımlılık alanında genellikle önleyici ve koruyucu yaklaşımlar kapsamında nitelik göstermektedir (Bozdoğan, 2019 s. 84).

Sosyal hizmet uzmanları, bağımlılık konusunda problem yaşayan bireyler, aileler ve topluluklarla düzenli olarak karşılaşmaktadırlar (NASW, 2013 akt. Şamar ve Buz, 2022). Bağımlılık alanında sosyal hizmet uzmanlarının birtakım müdahale stratejileri bulunmaktadır. Danışmanlık, savunuculuk, eğitimler, sosyal, bakım ve yasal hizmetler bunlardan bazılarını oluşturmaktadır (Mutlu, 2015).

Miley, O'Melia & DuBois'e (2014) göre sosyal hizmet uzmanlarının; danışmanlık, savunuculuk, vaka yönetimi, eğitici ve kaynak geliştiricilik gibi rolleri bulunmaktadır (Miley, O'Melia & DuBois, 2014). Bu roller bağımlılık alanı için de geçerlidir.

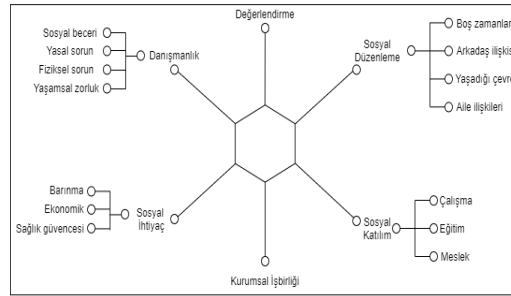
Sheafor ve Horeji (2003) sosyal hizmet uzmanının on temel rolü ve bunlara karşılık gelen işlevleri bulunmaktadır (Duyan, 2003). Bunlar:

1. *Bağlantı kurucu:* Sosyal hizmet uzmanının; durum ve kaynakları değerlendirme, yönlendirme, bağlantı kurma ve bilgi verme işlevi vardır.
2. *Savunucu:* Sosyal hizmet uzmanının; müracaatçı, vaka veya sınıf savunuculuğu işlevi vardır.
3. *Öğretici:* Sosyal hizmet uzmanının; toplumsal ve günlük yaşam becerilerinin öğretme, davranış değişikliklerini kolaylaştırma ve temel koruma işlevi vardır.
4. *Danışman/Klinisyen:* Sosyal hizmet uzmanının; psikososyal değerlendirme ve teşhiste bulunma, dengeyi koruma yönelik bakım, sosyal tedavi ve uygulamaların değerlendirilmesi işlevi vardır.
5. *Vaka yöneticisi:* Sosyal hizmet uzmanının; belirleme ve yönlendirme, değerlendirme, hizmet/tedavi planlama, bağlantılandırma, hizmetlerin eşgüdümü, takibi ve sunumunun gözleme ve destekleme işlevi vardır.
6. *İşyükü yöneticisi:* Sosyal hizmet uzmanının; çalışma planı hazırlama, zaman yönetimi, kaliteyi gözleme ve bilgi işleme işlevi vardır.

7. *Personel geliştirici*: Sosyal hizmet uzmanının; personellerin oryantasyonu, eğitimi ve yönetimi, süpervizyon ve konsültasyon işlevi vardır.
8. *Yönetici*: Sosyal hizmet uzmanının; politika ve program geliştirme ve değerlendirme işlevi vardır.
9. *Sosyal Değişme Ajanı*: Sosyal hizmet uzmanının; kendini değerlendirebilme, kişisel/mesleki gelişimini ve mesleğin güçlenmesini sağlama işlevi vardır.
10. *Meslek elemanı*: Sosyal hizmet uzmanının; sosyal sorun ve politika analizi, harekete geçirme ve sosyal kaynakları geliştirme işlevi vardır.

Sheafor ve Horejsi'nin (2003) sosyal hizmet uzmanları için sıraladığı rol ve karşılık gelen işlevleri bağımlılık alanındaki rol ve işlevlerine benzer olarak ele alınabilmektedir.

Bağımlılık çok boyutlu bir sosyal sorun olarak kabul edilmektedir ve tedavisi de çok boyutlu olarak ele alınmaktadır. Bu amaçla bağımlılıkla ilgili literatür incelemesi ve deneyimler doğrultusunda Sosyal Çalışma Matrisi (SÇM) geliştirilmiştir. Sosyal Çalışma Matrisi, bir çalıştayda tartışılmış ve düzeltmeler yapılmıştır. Çalıştaya katılanlar; bağımlılık alanında çalışan sosyal hizmet uzmanları ve psikologlardır. Matrisin son hali ise farklı olgulara uygulanarak test edilmiştir (Tokluoğlu, 2019 ).



**Şekil 2:** Sosyal Çalışma Matrisi (Tokluoğlu, 2019)

Bozdoğan (2019) Sosyal Çalışma Matriksi'ne göre bağımlılık alanında sosyal hizmet uzmanının rol ve sorumluluklarını altı kategoride ele almaktadır. Bunlar:

1. *Değerlendirme yapmak:* Sosyal hizmet uzmanının birey ile yaptığı ilk görüşme değerlendirme görüşmesi olarak kabul edilmektedir. Değerlendirme görüşmesinde ilk adım bağımlılık sorununun tanımlanmasıdır. Bağımlılığa neden olabilecek veya şiddetlenmesini arttırabilecek aile, arkadaş ve okul ortamı gibi sosyal etkenler ile değerlendirme yapılması gerekmektedir. Değerlendirme görüşmesinde; bağımlılığa eşlik eden sorunlar, bireyin güçlü yanları ve kaynaklarının tespiti önemlidir.
2. *Sosyal katılımı sağlamak:* Bağımlılık, uzun süreli bir tedavi gerektirmektedir. Sosyal hizmet uzmanı tedavi sürecinde ve sonrasında; takip, izleme, kaynak sağlama, rehberlik etme ve toplumsal hareketleri aktifleştirme şeklinde rol ve sorumlulukları bulunmaktadır.
3. *Sosyal ihtiyaçları karşılamak:* Bağımlılık tedavisinin bütüncülüğü açısından bireyin sosyal açıdan iyilik hali önemlidir. Bireyin ihtiyaçları tespit edilerek ihtiyaçları doğrultusunda çözümler sunulmaktadır.
4. *Sosyal düzenleme yapmak:* Tedavi süreci sonrasında bireyin tekrar bağımlılık geliştirmesini önleyici mesleki çalışmalara ihtiyaç vardır. Sosyal hizmet uzmanı kısa ve uzun süreli müdahale planı oluşturmaktadır. Risk oluşturabilecek zaman, mekan ve sosyal çevre tespiti yapılmalıdır ve yapılan planlama bireyin yaşamını yeniden yapılandırmasını içermelidir.
5. *Danışmanlık yapmak:* Sosyal hizmet uzmanı; bireyin bağımlılığı ile beraber yalnızlık, dışlanma ve travma gibi sorun tespitinde; bireyin güçlü yanlarını destekleme, topluma kazandırma çalışmaları, güvenli ortam sağlama, ekip çalışmasında bulunma, gereken durumlarda dış kurumlara yönlendirme, yasal süreç tespiti ve takibi yapmaktadır.
6. *Danışanların AMATEM ve diğer hastane süreçlerini takip etmek:* Bağımlı bireyler, tedavisi süreci sonrasında olumsuz koşullar ve gelişmeler ya da

takibinin bırakılması durumunda tekrar bağımlı olabilmektedir. Sosyal hizmet uzmanı tedavi sonrasında bireyin takibi yapmaktadır. Sosyal hizmet uzmanı; sorunları yeniden değerlendirme, uygun kaynak erişimini sağlama, bireyin güçlü yanlarını ve kendini yardım sürecini destekleme ve toplumla etkileşimini sağlama da rol almaktadır.

Yukarıdaki bilgiler doğrultusunda; bağımlılık biyopsikososyal bir sorun olarak ele alınmaktadır ve bağımlılık tedavi gerektirmektedir. Bağımlılık uzun süreli bir tedavi gerektirmektedir. Bağımlılık tedavisinde etkin rol oynayan meslek elemanlarından birini sosyal hizmet uzmanları oluşturmaktadır. Sosyal hizmet uzmanlarının bağımlılık alanında; danışmanlık, savunuculuk, kaynak buluculuk, eğitici, değerlendirici ve vaka yöneticisi gibi rol ve sorumlulukları bulunmaktadır. Bağımlılık ve sosyal hizmet ile ilgili literatürde genellikle bağımlılığın madde kısmına değinilmiştir. Yukarıda verilen bilgiler madde bağımlılığı ile ilgili olan kaynaklardan alınmıştır ve genel bağımlılık adı altında değerlendirilmiştir.

## **5.2. Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Hizmet**

Oyun bağımlılığı, davranışsal bağımlılığın alt kategorilerinden birini oluşturmaktadır ve yeni bir çalışma alanıdır. Alanın yeni olması yapılan çalışmaların da sınırlı kalmasına neden olmaktadır. Bağımlılık çalışma alanlarından birini sosyal hizmet disiplininin oluşturması bu alanlarda yapılabilecek olan çalışmaların çeşitlenmesine ve farklı bir bakış açısı sunmasını neden olacağı düşünülebilmektedir.

Davranışsal Bağımlılıklarla Mücadele Programı Saha Danışmanlık Rehberi'nde (2022) sosyal hizmet uzmanının rollerinden bahsedilmektedir. Bunlar:

- Sosyal hizmet uzmanı; bölgedeki sanatsal, sosyal ve sportif vb. olanakları iyi bilme, kurumsal bağlantıları kurma, danışanına yönelik uygun hizmeti belirleme, takibini yapma, koruyucu/önleyici ve rehabilite edici çalışmalarda bulunmaktır.

- Dięer kiři, kurum ve kuruluşların davranışsal bağımlılık alanında bilgilendirme yapmaktır.
- Bireyin sosyal çevresi ile uyum ve bağları, iletişimi, risk faktörlerinin belirlenmesi, toplumda sağlıklı, yeterli ve sosyal işlevselliklerinin etkili kullanımını sağlama ve uygun sosyal hizmet müdahalesi yapmaktır.
- Kurumlar arası iş birlięi yapma ve süreklilięini sağlama ve birey ve ailesinin var olan psikososyal desteklerden uygun, sürekli ve koordinasyon halinde yararlanmasına yardımcı olmaktır.

Sosyal hizmet uzmanının oyun bağımlılıęı alanında da benzer rol ve işlevleri bulunmaktadır. Yılmaz'a (2022) göre sosyal hizmet; sorunu deęerlendirme, bağımlılıęın ya da sorunun azaltılması ve ortadan kaldırılması için mikro, makro ve psikososyal müdahaleler yürütmektedir. Sosyal hizmet birey, aile ve toplumla oyun bağımlılıęı üzerinde birtakım çalışmalar yapmaktadır. Birey ile bağımlılıęa ya da problemliliğe yol açan faktörlerin belirlenmesi ve benzer sorunlara sahip bireylerle grup çalışması yapmaktadır. Aile ile bağımlılıę ya da problemlilię ile ortaya çıkan sorunların tespiti ve çözümünü için çalışma yapmaktadır. Toplum ile koruyucu, önleyici ve tedavi edici çalışmalar yürütmektedir. Sosyal hizmet uzmanının bu çalışmalar sırasındaki rolleri ise danışmanlık, eęitici, kaynak bulucu ve iş birlikçidir.

