

Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Algılanan Stres Düzeyi ve Algılanan Sosyal Destek ile Arasındaki İlişki

The Relationship Between The Perceived Stress Level of Online Game Addiction in Adolescents and Perceived Social Support

Abdullah Yağcı¹ , Zahide Yalaki² 

¹Birecik Devlet Hastanesi, Şanlıurfa, Türkiye

²Sağlık Bilimleri Üniversitesi, Ankara Eğitim ve Araştırma Hastanesi, Çocuk Kliniği, Ankara, Türkiye

ORCID ID: A.Y. 0000-0002-3188-8036; Z.Y. 0000-0002-3409-9016

Atf/Citation: Yağcı A, Yalaki Z. Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan stres düzeyi ve algılanan sosyal destek ile arasındaki ilişki. Çocuk Dergisi - Journal of Child 2021;21(2):166-174. <https://doi.org/10.26650/jchild.2021.2.892293>

Öz

Amaç: Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığının bunları etkileyen sosyal destek algısı, algılanan stres düzeyi ve sosyodemografik etmenler ile ilişkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

Gereç ve Yöntem: Ankara Eğitim ve Araştırma Hastanesi Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Poliklinikleri'ne başvuran 12-18 yaş arası ergenlere Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Çocuk Ergen Sosyal Destek Ölçeği ve Algılanan Stres Ölçeği verilmiştir.

Bulgular: Çalışmaya 12-18 yaş arası 1057 ergen katıldı. Erkek ergenlerin %80,4'ünün çevrimiçi oyun oynadığı saptandı ($p=0,000$). Çevrimiçi oyun oynayan ergenlerde 'sınıf arkadaşları için algıladıkları sosyal destek', 'sınıf arkadaşları için algıladıkları sosyal desteği önemli bulma', 'algıladıkları sosyal destek toplam puanları' ve 'algıladıkları sosyal desteği önemli bulma' puanları çevrimiçi oyun oynamayan ergenlere göre düşük saptandı ($p<0,05$). Çalışmaya katılan ergenlerin algılanan stres ölçeği ile çevrimiçi oyun oynayan ve oynamayanların puanları arasında fark saptanmadı ($p>0,05$). Çevrimiçi oyun oynayan erkek ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin tüm alt ölçeklerinden; kendilerine ait bilgisayarı olan ergenlerin 'aksaklık', 'başarı' ve 'toplam' alt ölçeğinden; kendine ait cep telefonu olan ergenlerin 'aksaklık' ve 'ekonomik kazanç' alt ölçeğinden; telefonda her gün oyun oynayan ve telefonda >2 saat vakit geçirenlerin 'aksaklıklar', 'başarı' ve 'toplam' alt ölçeğinden aldıkları puanlarda yükseklik saptandı ($p<0,05$).

Sonuç: Erkeklerde çevrimiçi oyun bağımlılığının daha sık olduğu saptanmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığının telefonda her gün oyun oynanması, günlük oyun oynama süresinin >2 saat olması, ergenlerin kendine ait cep telefonu veya bilgisayarının olması ile ilişkili olduğu gözlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Algılanan sosyal destek ölçeği, algılanan stres düzeyi, çevrimiçi oyun bağımlılığı, ergen

ABSTRACT

Objective: The aim of this study was to determine the relationship between online game addiction and social support perception, perceived stress level and sociodemographic factors affecting adolescents.

Materials and Methods: Adolescents between 12 and 18 years of age who were admitted to Ankara Training and Research Hospital, Pediatrics Clinics were analyzed against the Online Game Addiction Scale, Child Adolescent Social Support Scale and Perceived Stress Scale.

Results: 1057 adolescents between 12 and 18 years of age participated in this study. 80.4% of male adolescents were found to play online ($p=0.000$). In adolescents who play online games, the scores for 'the perceived social support for their classmates', 'taking heed of the perceived social support for their classmates', 'the perceived social support total scores' and 'taking heed of the perceived social support' were lower than adolescents who don't play online games ($p<0.05$). There was no difference between participating adolescents who play online games and those who do for the perceived stress scale ($p>0.05$).

Higher scores were found in all subscales of the online game addiction scale for male adolescents playing online games, in "failure", "success" and "total" subscales of adolescents who have their own computers, in "failure" and "economic gain" subscales of adolescents who have their own mobile phones, in "failure", "success" and "total" subscales of adolescents who play games on the phone every day and spend more than 2 hours on the phone ($p<0,05$).