## 6. VERİLERİN ANALİZİ VE BULGULAR

Araştırma sonucuna göre elde edilen veriler SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) 22.0 programında analiz edilmiştir. Sürekli verilerin gösterimi ortalama ve standart sapma ile verilmiştir. DOBÖ-7, ÇESDDÖ, ÜBBSÖ ve alt boyutlarının güvenilirlik analizi yapılmıştır. Yapılan güvenilirlik analizinin sonuçlarının uygun çıkması ile normal dağılım testi yapılmıştır. Verilerin normal dağılımına uyumu Shapiro-Wilk ve çarpıklık katsayısı ile sınanmıştır. Analiz sonucunda normal dağılım gösteren iki kategoriden fazla sürekli verilerin analizi için Anova Testi kullanılmıştır. Sürekli verilerin aralarındaki ilişkide Pearson Korelasyon analizi kullanıldı. İstatiksel anlamlılık düzeyi 0,05 olarak belirlenmiştir.

### 6.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine İlişkin Güvenirlik Analizi Sonuçları

DOBÖ-7'nin güvenilirliğini sınamak için Cronbach's Alpha testi kullanılmıştır. Cronbach's Alpha tekniği ise maddelerin iç tutarlılığını ölçmek için kullanılır. Cronbach's Alpha testinde  $0 < R^2 < 0.40$  güvenilir değil,  $0.40 < R^2 < 0.60$  düşük güvenilirlikte,  $0.60 < R^2 < 0.80$  oldukça güvenilir ve  $0.80 < R^2 < 1.00$  yüksek güvenilirlik olarak kabul edilmektedir (Yıldız ve Uzunsakal, 2018). Tablo 1'de DOBÖ-7'nin güvenilirlik sonuçları verilmiştir.

**Tablo 1:** Dijital oyun bağımlılığı ölçeğine ilişkin güvenilirlik analizi sonuçları

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Cronbach's Alpha	Madde Sayısı	Güvenirlik Düzeyi
Toplam	0,831	7	Yüksek derece güvenilir

310 kişiden elde edilen verilerin DOBÖ-7 ölçeğine ilişkin Cronbach's Alpha sayı toplam 0,831 olarak bulunmuştur ve ölçek yüksek derece güvenilirliktedir.

## 6.2. Çocuklar ve Ergenler için Sosyal Desteği Değerlendirme Ölçeğine İlişkin Güvenirlik Analizi Sonuçları

DOBÖ-7'nin güvenilirliğini sınamak için Cranbach's Alpha testi kullanılmıştır. Tablo 2'de ÇESDDÖ'nin güvenilirlik sonuçları verilmiştir.

**Tablo 2:** Çocuklar ve ergenler için sosyal desteği değerlendirme ölçeğine ilişkin güvenilirlik analizi sonuçları

Çocuklar için Sosyal Desteği Değerlendirme Ölçeği	Cronbach's Alpha	Madde Sayısı	Güvenirlik Düzeyi
Arkadaşlardan Alınan Destek	0,865	19	Yüksek düzeyde güvenilir
Aileden alınan Destek	0,896	12	Yüksek düzeyde güvenilir
Öğretmenden Alınan Destek	0,818	10	Yüksek düzeyde güvenilir
<b>Toplam</b>	<b>0,926</b>	<b>41</b>	<b>Yüksek düzeyde güvenilir</b>

310 kişiden elde edilen verilerin ÇESDDÖ ölçeğinin üç alt boyutuna ilişkin Cronbach's Alpha kat sayıları sırasıyla arkadaştan alınan destek 0,865; aileden alınan destek 0.896; öğretmenden alınan destek 0,818 ve toplam 0,926 olarak bulunmuş olup ölçek yüksek güvenilirliktedir.



### 6.3. Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeğine İlişkin Güvenirlik Analizi Sonuçları

ÜBBSÖ'nün DOBÖ-7'nin güvenilirliğini sınamak için Cranbach's Alpha testi kullanılmıştır. Tablo 2'de ÇESDDÖ'nün güvenilirlik sonuçları verilmiştir.

**Tablo 3:** Üç boyutlu bağlanma stilleri ölçeğine ilişkin güvenilirlik analizi sonuçları

Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeği	Cronbach's Alpha	Madde Sayısı	Güvenirlik Düzeyi
Güvenli	0,803	5	Yüksek düzeyde güvenilir
Kaçınan	0,826	7	Yüksek düzeyde güvenilir
Kaygılı/Kararsız	0,827	6	Yüksek düzeyde güvenilir
Toplam	0,836	18	Yüksek düzeyde güvenilir

310 kişiden elde edilen verilerin ÜBBS ölçeğinin üç alt boyutuna ilişkin Cronbach's Alpha kat sayıları sırasıyla güvenli 0,803; kaçınan 0,826; kaygılı-kararsız 0,827 ve toplam 0.836 olarak bulunmuş olup ölçek yüksek güvenirliliktir.

### 6.4. Ergenlerin Demografik Bilgilerine İlişkin Bulgular

Bu bölümde ergenlerin; cinsiyet, yaş, sınıf, ebeveynlerinin eğitim durumları, yaşları ve mesleği, aile durumu, kardeş sayısı, ailenin kaçınıcı çocuğu, gelir düzeyi, oyun oynama saati, oyun araçları, aile ve arkadaşlık düşünceleri ilgili bilgilere yer verilecektir.

**Tablo 4:** Ergenlerin cinsiyetlerine, yaşına ve sınıflarına ilişkin dağılım

Değişkenler	Kategori	Sayı (n)	Yüzde (%)
Cinsiyet	Kız	190	61,3
	Erkek	120	38,7
Yaş	14	31	10,0
	15	86	27,7
	16	63	20,3
	17	62	20,0
	18	54	17,4
	19	14	4,5
Sınıf	9. sınıf	109	35,2
	10. sınıf	67	21,6
	11. sınıf	44	14,2
	12. sınıf	90	29,0
<b>Toplam</b>		310	100

Araştırmaya katılan ergenlerin 190'ı kız (%61,3) ve 120'si (%38,3) erkekten oluşmaktadır. Katılımcıların 31'i (%10,0) 14 yaş, 86'sı (%27,7) 15 yaş, 63'ü (%20,3) 16 yaş, 62'si (%20) 17 yaş, 54'ü (%17,4) 18 yaş ve 14'ünün de (%4,5) 19 yaşındadır. Katılımcıların 109'u (%35,2) 9.sınıf, 67'si (%21,6) 10. sınıf, 44'ü (%14,2) 11. sınıf ve 90'ının da (%29,0) 12. sınıfta eğitim görmektedir.

**Tablo 5:** Ergenlerin annelerinin eğitim ve mesleğine ilişkin bulgular

Değişkenler	Kategori	Sayı (n)	Yüzde (%)
<b>Annenin Eğitim Durumu</b>	İlköğretim	189	61,0
	Lise	86	27,7
	Üniversite	35	11,3
<b>Annenin Mesleği</b>	Çalışmıyor	46	14,8
	İşçi	30	9,7
	Memur	24	7,7
	Ev kadını	191	61,6
	Serbest meslek	19	6,1

Araştırmaya katılan ergenlerin annelerinin 189'u (61,0) ilköğretim, 86'sı (%27,7) lise ve 35'inin de (11,3) ve katılımcıların annelerinin 46'sı (%14,8) çalışmadığı, 30'u (%9,7) işçi, 24'ü (%7,7) memur, 191'i (%61,6) ev kadını ve 19'unun da (%6,1) serbest meslek olduğu sonucu elde edilmiştir.

**Tablo 6:** Ergenlerin babalarının eğitim ve mesleğine ilişkin bulgular

Değişkenler	Kategori	Sayı (n)	Yüzde (%)
<b>Eğitim seviyesi</b>	İlköğretim	167	53,9
	Lise	81	26,1
	Üniversite	62	20,0
<b>Meslek</b>	İşçi	113	36,5
	Memur	48	15,5
	Serbest meslek	133	42,9
	İşsiz	16	5,2

Araştırma sonucunda ergenlerinin babalarının 167'si (%53,9) ilköğretim, 81'i (%26,1) lise ve 62'sinin de (%20,0) üniversite eğitim durumunda ve 113'ü (%36,5) işçi, 48'i (%15,5) memur, 133'ü (%42,9) serbest meslek ve 16'sının da (%5,2) işsiz sonucuna ulaşılmıştır.

**Tablo 7:** Ergenlerin aile yapısına ilişkin bulgular

Değişkenler	Kategori	Sayı (n)	Yüzde (%)
Aile durumu	Anne-baba sağ ve birlikte	275	88,7
	Anne-baba sağ ve boşanmış	27	8,7
	Baba sağ anne vefat etmiş	2	0,6
	Anne sağ baba vefat etmiş	6	1,9

Araştırma sonucunda 275'i (%88,7) anne-babası sağ ve birlikte, 27'si (%8,7) anne-baba sağ ve boşanmış, 2'si (%0,6) baba sağ anne vefat etmiş ve 6'sının da (%1,9) anne sağ baba vefat etmiş aile yapısına sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Tablo 8:** Ergenlerin kardeş sayısı ve ailede kaçınıcı çocuk olduğuna ilişkin bulgular

Değişkenler	Kategori	Sayı (n)	Yüzde (%)
<b>Kardeş sayısı</b>	0	17	5,5
	1	78	25,2
	2	97	31,3
	3	71	22,9
	4 ve üzeri	47	15,2
<b>Ailede Kaçınıcı Çocuk</b>	1.	118	38,1
	2.	114	36,8
	3.	46	14,8
	4.	20	6,5
	5.	7	2,3
	6.	5	1,6

Araştırma sonucunda 17'si (%5,5) kardeşi yok, 78'i (%25,2) 1 kardeş, 97'si (%31,3) 2 kardeş, 71'i (%22,9) 3 kardeş ve 47'sinin de (%15,2) 4 ve üzeri kardeşi ve 118'i (%38,1) 1. çocuk, 114'ü (%36,8) 2. çocuk, 46'sı (%14,8) 3. çocuk, 20'si (%6,5) 4. çocuk, 7'si (%2,3) 5. çocuk ve 5'inin de (%1,6) ailenin 6. çocuğu olduğu sonuçları elde edilmiştir.

**Tablo 9:** Ergenlerin gelir düzeylerine ilişkin bulgular

Değişkenler	Kategori	Sayı (n)	Yüzde (%)
Gelir Düzeyi	Yüksek	15	4,8
	Orta	249	80,3
	Düşük	46	14,8

Araştırma sonucunda ergenlerin gelir düzeylerinin 15'i (%4,8) yüksek, 249'u (%80,3) orta ve 46'sının (14,8) düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Tablo 10:** Ergenlerin oyun oynama süreleri ve araçlarına ilişkin bulgular

Değişkenler	Kategori	Sayı (n)	Yüzde (%)
Oyun Oynama süreleri	0-1	121	39,0
	2-3	95	30,6
	4-5	56	18,1
	6 ve üzeri saat	38	12,3
Oyun Aracı	Bilgisayar	71	22,9
	Tablet	12	3,9
	Cep Telefonu	194	62,6
	Konsol	3	1,0
	Hiçbiri	30	9,7

Araştırma sonucunda ergenlerin 121'i (%39,0) 0-1 saat, 95'i (%30,6) 2-3 saat, 56'sı (%18,1) 4-5 saat ve 38'inin (%12,3) 6 saat ve üzeri günlük oyun oynadığı sonucuna

ulaşılmıştır. Ergenlerin oyun oynama araçları sonucunda ise 71'i (22,9) bilgisayar, 12'si (3,9) tablet, 194'ü (62,6) cep telefonu, 3'ü (%1,0) konsol ve 30'u da (%9,7) hiçbirini bulgular elde edilmiştir.

**Tablo 11:** Ergenlerin oyun oynama davranışının aile ve arkadaş ilişkilerini olumsuz etki düşüncelerine ilişkin bulgular

Değişkenler	Kategori	Sayı (n)	Yüzde (%)
Aile ilişkileri	Evet	36	11,6
	Kısmen	69	22,3
	Hayır	205	66,1
Arkadaş İlişkileri	Evet	63	20,3
	Kısmen	100	32,3
	Hayır	147	47,4

Araştırma sonucunda “oyun oynamanın arkadaşlık ilişkilerine olumsuz etki ettiğini düşünüyor musunuz” sorusuna yönelik 36'sı (%11,6) evet, 69'u (%22,3) kısmen ve 205'inin de (%66,1) hayır bulguları elde edilmiştir. Ergenlerin “oyun oynamanın aile ilişkilerine olumsuz etki ettiğini düşünüyor musunuz?” sorusuna 63'ü (%20,3) evet, 100'ü (%32,3) kısmen ve 147'sinin de (%47,4) hayır cevabını verdiği görülmüştür.

### **6.5. Dijital Oyun Bağımlılığı, Çocuklar için Sosyal Desteği Değerlendirme ve Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeklerinden Elde Edilen Puanlara Ait Betimsel Değerler**

Verilen normal dağılımını sınanmak için Shapiro-Wilk ve çarpıklık (Skewness) basıklık (kurtosis) yöntemleri kullanılmıştır. Araştırma kapsamında, hipotezleri test etmek için gerçekleştirilmesi gereken analizlerden önce bazı varsayımlar kontrol edilmiştir. İlk

olarak, DOBÖ-7, ÇSDDÖ ve ÜBBSÖ ölçeklerinden elde edilen puanların dağılımı incelenmiştir. Bu doğrultuda, ölçme araçlarından elde edilen puan ortalamalarına ait çarpıklık ve basıklık katsayıları hesaplanmıştır.  $\pm 2$  aralığında yer alan çarpıklık ve basıklık katsayıları puan ortalamalarının normal dağılıma sahip olduğunu işaret etmektedir (Field, 2013; Gravetter ve Wallnau, 2014; George ve Mallery, 2010; Trochim ve Donnelly, 2006 akt. Demir, 2022). Tablo 12’de yer alan ve ölçme araçlarından elde edilen puanlar için hesaplanan çarpıklık ve basıklık katsayıları gösterilmiştir. Elde edilen sonuçlar, verilerin normal dağılıma sahip olduğunu göstermiştir.

**Tablo 12:** Dijital oyun bağımlılığı, çocuklar için sosyal desteği değerlendirme ve üç boyutlu bağlanma stilleri ölçeklerinden elde edilen puanlara ait betimsel değerler

Değişkenler	n	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Skewness	Std. Error of		Std. Error of Kurtosis
							Skewness	Kurtosis	
<b>DOBÖ-7</b>	310	7	35	13,96	5,67	1,05	0,14	1,19	0,28
<b>Arkadaşlardan</b>									
<b>Alınan Destek</b>	310	32	95	71,69	12,01	-0,35	0,14	-0,48	0,28
<b>Aileden Alınan Destek Öğretmen</b>	310	18	60	46,62	10,38	-0,47	0,14	-0,91	0,28
<b>Alınan Destek ÇSDDÖ</b>	310	11	50	35,61	7,66	-0,19	0,14	-0,07	0,28
<b>Güvenli</b>	310	73	205	153,92	25,11	-0,22	0,14	-0,48	0,28
<b>Kaçman</b>	310	5	25	18,20	4,91	-0,91	0,14	0,34	0,28
<b>Kaygılı-Kararsız</b>	310	7	35	14,31	5,83	0,91	0,14	0,33	0,28
<b>ÜBBSÖ</b>	310	6	30	16,62	6,21	0,24	0,14	-0,89	0,28
<b>ÜBBSÖ</b>	310	18	80	49,12	12,06	-0,05	0,14	0,11	0,28



## 6.6. Ergenlerin Sosyodemografik Özelliklerinin Oyun Bağımlılığına İlişkin Bulguları

Araştırmanın bu bölümünde ergenlerin yaşı, anne ve baba eğitim düzeyi, aile durumu, ailenin kaçınıcı çocuğu, ailenin gelir durumu ve DOBÖ-7'nin analiz sonuçları ile ilgili bilgilere yer verilecektir. Ergenlerin yaşı, anne ve baba eğitim düzeyleri, aile durumu, ailenin kaçınıcı çocuğu olduğu, ailenin gelir düzeyi göre dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları, standart sapma ve ANOVA testi sonuçlarına yer verilmiştir. Bir bağımlı ve bir bağımsız değişken olduğu durumlarda tek yönlü varyans analizi (tek yönlü ANOVA) ile analiz edilmektedir. Tek yönlü ANOVA'nın üç veya daha fazla bağımsız değişkeni bulunmaktadır (Yaratan, 2017 s. 127). Sig(p) değeri .05'ten küçük ya da eşit olduğu durumlarda anlamlı bir fark olduğunu ve .05'ten büyük olduğu durumlarda ise anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir (Pallant, 2020 s. 281). Araştırmanın bağımsız değişkenlerinin üç veya daha fazla kategorisi olduğu ve bir bağımlı bir bağımsız değişken arasındaki farkı belirlemek için tek yönlü ANOVA testi kullanılmıştır.

**Tablo 13:** Ergenlerin yaşına göre DOBÖ-7'ye ilişkin bulgular

Değişkenler	Yaş	n	Mean	Std. Deviation	F	sig	Fark Durum
DOBÖ-7	14	31	12,42	3,86	1,429	0,214	Fark yoktur
	15	86	14,50	6,35			
	16	63	15,05	5,77			
	17	62	13,65	5,72			
	18	54	13,54	5,24			
	19	14	12,29	4,95			

Tablo 13'te ergenlerin yaşı ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark gösterip göstermediğine ilişkin sonuçlar verilmiştir. Tablo incelendiğinde ergenlerin DOBÖ-7 puan ortalamasının yaşa göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır ( $p>.05$ ). Oyun bağımlılığı puanı en yüksek 16 yaş iken, en düşük 19 yaşta görülmüştür. Tablo incelendiğinde 14'ten 16 yaşa kadar puan ortalamasının arttığı, 17'den 19'a kadar olan yaş aralığında ise azaldığı görülmüştür. Bu durum oyun bağımlılığı riskinin küçük yaş gruplarında daha fazla olabileceğini ve oyunların zarar verici etkisinin küçük yaş gruplarında daha fazla olabileceği düşünülmektedir.

**Tablo 14:** Ergenlerin annelerinin eğitim durumuna göre DOBÖ-7'ye ilişkin bulgular

Değişkenler	Anne		Std.		F	sig	Fark Durum
	Eğitim	n	Mean	Deviation			
DOBÖ-7	İlköğretim	189	13,93	5,87	0,153	0,858	Fark yoktur
	Lise	86	13,85	5,11			
	Üniversite	35	14,46	6,05			

Tablo 14'te ergenlerin annelerin eğitim durumu ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark gösterip göstermediğine ilişkin sonuçlar verilmiştir. Tablo incelendiğinde ergenlerin DOBÖ-7 puan ortalamalarının annenin eğitim durumuna göre farklılaşmadığı görülmüştür ( $p>.05$ ). Oyun bağımlılığı en yüksek grup annesi üniversite mezunları iken, en düşük grup lise mezunları olduğu görülmüştür. Bu durumda eğer üniversite mezunu anne çalışıyorsa çocuklarına daha az zaman ayırması ya da oyunların pahalı ekipman ve materyallerinin olmasından dolayı kişinin bu ekipman ve materyallere ulaşımının daha kolay olabilmesi nedeni olabileceği düşünülmektedir.

**Tablo 15:** Ergenlerin babalarının eğitim durumuna göre DOBÖ-7'ye ilişkin bulgular

Değişkenler	Baba Eğitim	n	Std.		F	sig	Fark Durum
			Mean	Deviation			
DOBÖ-7	İlköğretim	167	13,68	5,87	0,446	0,641	Fark yoktur
	Lise	81	14,28	4,92			
	Üniversite	62	14,31	6,09			

Tablo 15'te ergenlerin babaların eğitim durumu ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark gösterip göstermediğine ilişkin sonuçlar verilmiştir. Tablo 15 incelendiğinde ergenlerin DOBÖ-7 puan ortalamalarının babanın eğitim durumuna göre farklılaşmadığı görülmüştür ( $p>.05$ ). Oyun bağımlılığı en yüksek grup babası üniversite mezunları iken, en düşük grup ilköğretim mezunları olduğu görülmüştür.

**Tablo 16:** Ergenlerin aile yapısına göre DOBÖ-7'ye ilişkin bulgular

Değişkenler	Aile Durum	n	Std.		F	sig	Fark Durum
			Mean	Deviation			
DOBÖ-7	Anne-baba sağ ve birlikte	275	14,07	5,61	0,666	0,574	Fark yoktur
	Anne-baba sağ ve boşanmış	27	13,30	6,49			
	Baba sağ anne vefat etmiş	2	9,00	2,83			

Anne sağ baba vefat etmiş	6	13,83	5,60
------------------------------	---	-------	------

Tablo 16’da ergenlerin babaların aile yapısı ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark gösterip göstermediğine ilişkin sonuçlar verilmiştir. Tablo incelendiğinde ergenlerin DOBÖ-7 puan ortalamalarının aile yapısına göre farklılaşmadığı görülmüştür ( $p>.05$ ) Oyun bağımlılığı en yüksek grup anne-babası sağ olanlar iken, en düşük grup baba sağ anne vefat etmiş olduğu görülmüştür.

**Tablo 17:** Ergenlerin ailede kaçınıcı çocuk olduğuna göre DOBÖ-7’ye ilişkin bulgular

Değişkenler	Kaçınıcı		Std.		F	sig	Fark Durum
	Çocuk	n	Mean	Deviation			
DOBÖ-7	1. çocuk	118	13,79	5,69	0,608	0,694	Fark yoktur
	2. çocuk	114	13,96	5,23			
	3. çocuk	46	14,65	6,76			
	4. çocuk	20	13,15	5,51			
	5. çocuk	7	12,57	5,26			
	6. çocuk	5	17,00	6,36			

Tablo 17’de ergenlerin kaçınıcı çocuk oldukları ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark gösterip göstermediğine ilişkin sonuçlar verilmiştir. Tablo incelendiğinde ergenlerin DOBÖ-7 puan ortalamalarının ailenin kaçınıcı çocuğu olduğuna göre farklılaşmadığı görülmüştür ( $p>.05$ ). Oyun bağımlılığı en yüksek 6. çocuk iken, en düşük grup 5. çocuk olduğu görülmüştür.

**Tablo 18:** Ergenlerin gelir durumuna göre DOBÖ-7'ye ilişkin bulgular

Değişkenler	Gelir		Std.		F	sig	Fark Durum
	Düzeyi	n	Mean	Deviation			
DOBÖ-7	Yüksek	15	15,53	6,33	1,793	0,168	Fark yoktur
	Orta	249	13,67	5,81			
	Düşük	46	15,07	4,42			

Tablo 18’de ergenlerin gelir durumları ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark gösterip göstermediğine ilişkin sonuçlar verilmiştir. Tablo incelendiğinde ergenlerin DOBÖ-7 puan ortalamalarının gelir durumuna göre farklılaşmadığı görülmüştür ( $p > .05$ ). Oyun bağımlılığı en yüksek gelir durumu yüksek olanlarda iken, en düşük grup orta gelir durumunda olduğu görülmüştür.

## 6.7. Ergenlerde Sosyal Destek Algıları ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki

Araştırmanın bu bölümünde ergenlerin sosyal destek algıları ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin analiz sonuçlarına yer verilmiştir. Araştırmanın analizinde değişkenler arasındaki ilişkiyi ortaya koyabilmek için Korelasyon ve Korelasyon analizi yöntemlerinden ise Pearson analizi yöntemi kullanılmıştır. İki değişken arasındaki doğrusal ilişkiyi bulmak için Korelasyon analizi kullanılmaktadır. Pearson analizi, sürekli değişkenler için tasarlanan bir yöntemdir. Pearson korelasyon katsayıları sadece  $\pm 1$  değerlerini almaktadır. Pearson korelasyon katsayısı ( $r$ ) + işaretli ise pozitif yönlü bir ilişki olduğu, - işaretli olduğu durumlarda ise negatif yönlü bir ilişki olduğunu göstermektedir. Korelasyon katsayısının 0 olduğu durumlarda ise ilişki olmadığı anlamına gelmektedir.