Conclusion: It was found that online game addiction is more frequent in male adolescents. It was observed that online game addiction is associated with playing games on the phone every day, more than 2 hours of daily playing time, and having one's own mobile phone or computer.

Keywords: Adolescent, online game addiction, Perceived social support scale, perceived stress level

Sorumlu Yazar/Corresponding Author: Zahide Yalaki E-mail: dr_zahide@yahoo.com

Başvuru/Submitted: 06.03.2021 • **Revizyon Talebi/Revision Requested:** 28.06.2021 • **Son Revizyon/Last Revision Received:** 07.07.2021 • **Kabul/Accepted:** 13.07.2021



This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

Dünya Sağlık Örgütü (WHO), ergenliği 10-19 yaş aralığındaki bireyler olarak tanımlamaktadır (1). Ergenlik dönemi ise, fiziksel ve duygusal değişikliklerin sebep olduğu, cinsel ve psikososyal olgunlaşma ile başlayan, bireyin bağımsızlığını ve sosyal üretkenliğini kazandığı, ayrıca duygusal dalgalanmaların da yoğun olduğu bir dönemdir (2).

Ergenler bu dönemde birtakım davranışsal sorunlar ile karşılaşabilmektedirler. Literatürde sık rastlanan davranış sorunlarının, duygudurum bozukluğu, madde bağımlılığı, internet ve oyun bağımlılığı olduğu belirtilmiştir (3). Özellikle son yıllarda internet gelişimine paralel biçimde bilgisayarların, özel konsol sistemlerinin, tabletlerin, cep telefonlarının, sanal ortamların yaygınlaşarak artması ile birlikte internet bağımlılığının yanı sıra *çevrimiçi oyun bağımlılığı* (ÇOB) kavramı da ortaya çıkmıştır (3,4). Bir ya da birden fazla oyuncunun internete bağlanarak birbirleriyle ve oyun içindeki kurgulanmış karakterlerle mücadele ettikleri ve işbirliği içine girdikleri üç boyutlu fantezi içerikli bilgisayar oyunları oynanması "çevrimiçi oyun" olarak tanımlanmaktadır (4).

Günümüzde birçok öğretmen ve aile, çocukların ders çalışmada isteksiz olduklarından ve bilgisayar oyunları ile daha çok zaman geçirmek istediğinden şikâyetçi olmaktadır. Bu durum bilgisayar oyunlarının çocukların ilgisini çekmede ne kadar güçlü ve etkin olduğunu ortaya koymaktadır (5). Bu nedenle bilgisayar oyunlarının ve bağımlılığının araştırılması oldukça önemlidir. Yapılan çalışmalarda, oyunların çocuklarda sadece bağımlılığa yol açmadığı, aynı zamanda davranışlarını, akademik performansı ve beyin fonksiyonlarını da olumsuz etkilediği; oyun ile şiddetin ilişkili olduğu bildirilmiştir (6).

Ergenlik döneminde meydana gelen değişimler, kişilik yapının, çocukluktan yetişkinliğe geçişin getirdiği sıkıntı ve uyum çabaları da ergende strese yol açabilmektedir (7). Ergenlerin, yaşam içerisinde karşılaştıkları stresin fiziksel ve psikolojik rahatsız edici, olumsuz etkilerinden kurtulmak için çeşitli yöntemler geliştirdiği bildirilmektedir. Bir kısmının sosyal destek aradığı, problem odaklı düşündüğü ve planlama yaptığı bildirilirken, bir kısım ergenlerin ise daha çok kaçınan davranışlar sergilediği, sigara, alkol, madde kullanımı ve bağımlılık geliştirebildiği ya da çevrimiçi oyunlara yönelebildiği saptanmıştır (8).

Son yıllarda ergenlerde yapılan çalışmalarda, 'sosyal desteğin', ergenlik döneminde hem riskleri önlemede hem de belirlenen amaçlara ulaşmada yardımcı ve geliştirici rehberlik rolünü sağladığı ve güç kaynağı olduğu gösterilmiştir. Ergenin sosyal çevresinden gelen desteğin sağlıklı olup olmaması fizyolojik ya da psikolojik durumunu olumlu ya da olumsuz etkileyebilmektedir (9). Çalışmalarda güçlü bir sosyal destek ağına sahip olan ergenlerin fizyolojik ve psikolojik sağlığını koruyarak psikolojik sorunların üstesinden gelme becerilerinin daha iyi olduğu, sosyal desteği daha düşük olan ergenlerin ise internet oyun bağımlılığı düzeylerinin yüksek olduğu gösterilmiştir (9,10).

Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığının erken dönemde tanınması ve bağımlılığa neden olan etmenlerin boyutlarının ayrıntılı iyi anlaşılması, bu sorunun önlenmesinde büyük önem taşımaktadır. Bununla birlikte ergenlerde son yıllarda giderek

gelişen teknoloji ile birlikte artan çevrimiçi oyun bağımlılığının, ergenlerdeki stres ve sosyal destek ilişkisini içeren az sayıda çalışmaya rastlanmıştır (9,11).

Bu nedenle çalışmamızda; ergenlik dönemindeki öğrencilerde görülen ÇOB, bunları etkileyen sosyal destek algısı, algılanan stres düzeyi ve sosyodemografik etmenler ile ilişkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

GEREÇ VE YÖNTEM

Çalışmaya Sağlık Bilimleri Üniversitesi Ankara Eğitim ve Araştırma Hastanesi Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Polikliniklerine Şubat 2019-Aralık 2019 tarihleri arasında başvuran ve çalışmaya katılmayı kabul eden 12-18 yaş arası ergenler dahil edilmiştir. Çalışma için hastanemiz Klinik Araştırmalar Etik Kurulu Başkanlığı'ndan 28/06/2019 tarihinde E-19 sayılı karar ile etik kurul onayı alınmıştır. Çalışmaya katılmayı kabul eden ergen ve ebeveynlerinden bilgilendirilmiş onam alınmıştır.

Çalışmaya, sendromik ve kronik hastalığı olanlar (serebral palsi, epilepsi, meningomyelozel, nörodegeneratif hastalık, vs), 12 yaş altı çocuklar, eğitim ve öğrenimine devam etmeyen çocuklar dâhil edilmemiştir. Ergenlere araştırmacılar tarafından çevrimiçi dijital oyun tanımı yapılarak, çevrimiçi oynayıp oynamadığı sorulmuş, kendi ifadeleri ile çevrimiçi oyun oynayanlar 'grup 1', oynamayanlar 'grup 2' olarak tanımlanmıştır.

Ergenlere, araştırmacılar tarafından hazırlanan sosyodemografik veri formu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ), Çocuk Ergen Sosyal Destek Ölçeği (ÇESDÖ) ve Algılanan Stres Ölçeği (ASÖ) verilmiştir. Ölçekler araştırmacılar tarafından ergenlere verilmiş olup, kendileri için ayrılmış olan poliklinik odasında araştırmacıların yanında ergenlerin doldurması istenmiştir.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Kaya (12) tarafından 2013 yılında geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılmıştır. Üç alt grubu (aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç) bulunan 21 maddeden oluşan ölçektir. 'Aksaklıklar' alt ölçeği çevrimiçi oyuncuların oyun oynama alışkanlıkları nedeniyle hayatlarında ortaya çıkan aksaklıkları ölçen 9 maddeden oluşmaktadır. 'Başarı' alt ölçeği çevrimiçi oyunları oynayan bireylerin oyun içi başarı duygularını ölçen 8 maddeden oluşmaktadır. 'Ekonomik Kazanç' alt ölçeği ise çevrimiçi oyun oynama davranışlarındaki ekonomik kaygıyı ölçen 4 maddeden oluşmaktadır. Ölçek 5'li likert tipinde olup, bu ölçekten ergenlerin alacağı minimum puan 21, maksimum puan 105'dir.

Çocuk-Ergen Sosyal Destek Ölçeği

Malecki ve Demaray tarafından (13), çocuk ve ergenlerin algıladığı sosyal desteği ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçek 5 alt gruptan (anne, baba, sınıf arkadaşı, yakın arkadaşlar ve öğretmenler) ve toplam 60 maddeden oluşmaktadır. Her alt grubu bağımsız olarak kullanılabilen bu ölçek 'sıklık' ve 'önemlilik' düzeyinde iki aşamada değerlendirilmekte ve likert tipte puanlanmaktadır. Ölçeğin 'sıklık' bölümünden alınan en düşük puan 60, en yüksek puan 360'dır. Ölçeğin 'önemlilik' bölümünden alınan en düşük puan 60, en yüksek puan 180'dir. Ölçeğin 'sıklık' bölümünden alınan toplam puan arttıkça, 'algılanan sosyal destek' düzeyi de artmaktadır. Ölçeğin 'önemlilik' bölümünden alınan

toplam puan arttıkça, 'algılanan sosyal desteği önemli bulma' düzeyi de artmaktadır. Ölçeğin Türkçe geçerlilik ve güvenilirliği Yardımcı ve Başbakkal (14) tarafından 2008 yılında yapılmıştır.