(Pallant, 2020 s. 144-145). Tablo 19 ve Tablo 20’de ergenlerin ÇESDDÖ ve alt boyutlarının DOBÖ-7 arasındaki ilişkiden elde edilen sonuçlar gösterilmektedir.

**Tablo 19:** Ergenlerin sosyal destek algıları ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişki

Boyutlar	Ort	Std. Sapma	1	2
DOBÖ-7	13,96	5,67	——	
ÇSDDÖ	153,92	25,11	-0,202**	——

Tablo 19’da ergenlerin sosyal destek algıları ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin sonuçlar yer verilmiştir. Tablo incelendiğinde DOBÖ-7 ile ÇSDDÖ arasında negatif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu görülmüştür ( $r = -0,202$ ,  $p < 0,01$ ). Algılanan sosyal destek arttıkça oyun bağımlılığında düşüş olduğu görülmüştür. Elde edilen sonuç ile ergenlerin sosyal destek mekanizmalarının genişliği ve mekanizmalardaki olumlu ilişkileri oyun bağımlılığını engelleyici bir unsur olması noktasında olumlu bir etki yaratabileceği düşünülebilir.

**Tablo 20:** Ergenlerde oyun bağımlılığı ile ÇESDDÖ alt boyutları arasındaki ilişki

Boyutlar	Ort	Std. Sapma	1	2	3	4
DÖBÖ-7	13,96	5,67	——			
Arkadaş	71,69	12,01	-0,119*	——		
Aile	46,62	10,38	-0,226**	0,560**	——	
Öğretmen	35,60	7,66	-0,169**	0,554**	0,492**	——

Tablo 20’de ergenlerin sosyal desteğin alt boyutları ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin sonuçlar yer verilmiştir. Tablo incelendiğinde DOBÖ-7 ile arkadaş destek arasında negatif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu görülmüştür ( $r = -0,119$ ,  $p < 0,05$ ). Tablo incelendiğinde DOBÖ-7 ile aile destek arasında negatif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu görülmüştür ( $r = -0,226$ ,  $p < 0,01$ ). Tablo incelendiğinde DOBÖ-7 ile öğretmen destek arasında negatif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu görülmüştür ( $r = -0,169$ ,  $p < 0,01$ ). Elde edilen sonuçlarda ergenlerin oyun bağımlılığı riskini azaltma da en fazla desteğin aileden sonra öğretmenden sonra da arkadaşlardan alındığı görülmüştür. Ergenin ailesi ile olan olumlu ilişkileri oyun bağımlılığı riskini azaltabilmektedir. Ergenlerin günlerinin büyük bir kısmını okul ortamında geçirmeleri öğretmenleri ile olan ilişkilerinin önemli olduğunu göstermektedir. Olumlu öğretmen desteği ergenin oyun bağımlılığı riskini azaltabilecek etkiye sahip olduğu düşünülmektedir. Ergenlik döneminde önemli bir etkiye sahip olan arkadaşlık ilişkileri ergenlerin oyun bağımlılığı riskini azalmanda etki edebileceği düşünülmektedir.

## **6.8. Ergenler Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişki**

Araştırmanın bu bölümünde ergenlerin bağlanma stilleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin analiz sonuçlarına yer verilmiştir. Araştırmanın analizinde değişkenler arasındaki ilişkiyi ortaya koyabilmek için Korelasyon ve Korelasyon analizi

yöntemlerinden ise Pearson analizi yöntemi kullanılmıştır. Tablo 21 ve tablo 22’de elde edilen sonuçlara yer verilmiştir.

**Tablo 21:** Ergenlerde oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin bulguları

Boyutlar	Ort	Std. Sapma	1	2
DOBÖ-7	13,96	5,67	——	
ÜBBSÖ	49,12	12,06	0,120*	——

Tablo 21’de ergenlerin bağlanma stilleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin sonuçlar yer verilmiştir. Tablo incelendiğinde DOBÖ-7 ile ÜBBSÖ arasında pozitif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu görülmüştür ( $r = 0,120$ ,  $p < 0,05$ ). Ergenin bağlanma stilleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin pozitif yönlü olması bağlanma stillerinin kişinin hayatındaki etkisini göstermektedir.

**Tablo 22:** Ergenlerde oyun bağımlılığı ve bağlanma alt boyutları arasındaki ilişkinin bulguları

Boyutlar	Ort	Std. Sapma	1	2	3	4
DOBÖ-7	13,96	5,67	——			
Güvenli	18,20	4,91	-0,105	——		
Kaçınan	14,31	5,83	0,230**	0,024	——	
Kaygılı-Kararsız	16,62	6,21	0,101	0,186**	0,496**	——



Tablo 22’de ergenlerin bağlanma alt boyutları ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin sonuçlar yer verilmiştir. Tablo incelendiğinde DOBÖ-7 ile güvenli bağlanma arasında ilişki olmadığı görülmüştür ( $r = -0,105$ ,  $p >0,05$ ). Tablo incelendiğinde DOBÖ-7 ile kaçınan bağlanma arasında pozitif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu görülmüştür. ( $r = 0,230$ ,  $p <0,01$ ). Tablo incelendiğinde DOBÖ-7 ile kaygılı-kararsız bağlanma arasında ilişki olmadığı görülmüştür ( $r = 0,101$ ,  $p >0,05$ ). Elde edilen sonuçlar güvenli bağlanma stiline sahip ergenin oyun bağımlılığı riski geliştirmesinde engelleyici bir unsur olduğu görülmüştür. Kaçınan bağlanma stiline sahip ergenlerin oyun bağımlılığı geliştirme riski olduğu sonucu elde edilmiştir. Kaygılı/kararsız bağlanma stiline sahip ergenlerin oyun bağımlılığı geliştirme riskinin olmadığı sonucu elde edilmiştir.

## TARTIŞMA

Araştırmanın bu bölümünde 14-19 yaş arası ergenlerin oyun bağımlılığı, sosyal destek algıları ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi ile ilgili bulguların tartışılmasına yer verilmiştir ve bulguların sonuçları diğer çalışmalar ile karşılaştırılarak yorumlanmıştır.

Yapılan araştırma sonucunda ergenlerin yaşı, ebeveyn eğitim düzeyi, aile durumu, ailenin kaçınıcı çocuğu olduğu, ailenin gelir düzeyi ve oyun bağımlılığı arasında istatikselsel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Akpınar (2021) ve Yayman (2019) tez çalışmaları sonucunda ergenlerin oyun bağımlılığı ve yaş değişkeni arasında istatikselsel olarak anlamlı bir fark olmadığını bulmuştur. Gürsu ve Özçelik (2022) 12- 18 yaş aralığı ile yaptıkları çalışma sonucunda yaş ve dijital oyun bağımlılığı arasında istatikselsel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Yalaki ve Taşar (2019) 12-18 yaş arasındaki ergenler ile yaptıkları çalışmada anne ve babanın eğitim düzeyi arttıkça çevrimiçi oyun oynama puanının arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Yapılan araştırma ile benzer sonuca ulaşılmıştır. Yapılan araştırmada; ergenlerin ebeveyn eğitim düzeyleri ile DOBÖ-7 arasında istatikselsel olarak anlamlı bir fark olmadığı ve DOBÖ-7 en yüksek grubun anne ve babanın üniversite mezunu olduğu sonucu elde edilmiştir. Dinçer ve Kolan (2020) 7. ve 8. sınıf öğrencileri ile yaptıkları çalışma sonucunda aile gelir düzeyi ve bilgisayar oyunu oynama düzeyleri arasında istatikselsel olarak anlamlı bir fark olmadığı sonucunu elde edilmiştir. Akkaya (2022) 11-19 yaş aralığındaki adolesan dönemde çocuklar ile yaptığı çalışmada dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve ailenin gelir düzeyi arasında istatikselsel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Karacaoğlu (2019) 4. ve 5. Sınıf öğrencileri ile yaptığı çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile ebeveynlerin birliktelik durumları arasında istatikselsel olarak anlamlı bir fark bulunmamaktadır.

Yapılan araştırmada DOBÖ-7 ile ÇSDDÖ arasında negatif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu görülmüştür. Yapılan araştırma sonucuna göre negatif yönlü ilişkinin en fazla aile desteğinde sonra öğretmen desteği sonra da arkadaş desteği olduğu sonucu elde edilmiştir. Yavuz (2018) 218 özel yetenekli 9-17 yaş aralığındaki öğrencilerle yaptığı çalışmasında oyun bağımlılığı ve algılanan sosyal destek ölçeği arasında negatif yönlü orta

düzeyde anlamlı bir ilişki sonucunu elde etmiştir. Yavuz ve Erden Çınar (2022) 300 ergen ile yaptıkları çalışmada internet oyun bağımlılığı puanları ile algılanan sosyal destek puanları arasında negatif yönlü orta düzeyde anlamlı bir ilişki sonucunu elde etmişlerdir. Yıldırım (2019) 533 lise öğrencisi ile yaptığı araştırmada çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları ile algılanan sosyal destek puanları arasında negatif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki olduğunu ve ergenlerin algılanan sosyal desteği arttıkça çevrimiçi oyun bağımlılığı azaldığı sonucunu elde etmiştir. Benzer sonuçlara Barut (2019); Baysak ve arkadaşları (2020) ve Moge ve Romano (2020) elde etmiştir. Elde edilen sonuç ve yapılan araştırmaların benzerliği, sosyal destek mekanizmalarının ergenin hayatındaki önemini göstermektedir. Ergenlik döneminde oluşan değişimler düşünüldüğünde değişen sosyal çevre ergenin hayatında olumlu ya da olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. Elde edilen sonuç ile olumlu sosyal destek mekanizmasının ergenin hayatında olumsuz sonuçları önleyici etkisi olduğu düşünülmektedir. Özellikle ergenin gününün büyük bir bölümünü geçirdiği sosyal destek mekanizmalarından aile, öğretmen ve arkadaşları olduğu düşünülürse bu kişilerle geliştirilen olumlu ilişkiler oyunun bağımlılık yapıcı riskini azaltabileceği düşünülmektedir.

Yapılan araştırmada ergenlerin dijital oyun bağımlılığı puanı ile bağlanma stilleri puanı arasında pozitif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bağlanma alt boyutları ve oyun bağımlılığı arasında ilişki sonuçlarında ise güvenli ve kaygılı-kararsız bağlanma stilleri ile ilişki olmadığı ve kaçınan bağlanma ile oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Tas (2019) ortaokul ve lisede öğrenim gören 338 ergen ile gerçekleştirdiği çalışmasında oyun bağımlılığı ve güvenli bağlanma ile negatif orta düzeyde ilişki olduğunu ve kaçınan ve kaygılı-kararsız bağlanma ile pozitif yönlü ilişkisi olduğu sonucunu elde etmiştir. Kocairi, Yüksel, Arslantaş ve Söylemez (2020) 5111 lise öğrencisi ile yaptığı ergenlerin bağlanma stillerinin teknolojik bağımlılıklarla ilişkisini inceleyen çalışmasında kaygı ve kaçınma ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki saptamamışlardır. Musluoğlu (2016) 15-19 yaş arası 164 öğrenci ile yaptığı çalışmada kaygı ve kaçınma bağlanma alt boyutları ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Çiftçi (2021) 18-55 yaş arasında 347 kişi ile internet oyun bağımlılığının bağlanma stilleri, metakognisyonlar ve çocukluk çağı

olumsuz yařantıları ile iliřkisini inceyen alıřmasında kaygılı baėlanma ve internette oyun baėımlılıėı arasında anlamlı bir iliřki olduėu sonucuna ulařmıřtır. Arařtırmada elde edilen diėer sonular ise kaıngan baėlanma ile oyun baėımlılıėı arasında pozitif ynl bir iliřki olduėu ve kaygılı baėlanma ile oyun baėımlılıėı arasında anlamlı bir iliřki bulunmadıėı sonucuna ulařmıřtır. Yapılan arařtırmada baėlanma ve oyun baėımlılıėı arasındaki iliřki incelendiėinde literatrdeki yapılan bazı alıřmalardan farklı sonular elde edildiėi grlmřtr.

## SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışmanın bu bölümünde ergenlerde oyun bağımlılığı, sosyal destek algıları ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi ile elde edilen sonuçlara ve önerilere yer verilecektir.

Yapılan araştırmada elde edilen sonuçlar:

- ✓ Araştırma sonucuna göre; oyun bağımlılığının yaşa göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.
- ✓ Araştırma sonucuna göre; oyun bağımlılığının ebeveyn eğitim düzeylerine göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.
- ✓ Araştırma sonucuna göre; oyun bağımlılığının aile durumuna göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.
- ✓ Araştırma sonucuna göre; oyun bağımlılığının ailede kaçınıcı çocuk olduğuna göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.
- ✓ Araştırma sonucuna göre; oyun bağımlılığının gelir düzeyine göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.
- ✓ Araştırma sonucuna göre; oyun bağımlılığı ile sosyal destek mekanizmaları arasında negatif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- ✓ Araştırma sonucuna göre; oyun bağımlılığı ile arkadaş desteği arasında negatif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- ✓ Araştırma sonucuna göre; oyun bağımlılığı ile aile desteği arasında negatif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- ✓ Araştırma sonucuna göre; oyun bağımlılığı ve öğretmen desteği arasında negatif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- ✓ Araştırma sonucuna göre; oyun bağımlılığı ile bağlanma stilleri arasında pozitif yönlü düşük düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

- ✓ Arařtırma sonucuna gre; oyun baėımlılıėı ile gvenli baėlanma arasında iliřki olmadığı sonucuna ulařılmıřtır.
- ✓ Arařtırma sonucuna gre; oyun baėımlılıėı ile kaygılı-kararsız baėlanma arasında iliřki olmadığı sonucuna ulařılmıřtır.
- ✓ Arařtırma sonucuna gre; oyun baėımlılıėı ile kaçınan baėlanma arasında pozitif ynl dřk dzeyde iliřki olduėu sonucuna ulařılmıřtır.

#### neriler:

- ✓ alıřmanın katılımcı sayısının 310 olması ile rneklem sayısının arttırılması farklı sonuların ya da benzer sonuların ortaya ıkmasını saėlayabilir.
- ✓ Oyun alanında yapılan alıřmaların arttırılması oyunlardan kaynaklı oluřabilecek sorunların ortaya konulmasında yardımcı olabilir.
- ✓ Aile, okul ve toplum ile oyunlar konusunda farkındalık artırıcı alıřmalarının yapılması oyunların olumsuz sonularını nlemede yardımcı olabilir.
- ✓ Aile ve ėretmenler ile ocuk ve ergenler arasındaki olumlu iliřkilerin geliřtirmesinde eřitli iletiřim atlyeleri dzenlenebilir. Bunun sonucunda olumlu iliřkiler ile oyunların olumsuz sonularının nlenmesinde yardımcı olabilir.
- ✓ Ailelere ocukluk dneminde baėlanmanın nemi ile ilgili eřitli eėitim, seminer ve konferanslar gibi farkındalıklarını arttırıcı alıřmalar yapılabilir.

## KAYNAKÇA

- Akkaya, Ç. (2022). *Adölesan dönemi çocuklarda fiziksel aktivite düzeyi ile dijital oyun bağımlılığı ve özgüven ilişkisinin incelemesi* (Yüksek Lisans Tezi). Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Sivas.
- Akpınar, İ. (2021). *Ergenlerde oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlık ve heyecan arayışı arasındaki ilişki* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Aksakallı, G. (2019, Şubat 19). Ailece Oynanabilecek Oyunlar. Dijital Oyunlar Bilgi Platformu: <https://www.guvenlioyna.org.tr/blog-detay/ailece-oynanabilecek-oyunlar>.
- Aktürk, İ. (2019). Bağımlılık ve Sosyal Hizmet. Ö. F. İlker Aktürk içinde, *Bağımlılıkta Sosyal Hizmet Uygulamaları* (s. 63-78). İstanbul: Yeşilay Yayınları.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition*. Washington, London.
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet Bağımlılığı ve Tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 1, 55-67.
- Arling, G. (1987). Strain, Social Support and Distress in Old Age. *Journal of Gerontology*, 47(1), 107-113.
- Aydın, B. (2010). Bilişsel Gelişimi Açıklayan Temel Kuramlar. B. Aydın içinde, *Çocuk ve Ergen Psikolojisi* (3 b., s. 15-17). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Aydın, B. (2010). Ergenlik. B. Aydın içinde, *Çocuk ve Ergen Psikolojisi* (3 b., s. 171-208). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Aydın, B. (2010). Sosyal ve Duygusal Geişimi Açıklayan Kuramlar. B. Aydın içinde, *Çocuk ve Ergen Psikolojisi* (3 b., s. 6-15). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulu. (2019-2023). Davranışsal Bağımlılık ile Mücadele Ulusal Strateji ve Eylem Planı. Ankara: Medya Tanıtım Matba.
- Bakar,A., Tüzün, H. Ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilimler Dergisi Örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 35, 27-37.

- Balaban Salı, J. (2018). Verilerin Toplanması. Doğanay, A., Ataizi, M., Şimşek, A., Balaban Salı, J. Ve Akbulut, Y. içinde, *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri* (s. 134-161). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Barrera, M., Sandler, I. N. ve Ramsay, T. B. (1981). Preliminary Development of a Scale of Social Support: Studies on College Students. *American Journal of Community Psychology*, 9(4), 435-447.
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi ile Algılanan Sosyal Destek ve Duygu Düzenleme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.
- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Özyeterlilik Algıları Üzerine Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 33, 41-54.
- Baysak, B., Kaya Yertutanol, F. D., Şahiner, İ. V. ve Candansayar, S. F. D. (2020). Çevrimiçi oyun oynayanların sosyodemografik özellikleri ve oyun bağımlılığının bazı psikososyal etmenlerle ilişkisi. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 23, 196-203. doi:10.5505/kpd.2020.10337
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2020). *Dijital Oyunlar Raporu*.
- Billieux, J., Schimmenti, Khazaal, Y. ve Maurage, P. (2015, September). Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research. *J Behav Addict*, 4(3), 199-123. doi: 10.1556/2006.4.2015.009
- Binark, M. (2007). Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular. *Folklor/Edebiyat*, 13(50), 11-23.
- Bowlby, J. (1958). The Nature of The Child's Tie to His Mother. *International Journal of Psycho-Analysis*, 39, 350-373.
- Bowlby, J. (1977). The Making and Breaking of Affectional Bonds: I. Aetiology and Psychopathology in the Light of Attachment Theory. *Brit. J. Psychiat*, 130, 201-210.
- Bozdoğan, Ö. F. (2019). Sosyal Hizmet Uzmanının Bağımlılık Alanında Rol ve sorumlulukları. Ö. F. İlker aktürk içinde, *Bağımlılıkta Sosyal Hizmet Uygulamaları* (Cilt 1, s. 81-91). İstanbul: Yeşilay Yayınları.
- Bryce, J. Ve Rutter, J. (2006). An Introduction to Understanding Dijital Games. J. R. Jo Bryce içinde, *Understanding Dijital Games* (s. 1-17). London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.



- Cambridge Dictionary. (2022). *Family*. Aralık 31, 2022 tarihinde Cambridge University Press: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/family> adresinden alındı
- Cambridge Dictionary. (2023). *Attachment*. 2023 tarihinde Cambridge University Press: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/attachment> adresinden alındı
- Çakır, H. (2013, Ağustos). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çelikkalp, Ü. Ve Yalçın Irmak, A. (2022). Ergenlerde Psikososyal Sorunlar ile İlişkili Risk Faktörleri. *Sakarya Tıp Dergisi*, 12(2), 245-254. doi: 10.31832/smj.1016192
- Çetin, M. ve Özgiden, H. (2013). Dijital Kültür Sürecinde Dijital Yerliler ve Dijital Göçmenlerin Twitter Kullanım Davranışları Üzerine Bir Araştırma. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 2(1), 172-189.
- Çiftçi, A. (2021). *İnternette Oyun Bağımlılığının Bağlanma Stilleri, Metakognisyonlar ve Çocukluk Çağı Olumsuz Yaşantıları ile İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Kent Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Demir, S. (2022). Comparison of Normality Tests in Terms of Sample Sizes under Different Skewness and Kurtosis Coefficients. *International Journal of Assessment Tools in Education*, 9(2), 397-409. doi:10.21449/ijate.1101295
- Demirel, H. G., Cicioğlu, H. İ. ve Tekkurşun-Demir, G. (2019). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Düzeylerinin İncelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3).
- Derman, O. (2008). Ergenlerde Psikososyal Gelişim. *İ.Ü. Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Sürekli Tıp Eğitimi Etkinlikleri Adölesan Sağlığı II*, 63, 19-21.
- Dinçer, B. ve Kolan, H. İ. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ile Sorumluluk Davranışı Arasındaki İlişki. *Kastamonu Education Journal*, 28(6), 2319-2330. doi: 10.24106/kefdergi.4004
- Dursun, A. ve Eraslan-Çapan, B. (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140. doi:10.17679/inuefd.336272
- Duyan, V. (2003). Sosyal Hizmetin İşlev ve Roller. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 14(2), 1-22.

- Eke, E. (2019). Türkiye'de Dijital Bağımlılığa Yönelik Politikalar Üzerine Bir Betimleme. E. e. Hasan Hüseyin Aygül (Dü.) içinde, *Dijital Çocukluk ve Dijital Ebeveynler Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı* (s. 205-250). Ankara: Nobel.
- Erzen, E. (2016). Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeği. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(3), 1-21. doi:10.17679/iuefd.17323631
- Gaming in Turkey. (2021). *Türkiye Oyun Sektörü 2021 Raporu*.
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Salem, M., Ming, L. K., . . . , Sakamoto, A. (2009). The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *Pers Soc Psychol Bull*, 35(6), 752-763. doi:10.1177/0146167209333045
- Gökler, I. (2007). Çocuk ve Ergenler İçin Sosyal Destek Değerlendirme Ölçeği Türkçe Formunun Uyarlama Çalışması: Faktör Yapısı, Geçerlilik ve Güvenirliği. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 14(2), 90-99.
- Gregersen, A. (2011). Genre, technology and embodied interaction: The evolution of digital game genres and motion gaming. *Journal of media and communication research*, 51, 94-109.
- Griffiths, M. (1995). Technological Addiction. *Clinical Psychology Forum*, 14-19.
- Griffiths, M. (1996). Nicotine, Tobacco and Addiction. *Nature*, 18, 384.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Griffiths, M. (2018). Classifying behavioural addictions The DSM and over-pathologising everyday life. *Psychology*, 23(3), 18-21.
- Griffiths, M. ve Meredith, A. (2009). Videogame Addiction and its Treatment. *J Contemp Psychother*, 39, 247-253. doi:10.1007/s10879-009-9118-4
- Gülbetekin, E., Güven, E. ve Tuncel, O. (2021). Adölesanların Dijital Oyun Bağımlılığı ile Fiziksel Aktivite Tutum ve Davranışlarını Etkileyen Faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 148-160.
- Güneş, A. (2012). *Dijital Oyunların Güvenlik Bağlamında Yasal ve Yönetmelik Düzenleme Sorunları* (Yüksek Lisans Tezi). Polis Akademisi, Güvenlik Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Gürsu, O. ve Özçelik, M. F. (2022). Ergenlik Döneminde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dindarlık İlişkisi. *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 22(1), 199-216. doi:10.30627/cuilah.1092685
- Hazan, C. ve Shaver, P. R. (1994). Bağlanma(Yakın İlişkilerle İlgili Araştırmalar İçin Bir Çerçeve). (A. Dönmez, Çev.) *Psychological Inquiry*, 5(2), 1-49.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırılmalı Metafor Çalışması. *Spormetre*, 15(4), 179-190.
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens: Oyunun Kültür İçindeki Yeri Üzerine Bir İnceleme*. (Düz, O. Çev.) İstanbul: Alfa.
- IFSW. (2014). *Global definition of Social Work*. IFSW: <https://www.ifsw.org/what-is-social-work/global-definition-of-social-work/> adresinden alındı
- Jaccard, J., Blanton, H. ve Dodge, T. (2005). Peer Influences on Risk Behavior: An Analysis of the Effects of a Close Friend. *Developmental Psychology*, 41(1), 135-147. doi:10.1037/0012-1649.41.1.135
- Jon E. Grant, M. N. (2005). Pathological Gambling and Other “Behavioral” Addictions. S. I. Richard J. Frances (Dü.) içinde, *Clinical Text Book of Addictive Disorders, Third Edition* (s. 303-320). New York, London: The Guilford Press.
- Kanber, N. (2018). *Yaşlıların Sosyal Destek Algısının Depresyon Düzeyine Etkisinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Gelişim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kaner, S. (2000). Akran İlişkileri Ölçeği ve Akran Sapma Ölçeği Geliştirme Çalışması. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences*, 33(1), 77-89. doi:[https://doi.org/10.1501/Egifak\\_0000000024](https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000024)
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Aile İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Karakuş, Ö. (2012). Ergenlerde Bağlanma Stilleri ve Yalnızlık Arasındaki İlişki. *Toplum ve sosyal Hizmet*, 23(2), 33-46.
- Karla Krogsrud Miley, M. O. (2014). Generalist Social Work Practice. M. O. Karla Krogsrud Miley içinde, *Generalist Social Work Practice An Empowering Approach* (Cilt 7, s. 1-23). Pearson Education Limited .

- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlilik ve Güvenirlilik Çalışması* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Osman Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kenyota, G. (2008). Thinking of the Children: The Failure of Violent Video Game Laws. *Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal*, 18(3), 785-815.
- Kır, İ. (2011). Toplumsal Bir Kurum Olarak Ailenin İşlevleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(36), 381-404.
- Kim, N.-Y. (2015). The Influence of Stress of Children on Game Addiction - Focused on Moderating Effect of Family Support-. *Journal of The Korea Society of Computer and Information*, 20(2), 210-219. doi:http://dx.doi.org/10.9708/jksci.2015.20.2.209
- Kirriemuir, J. (2006). A History of Dijital Games. J. R. Bryce içinde, *Understanding Dijital Games* (s. 21-35). London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.
- Kocairi, C., Yüksel, R., Arslantaş, H. ve Söylemez, B. (2020, Mart). Lise Öğrencisi Ergenlerin Bağlanma Stillerinin Teknoloji Bağımlılıkları İle İlişkisi: Kesitsel Bir Çalışma. *Yeni Symposium*, 58(1), 11-17. doi:10.5455/NYS.20200218074634
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik olarak Oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(16), 324-342.
- Kowitt, S. (2013, October 10). *What do we mean by "emotional support"*. Peers For Progress: [http://peersforprogress.org/pfp\\_blog/what-do-we-mean-by-emotional-support](http://peersforprogress.org/pfp_blog/what-do-we-mean-by-emotional-support) adresinden alındı.
- Kulaksızoğlu, A. (2011). Alışkanlık ve Bağımlılık Yapan Maddeler ve Ergenlik. A. Kulaksızoğlu içinde, *Ergenlik Psikolojisi* (12 b., s. 205-224). İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Kulaksızoğlu, A. (2011). Ergenlikte Duyguların Gelişimi. A. Kulaksızoğlu içinde, *Ergenlik Psikolojisi* (12 b., s. 65-81). İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Kuzu, A. (2013). Araştırmanın Planlanması. Kurt, A. A. (Dü.) içinde, *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (s. 19-46). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Küçükvardar, M. (2020). Teknoloji Bağımlılığı ve Dijital İstila ile Mücadele. M. Küçükvardar içinde, *Teknoloji bağımlılığı ve Dijital İstila* (s. 95-148). Ankara: Nobel Bilimsel Eserler.

- Lee, E. j. (2003, December). *The Attachment System Throughout the Life Course: Review and Criticisms of Attachment Theory*. Home Sapa Project Test Papers: <http://www.personalityresearch.org/papers/lee.html> adresinden alındı.
- 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
- Malecki, C.K. ve Demaray, M. K. (2003). What Type of Support Do They Need? Investigating Student Adjustment as Related to Emotional, Informational, Appraisal, and Instrumental Support. *School Psychology Quarterly*, 18(3), 231-252.
- Malecki, C.K. ve Demaray, M. K. (2002, January). Measuring perceived social support: Development of the child and adolescent social support scale (CASSS). *Psychology in the Schools*, 39(1), 1-18. doi:10.1002/pits.10004
- Malecki, C.K. ve Demaray, M. K. (2006). Social Support as a Buffer in the Relationship between Socioeconomic Status and Academic Performance. *School Psychology Quarterly*, 21(4), 375-395.
- Marks, I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. *British Journal of Addiction*, 85, 1389-1394.
- Martin, K. (2011). *Electronic Overload: The Impact of Excessive Screen Use on Child and Adolescent Health and Wellbeing*. Australia: Department of Sport and Recreation.
- Merriam-Webster. (1828). *Game*. Kasım 11, 2020 tarihinde Merriam-Webster: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game> adresinden alındı
- Moge, C. E. Ve Romano, D. M. (2020). Contextualising video game engagement and addiction in mental health: the mediating roles of coping and social support. *Heliyon*, 6(11). doi:<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05340>
- Musluoğlu, M. (2016). *15-19 Yaş arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örneğinde Bağlanma Stilleri ile İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkisinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Mutlu, E. (2015). Madde Bağımlılığı Tedavisinde Sosyal Hizmet Uzmanlarının Rol ve İşlevleri: Ankara Numune Eğitim Araştırma Hastanesi Alkol ve Madde Bağımlılığı Tedavi ve Eğitim Merkezi Örneği. *Tıbbi Sosyal Hizmet Dergisi*, (5), 16-23.
- Nestler, E. J. (2001). Molecular Basis of Long-Term Plasticity Underlying Addiction. *Macmillan Magazines Ltd*, (2), 119-128.

- Oktan, V. (2005). Yalnızlık ve Algılanan Sosyal Destek Düzeyinin Ergenlerdeki Öfkenin Gelişimine Etkisi. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, (21), 183-192.
- Oxford Learner's Dictionaries. (2022). Addiction. March 2, 2022 tarihinde <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/addiction?q=Addiction> adresinden alındı
- Oxford Learner's Dictionaries. (2022). Dependence. March 2, 2022 tarihinde <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/dependence?q=dependence> adresinden alındı
- Ögel, K. (2019). Bağımlılık ve Bağımlılık Tedavisini Anlamak. Ö. F. İlker Aktürk içinde, *Bağımlılıkta Sosyal Hizmet Uygulamaları* (s. 9-14). İstanbul: Yeşilay Yayınları.
- Ögel, K. (2020). *İnternet Bağımlılığı: İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak* (IV. b.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ögel, K. (2020). İnternet, Bilgisayar ve Oyun Bağımlılığı. Ögel, K. içinde, *İnternet Bağımlılığı: İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak* (4 b., s. 103-129). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Öner, U. ve Eren Gümüş, A. (2000). Kurt Lewin ve Alan Kuramı: Lewin'in Çocuk Psikolojisi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 33(1), 9-27.
- Özhan, S. (2011). Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler. *Aile ve Toplum*, 12(7), 21-33.
- Öztürk, E., Türel, F. İ. ve Oğur, E. (2020). Psicotarih ve Bağlanma Kuramı. E. Öztürk (Dü.) içinde, *Psicotarih* (Cilt 1, s. 63-71). Ankara: Türkiye Klinikleri.
- Padem, H., Göksu, A. Ve Konaklı, Z. (2012). *Araştırma Yöntemleri: SPSS Uygulamalı*. Sarajevo: IBU Publications.
- Pallant, J. (2020). *SPSS Kullanma Kılavuzu: SPSS ile Adım Adım Veri Analizi*. (B. A. Sibel Balcı, Çev.) Ankara: Anı Yayınları.
- Parlaz, E. A., Tekgül, N., Karademirci, E. ve Öngel, (2012). Ergenlik Dönemi: Fiziksel Büyüme, Psikolojik ve Sosyal Gelişim Süreci. *Family Physician*, 3(4), 10-16.
- Pekel Uludağlı, N. ve Sayıl, M. (2009, Haziran). Orta ve İleri Ergenlik Döneminde Risk Alma Davranışı: Ebeveyn ve Akranların Rolü. *Türk Psikoloji Yazıları*, 23(12), 14-24.

- Prensky, M. (2001). Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging. McGraw-Hill içinde, *Dijital Game-Based Learning* (s. 05-31).
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C. ve Swing, E. L. (2014). The Positive and Negative Effects of Video Game Play. Romer, D. ve In A. Jordan (Dü.) içinde, *Media and the Well-Being of Children and Adolescents* (s. 109-128). New York: Oxford University Press.
- Sağlık Bakanlığı. (2022). *Davranışsal Bağımlılıklarla Mücadele Programı:Saha Danışmanlık Rehberi*. (Alataş, E. Dü.) T.C. Sağlık Bakanlığı Uzaktan Sağlık Eğitim Sistemi: <https://egitim.saglik.gov.tr/Egitim/Davranissal-Bagimlilikla-Mucadele-Programi-Egitimi-9607d224> adresinden alındı
- Sakalıoğlu, B., Erol, V. Ve Akgün, B. T. (2014). Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri. *XVI. Akademik Bilişim Konferans Bildirileri*, (s. 117-123), Mersin Üniversitesi.
- 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(1), 127-139.
- Savcı, M. ve Aysan, F. (2016). Bağlanma Stilleri, Akran İlişkileri ve Duyguların İnternet Bağımlılığını Yordamadaki Katkıları. *3. Uluslararası Teknoloji Bağımlılığı Kongresi*. 3, s. 401-432. İstanbul: Türkiye Yeşilay Cemiyeti. doi:10.15805/addicta.2016.3.0028
- Say, F. S. (2018). *Yedinci Sınıf Fen Bilimleri Dersine Yönelik Tasarlanan Bilgisayar Oyununun Öğrencilerin Fene Yönelik Özyeterliliklerine, Motivasyonlarına ve Saldırganlıklarına Etkisi* (Doktora Tezi), Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Schaffer, H. R. Ve Emerson, P. E. (1964). The Development of Social Attachments in Infancy. *Source: Monographs of the Society for Research in Child Development*, 29(3), 1-77.
- Scott, E. (2019, Eylül 4). *Types of Social Support*. Verywell mind: <https://www.verywellmind.com/types-of-social-support-3144960> adresinden alındı
- Serenko, A. Ve Turel, O. (2021). Directing Technology Addiction Research in Information Systems: Part I. Understanding Behavioral Addictions. *The DATA BASE for Advances in Information Systems*, 51(3), 81-96.

- Sezgin, S. (2020). Gündelik Hayat ve Kültür Ekseninde Dijital Oyunları Yeniden Düşünmek. B. Ertuğrul Süngü (Dü.) içinde, *Türkiye'de ve Türkiye'den Oyun Çalışmaları* (s. 309-331). Ankara: Nobel.
- Soyöz-Semerci, Ö. U. ve Balcı, E. V. (2020). Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Bir Alan Araştırması: Uşak Örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567. doi:10.14230/johut869
- Soysal, Ş.A., Bodur, Ş., İşeri, E. ve Şenol, S. (2005). Bebeklik Dönemindeki Bağlanma Sürecine Genel Bir Bakış. *Klinik Psikiyatri*, 8, 88-99.
- Söğüt, F. (2020). Dijital ,ebeveynlerin Dijital Oyunlar ve Şiddet İlişkisine Yönelik Algıları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (51), 79-100.
- Steingberg, L. (2013). *Ergenlik* (2 b.). (Satman, C. Çev.) Ankara: İmge Kitapevi.
- Suldo, S. M., Friedrich, A. A., White, T., Farmer, J., Minch, D. Ve Michalowski, J. (2009). Teacher Support and Adolescents' Subjective Well-Being: A Mixed-Methods Investigation. *School Psychology Review*, 38(1), 67-85. doi:https://doi.org/10.1080/02796015.2009.12087850
- Şamar, B. ve Buz, S. (2022). Bağımlılık Rehabilitasyonunda Sosyal Hizmet Uygulamaları: Erenköy BAHAR Modeli. *Bağımlılık Dergisi*, 23(2), 221-232. doi: 10.51982/bagimli.982856
- Şimşek, A. (2018). Araştırma Modelleri. Doğanay, A., Ataizi, M., Şimşek, A., Balaban Salı, J. Ve Akbulut, Y. içinde, *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri* (s. 80-107). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Tas, İ. (2019). The Pattern of Relationship between Attachment Styles, Gaming Addiction and Empathetic Tendency among Adolescents. *Eurasian Journal of Educational Research*, 83, 125-144.
- Toker Uğurlu, T., Balcı Şengül, C. ve Şengül, C. (2012). Bağımlılık Psikofarmakolojisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(1), 37-50. doi:10.5455/cap.20120403
- Tokluoğlu, N. (2019). Sosyal Çalışma Matriksi. Aktürk, İ., Bozdoğan, Ö. F., Çuhacı, G. Ögel, K., Şimşek, G. M. ve Tokluoğlu, N. içinde, *Bağımlılıkta sosyal Hizmet Uygulamaları* (s. 93-108). İstanbul: Yeşilay Yayınları.
- Sezen, T. İ. ve Sezen, D. (2011). Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları. Batı, U. ve Terek Ünal, G. içinde, *Dijital Oyunlar "Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde oyna"* (s. 249-284). İstanbul: Derin Yayınları.



- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinin Duygusal Zeka ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi), Fatih Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Torres-Rodriguez, A., Griffiths, M. D. ve Carbonell, X. (2017, November 13). The Treatment of Internet Gaming Disorder: a Brief Overview of the PIPATIC Program. *Int J Ment Health Addiction*. doi:10.1007/s11469-017-9825-0
- Tosun, M. (2020). Bağımlılık ve Arka Planında Yer Alan Sebepler. Zavalı, Y. S. (Dü.) içinde, *Sosyal Hizmet ve Bütün Yönleriyle Bağımlılık* (Cilt 1, s. 13-50). Ankara: Grafiker Yayınları.
- Totan, T. Ve Yöndem, Z. D. (2007). Ergenlerde Zorbalığın Anne, Baba ve Akran İlişkileri Açısından İncelenmesi. *Ege Eğitim Dergisi*, 8(2), 53-68.
- Tıraş, Z. ve Arslan, E. (2013). Ergenlerde Sosyal Yetkinliğin, Algılanan Sosyal Destek Açısından İncelenmesi. *İlköğretim Online*, 12(4), 1133-1140.
- Türk Dil Kurumu. (2019). Bağımlı. Ankara, Kavaklıdere, Türkiye. Mart 2, 2022 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Türk Dil Kurumu. (2019). Bağımlılık. Ankara, Kavaklıdere, Türkiye. Mart 2, 2022 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Tüzün, O. ve Sayar, K. (2006). Bağlanma Kuramı ve Psikopatoloji. *Düşünen Adam*, 19(1), 24-39.
- Wan, C. ve Chiou, W. (2013). Ergenler İnternet Oyunlarına Neden Bağımlılar: Tayvan'da Bir Mülakat Çalışması. (F. Kenevir, Çev.) *Toplum Bilimleri Dergisi*, 7(14), 411-418.
- West, R. (2001). Theories of Addiction. *Addiction*, 96(1), 3-13. doi:10.1080/09652140020016923
- WHO. (1948). *Health and Well-Being*. World Health Organization: <https://www.who.int/data/gho/data/major-themes/health-and-well-being> adresinden alındı
- WHO. (2020, Ekim 22). *Addictive behaviours: Gaming disorder*. World Health Organization: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder> adresinden alındı
- WHO. (2022). *Adolescent Health*. Kasım 3, 2022 tarihinde World Health Organization: [https://www.who.int/health-topics/adolescent-health#tab=tab\\_1](https://www.who.int/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1) adresinden alındı

- WHO. (2022, January 1). *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics (Version: 02/2022)*. Mart 9, 2022 tarihinde ICD-11: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en> adresinden alındı
- Wills, A. T., Vaccaro, D. ve McNamara, (1992). The Role of Life Events, Family Support, and Competence in Adolescent Substance Use: A Test of Vulnerability and Protective Factors. *American Journal of Community Psychology*, 20(3), 349-374.
- Yalaki, Z. Ve Taşar, M. A. (2019). Ergenlerde çevrimiçi oyun oynama özellikleri akran zorbalığına yol açıyor mu? *Ege Tıp Dergisi*, 58(4), 336-343.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formunun Geçerliliği ve Güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16, 10-18.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türkiye Psikiyatri Dergisi*, 27, 128-137. doi: 10.5080/u13407
- Yaratan, H. (2017). *Sosyal Bilimler İçin Temel İstatistik*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Yavuz, O. (2018). Özel Yetenekli Öğrencilerde İnternet ve Oyun Bağımlılığı ile Algılanan Sosyal Destek Düzeylerinin İncelenmesi. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi*, 2(4), 281-296.
- Yavuz, O. ve Erden Çınar, S. (2022). Ergenlerde İnternette Oyun Bağımlılığı Düzeyi ve Algılanan Sosyal Destek Arasındaki İlişkide Oyun Süresinin ve İşlevsel Olmayan İnanışın Aracı Rolü. *Bağımlılık Dergisi*, 23(1), 52-60. doi:10.51982/bagimli.969479
- Yayman, E. (2019). *Ergenlerde Sosyal Medya Bağımlılığı Oyun Bağımlılığı ve Aile İşlevleri arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yazgan İnanç, B., Bilgin, M. ve Kılıç Atıcı, M. (2015). Gelişim Kuramları. Yazgan İnanç, B. Bilgin, M. ve Kılıç Atıcı, M. içinde, *Gelişim Psikolojisi* (10 b., s. 39-53). Ankara: Pegem Akademi.
- Yee, N. (2006). Motivations of Play in Online Games. *CyberPsychology and Behavior*, 9(6), 772-775.
- Yengin, D. (2010). *Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet* (Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Yıldırım, E. (2019). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Algılanan Sosyal Destek ve Temel Psikolojik İhtiyaçlarla İlişkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yıldırım, E. ve Zeren, Ş. G. (2021). Video Game Addiction in Tukey: Does It Correlate Between Basic Psychological Needs and Perceived Social Support? *Psycho-Educational Research Reviews*, 10(2), 106-117.
- Yıldırım, İ. (1997). Algılanan Sosyal Destek Ölçeğinin Geliştirilmesi Güvenirliği ve Geçerliliği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (13), 81-87.
- Yıldız, D. Ve Uzunsakal, E. (2018). Alan araştırmalarında Güvenirlik Testlerinin Karşılaştırılması ve Tarımsal Verilerin Üzerine Bir Uygulama. *Uygulamalı Sosyal Bilimler Dergisi*, (1), 1-28.
- Yılmaz, B. (2022). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ve Oyun Oynama Davranışlarının Farklı Zamanlarda İncelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, 23(2), 121-129. doi:10.51982/bagimli.948872.
- Yuvakgil, Z. (2017). *Yaşlılarda Algılanan Sosyal Destek Düzeyleri, Sosyal Ağ Büyüklükleri ile Sağlıklı Yaşam Biçimi Davranışları Arasındaki İlişki ve Etkileyen Faktörlerin Belirlenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Aydın.

## TABLolar LİSTESİ

<b>Tablo 1:</b> Dijital oyun bağımlılığı ölçeğine ilişkin güvenilirlik analizi sonuçları .....	61
<b>Tablo 2:</b> Çocuklar ve ergenler için sosyal desteği değerlendirme ölçeğine ilişkin güvenilirlik analizi sonuçları .....	62
<b>Tablo 3:</b> Üç boyutlu bağlanma stilleri ölçeğine ilişkin güvenilirlik analizi sonuçları .....	63
<b>Tablo 4:</b> Ergenlerin cinsiyetlerine, yaşına ve sınıflarına ilişkin dağılım .....	64
<b>Tablo 5:</b> Ergenlerin annelerinin eğitim ve mesleğine ilişkin bulgular .....	65
<b>Tablo 6:</b> Ergenlerin babalarının eğitim ve mesleğine ilişkin bulgular .....	65
<b>Tablo 7:</b> Ergenlerin aile yapısına ilişkin bulgular .....	66
<b>Tablo 8:</b> Ergenlerin kardeş sayısı ve ailede kaçınıcı çocuk olduğuna ilişkin bulgular .....	67
<b>Tablo 9:</b> Ergenlerin gelir düzeylerine ilişkin bulgular .....	68
<b>Tablo 10:</b> Ergenlerin oyun oynama süreleri ve araçlarına ilişkin bulgular .....	68
<b>Tablo 11:</b> Ergenlerin oyun oynama davranışının aile ve arkadaş ilişkilerini olumsuz etki düşüncelerine ilişkin bulgular .....	69
<b>Tablo 12:</b> Dijital oyun bağımlılığı, çocuklar için sosyal desteği değerlendirme ve üç boyutlu bağlanma stilleri ölçeklerinden elde edilen puanlara ait betimsel değerler .....	70
<b>Tablo 13:</b> Ergenlerin yaşına göre DOBÖ-7'ye ilişkin bulgular .....	71
<b>Tablo 14:</b> Ergenlerin annelerinin eğitim durumuna göre DOBÖ-7'ye ilişkin bulgular .....	72
<b>Tablo 15:</b> Ergenlerin babalarının eğitim durumuna göre DOBÖ-7'ye ilişkin bulgular .....	73
<b>Tablo 16:</b> Ergenlerin aile yapısına göre DOBÖ-7'ye ilişkin bulgular .....	73
<b>Tablo 17:</b> Ergenlerin ailede kaçınıcı çocuk olduğuna göre DOBÖ-7'ye ilişkin bulgular .....	74
<b>Tablo 18:</b> Ergenlerin gelir durumuna göre DOBÖ-7'ye ilişkin bulgular .....	75
<b>Tablo 19:</b> Ergenlerin sosyal destek algıları ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişki .....	76

<b>Tablo 20:</b> Ergenlerde oyun bağımlılığı ile ÇESDDÖ alt boyutları arasındaki ilişki .....	<b>77</b>
<b>Tablo 21:</b> Ergenlerde oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin bulgular.....	<b>78</b>
<b>Tablo 22:</b> Ergenlerde oyun bağımlılığı ve bağlanma alt boyutları arasındaki ilişkinin bulguları.....	<b>78</b>

## ŞEKİLLER LİSTESİ

<b>Şekil 1:</b> Bağlanmanın Tanımlayıcı Yönleri .....	<b>50</b>
<b>Şekil 2:</b> Sosyal Çalışma Matrisi .....	<b>57</b>

## EKLER

### Ek1: Anket Formu

#### **Ergenlerde Oyun Bağımlılığı, Sosyal Destek Algıları ve Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**

Bu anket Karabük Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sosyal Hizmet Anabilim Dalında hazırlanmakta olan " Ergenlerde Oyun Bağımlılığı, Sosyal Destek Algıları ve Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" isimli yüksek lisans tez çalışmasında kullanılmak amacıyla oluşturulmuştur. Araştırma sonuçları tamamen bilimsel araştırma için kullanılacak olup, kişisel bilgiler gizli tutulacaktır. Anket ile ilgili çalışmalar Karabük Üniversitesi yüksek lisans öğrencisi Ümran KEŞİR tarafından yürütülmekte olup konuyla ilgili her türlü soru ve görüşleriniz için araştırmacıyla iletişime geçebilirsiniz. Gösterdiğiniz ilgi ve katkılarınızdan dolayı teşekkür ederim.

#### **Demografik Bilgiler:**

1	<b>Kaç yaşındasınız?</b>	
2	<b>Cinsiyet</b>	1. Kız 2. Erkek
3	<b>Kaçıncı sınıfsınız?</b>	1. 9. Sınıf 2. 10. Sınıf 3. 11. Sınıf 4. 12 sınıf
4	<b>Annenizin yaşı</b>	
5	<b>Annenizin eğitim durumu</b>	1. İlköğretim 2. Lise 3. Üniversite
6	<b>Annenizin mesleği</b>	1. Çalışmıyor

		<ul style="list-style-type: none"> <li>2. İşçi</li> <li>3. Memur</li> <li>4. Ev kadını</li> <li>5. Serbest meslek</li> </ul>
7	<b>Babanızın yaşı</b>	
8	<b>Babanızın eğitim durumu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. İlköğretim</li> <li>2. Lise</li> <li>3. Üniversite</li> </ul>
9	<b>Babanızın mesleği</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. İşçi</li> <li>2. Memur</li> <li>3. Serbest meslek</li> <li>4. İşsiz</li> </ul>
10.	<b>Aile durumu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Anne-baba sağ ve birlikte</li> <li>2. Anne-baba sağ ve boşanmış</li> <li>3. Baba sağ, anne vefat etmiş</li> <li>4. Anne sağ, baba vefat etmiş</li> <li>5. Anne-baba vefat etmiş</li> </ul>
11.	<b>Kaç kardeşiniz var?</b>	(0) (1) (2) (3) (4 ve üzeri)
12.	<b>Ailenin kaçınıcı çocuğusunuz?</b>	
13.	<b>Ailenizin ekonomik geliri ne düzeydedir?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Yüksek</li> <li>2. Orta</li> <li>3. Düşük</li> </ul>
14.	<b>Günlük toplam dijital ortamda kaç saat oyun oynuyorsunuz?</b>	(0-1) (2-3) (4-5) (6 ve üzeri)
15.	<b>Oynadığımız oyunları aşağıdaki seçenekler üzeri hangi oyun oynama aracı ile oynuyorsunuz?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Bilgisayar</li> <li>2. Tablet</li> <li>3. Cep telefonu</li> </ul>



		4. Konsol 5. Hiçbiri
16.	Oyun oynamanın arkadaşlık ilişkilerinize olumsuz etki ettiğini düşünüyor musunuz?	1. Evet 2. Kısmen 3. Hayır
17.	Oyun oynamanın aile ilişkilerinize olumsuz etki ettiğini düşünüyor musunuz?	1. Evet 2. Kısmen 3. Hayır

### Dijital oyun bağımlılığı

Aşağıdaki soruları son 6 ay içinde hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz. Anketi telefon ile yapıyorsanız telefonu yan çeviriniz. Aksi halde sadece üç seçenek görülebilmektedir.

		Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
1	Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?					
2	Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?					
3	Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?					
4	Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?					
5	Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?					
6	Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?					
7	Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?					

## Sosyal Destek Değerlendirme

Lütfen aşağıdaki seçeneklerden sizin için en uygun olanı seçiniz. Anketi telefon ile yapıyorsanız telefonu yan çeviriniz. Aksi halde sadece üç seçenek görülebilmektedir.

		<b>Hiçbir zaman</b>	<b>Nadiren</b>	<b>Bazen</b>	<b>Çoğu zaman</b>	<b>Her zaman</b>
<b>1.</b>	Arkadaşların tarafından dışlandığını hisseder misin?					
<b>2.</b>	Arkadaşların tarafından sevilir misin?					
<b>3.</b>	Arkadaşların sana sataşır ya da takılırlar mı?					
<b>4.</b>	Arkadaşların seninle alay ederler mi?					
<b>5.</b>	Arkadaşların, senin düşüncelerini dinlemekten hoşlanırlar mı?					
<b>6.</b>	Sen arkadaşların birbiriniz için çok şey yapar mısınız?					
<b>7.</b>	Kendini arkadaşlarına çok yakın hisseder misin?					
<b>8.</b>	Sorunların olduğunda yardım ya da öneri almak için almak için arkadaşlarına güvenir misin?					
<b>9.</b>	Sence, arkadaşların sana önem verir mi?					
<b>10.</b>	Arkadaşların kendini kötü hissetmene neden olur mu?					
<b>11.</b>	Sorunların olduğunda yardım ya da öneri almak için ailene güvenebilir misin?					
<b>12.</b>	Sen ailen birbiriniz için çok şey yapar mısınız?					

13.	Ailen, Kendini kötü hissetmene neden olur mu?					
14.	Ailenle çok şey paylaşır mısın?					
15.	Ailenle konuşmakta zorluk çeker misin?					
16.	Onlara ihtiyacın olduğunda, ailenin senin yanında olduğunu hisseder misin?					
17.	Ailen tarafından dışlandığını hisseder misin?					
18.	Ailen, senin düşüncelerini görmezden gelir mi?					
19.	Kendi ailen içinde önemli yere sahip misin?					
20.	Sence, ailen sana önem verir mi?					
21.	Kendini ailenin bir parçası gibi hisseder misin?					
22.	Ailenin sana kötü davrandığını düşünür müsün?					
23.	Kendini sınıfın bir parçası hisseder misin?					
24.	Sınıfın tarafından dışlandığını hisseder misin?					
25.	Sınıfında hiç kimsenin sana değer vermediğini hisseder misin?					
26.	Sınıf arkadaşların tarafından çok sevilir misin?					
27.	Sınıfındaki, çocuklar birbirlerine çok şey yaparlar mı?					
28.	Sınıf arkadaşların, seninle alay ederler mi?					

29.	Sınıf arkadaşların, sorunların olduğunda sana yardım ederler mi?					
30.	Sınıf arkadaşların sana sataşır ya da takılırlar mı?					
31.	Sınıf arkadaşların kendini kötü hissetmene neden olur mu?					
32.	Kendini öğretmenlerine çok yakın hisseder misin?					
33.	Öğretmenlerin, kendini yetersiz hissetmene neden olur mu?					
34.	Öğretmenlerinle konuşmakta zorluk çeker misin?					
35.	Öğretmenlerin sana önem verir mi?					
36.	Senin öğretmenlerinden, herhangi bir sorun olduğunda, rahatlıkla yardım ya da öneri isteyebilir misin?					
37.	Öğretmenlerin sana karşı kötü davranırlar mı?					
38.	Öğretmenlerin kendini önemli hissettirir mi?					
39.	Öğretmenlerin, senin kendini kötü hissetmene neden olur mu?					
40.	Öğretmenlerin sana özel görevler verirler mi?					
41.	Öğretmenlerin, sana kendini tedirgin (huzursuz) hissetmene neden olurlar mı?					

## Bağlanma Stilleri

Lütfen aşağıdaki seçeneklerden sizin için en uygun olanı seçiniz. Anketi telefon ile yapıyorsanız telefonu yan çeviriniz. Aksi halde sadece üç seçenek görülebilmektedir.

		Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Kısmen katılıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum
1.	Karşımdaki insanlar benim kadar değerli değiller.					
2.	Birisiyle çok fazla samimi olduğumda sorun çıkabileceğinden kaygılanıyorum.					
3.	Karar alırken kimseyi önemsemem.					
4.	Sorunu olan birisini gördüğümde kendimi onun yerine koyabiliyorum.					
5.	Başkalarının benim kadar değerli olduklarını düşünmüyorum.					
6.	İnsanlardan ne kadar uzak durursam o kadar az üzülürüm.					
7.	Ebeveynimle (anne, baba veya benim bakımımı üstlenen bir başkası) iyi anlaşırım.					
8.	İnsanlardan uzak duruyorum çünkü bana acı çektirebilirler.					
9.	Bir sorun varsa bunun kaynağı genelde karşımdakilerin sorunlu olmasıdır.					
10.	Kendimi mutlu bir insan olarak tanımlıyorum.					
11.	Duygusal ilişki yaşadığım kişinin beni gerçekten sevmediğini düşünerek kaygılanıyorum.					
12.	Yalnızca kendime değer veririm.					

<b>13.</b>	Başkalarının üzüntülerini anlayabiliyorum.					
<b>14.</b>	Duygusal ilişkilerden uzak duruyorum çünkü terk edilmek istemiyorum.					
<b>15.</b>	İnsanların görüşleri benim için önemsizdir.					
<b>16.</b>	Ebeveynlerime (anne, baba veya benim bakımımı üstlenen bir başkası) genelde kırıcı sözler söylemem.					
<b>17.</b>	İnsanlardan ne kadar uzak durursam o kadar mutlu olurum.					
<b>18.</b>	Başkaları çok da umurumda değildir.					

## Ek2: Etik Kurulu Kararı

Tarih ve Sayı: 26.03.2021 - E.21141



T.C.  
KARABÜK ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu

Sayı : E-78977401-050.02.04-21141  
Konu : Etik Kurul Kararları

Sayın Doç. Dr. Oğuzhan ZENGİN

İlgi : 08.03.2021 tarihli ve 16818 sayılı dilekçe.

Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulunun 25/03/2021 tarih ve 2021/03-08 sayılı kararı yazımız ekinde sunulmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Elif ÇEPNİ  
Kurul Başkanı

Ek:Etik Kurul Kararı (1 sayfa)



T.C.  
KARABÜK ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL ve BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU  
KARARLARI

TOPLANTI TARİHİ : 25.03.2021  
TOPLANTI NO : 2021/03

Karabük Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu toplanmış ve aşağıdaki kararı almıştır.

**Karar 8:**

08/03/2021 tarihli Doç. Dr. Oğuzhan ZENGİN'in Etik Kurul form ve ekleri görüldü.

Karabük Üniversitesi Öğretim Üyesi Doç. Dr. Oğuzhan ZENGİN danışmanlığında yürütülen "Ergenlerde Oyun Bağımlılığı, Sosyal Destek Algıları ve Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu çalışma kapsamında uygulanmak üzere ekte sunulan çalışmanın etik kurallara uygunluğu oy birliği ile kabul edilmiştir.

ASLI GİBİDİR

Prof. Dr. Elif ÇEPNİ

Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurul Başkanı



## **ÖZGEÇMİŞ**

Ümran KEŞİR, 2014 yılında Karabük Üniversitesi Sosyal Hizmet Bölümünü kazandı ve 1 yıl İngilizce hazırlık eğitimi aldı. 2019 yılında mezun oldu ve 2019 yılında Karabük Üniversitesi Sosyal Hizmet Anabilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başladı. Eğitimini halen sürdürmektedir.