Algılanan Stres Ölçeği

Cohen ve ark. (15) tarafından bireyin hayatındaki bazı durumları ne derecede stresli algıladığını ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Bu ölçek 14 maddeden oluşmakta ve 5'li likert tipi puanlama üzerinden değerlendirilmektedir. Algılanan stres ve yetersizlik-öz-yeterlik (stresle baş etme) olmak üzere iki alt ölçeği bulunmaktadır. Toplam puanın yüksek olması algılanan stres düzeyinin yüksek olması anlamındadır. Alt ölçeklerden alınan puanların yüksekliği ise olumsuz bir durumdur. Eskin ve ark. tarafından (16) ölçeğin Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması 2012 yılında yapılmıştır. Toplamda en fazla 40 puan alınabilmekte ve yüksek puan algılanan stresin yükseldiğini ifade etmektedir.

İstatistiksel analiz

Araştırmadaki verilerin analizi için SPSS Statistics 20 programı kullanılmış ve istatistiksel anlamlılık sınırı olarak $p < 0.05$ kabul edilmiştir. Sürekli verilere ilişkin tanımlayıcı istatistiklerde orta-

lama standart sapma, ortanca, minimum, maksimum değerleri, kesikli verilerde ise yüzde değerleri verilmiştir. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediği Shapiro-Wilk testi ile incelenmiştir.

Normal dağılım gösteren sürekli verilerin iki grupta karşılaştırılmasında student t testi, normal dağılım göstermeyen verilerin karşılaştırılmasında ise Mann Whitney U testi kullanılmıştır. İki gruptan fazla grup karşılaştırmalarında Kruskal-Wallis varyans analizi kullanılmış, farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı Kruskal-Wallis çoklu karşılaştırma testi ile incelenmiştir. Nominal değişkenlerin grup karşılaştırmalarında Ki-Kare ve Fisher's Exact test kullanılmıştır.

BULGULAR

Çalışmaya 12-18 yaşları arasında olan 628'i kız (%59,4), 429'u erkek (%40,6) olmak üzere toplam 1057 ergen katılmıştır.

Çalışmaya katılan ergenlerin 639'u (%60,5) çevrimiçi oyun oynadığını belirtirken (Grup 1), 418'i (%39,5) çevrimiçi oyun oynamadığını (Grup 2) belirtti. Tablo 1'de çalışmaya katılan er-

Tablo 1: Çalışmaya Katılan Ergenlerin Sosyodemografik Özellikleri

	Grup 1 n (%)	Grup 2 n (%)	Toplam n (%)	P
Yaş (ort.±S.S)	14,93±1,91	15,86±1,78	15,30±1,91	0,000
Sınıf Düzeyleri				
6-8. sınıf	243(73,6)	87(26,4)	330 (31,2)	0,000
9-12. sınıf	396 (54,5)	331 (45,5)	727 (68,8)	
Cinsiyet				
Kız	294 (46,8)	334 (53,2)	628 (59,4)	0,000
Erkek	345 (80,4)	84 (19,6)	429 (40,6)	
Kardeş Sayısı				
Tek (Kardeşsiz)	57 (68,7)	26 (31,3)	83 (7,9)	0,104
2	270 (62,2)	164 (37,8)	434 (41,1)	
≥ 3	312 (57,8)	228 (42,2)	540 (51,1)	
Kaçıncı Çocuk				
1.	297 (62,9)	175 (37,1)	472 (44,7)	0,240
2.	221 (59,7)	149 (40,3)	370 (35)	
≥3.	121 (56,3)	94 (43,7)	215 (20,3)	
Cep Telefonu				
Var	511 (60,3)	337 (39,7)	848 (80,2)	0,749
Yok	128 (61,2)	81 (38,8)	209 (19,8)	
Bilgisayar				
Var	337 (61,7)	209 (38,3)	546 (51,7)	0,384
Yok	302 (59,1)	209 (40,9)	511 (48,3)	
Telefonda Oyun Oynama Sıklığı				
Her gün	445 (66,2)	227 (33,8)	672 (63,6)	0,000
Haftada birkaç gün	108 (56,5)	82 (43,2)	190 (18)	
Haftada bir gün	86 (44,1)	109 (55,6)	195 (18,4)	
Telefon Kullanım Süresi/gün				
≤ 2 saat	377 (58,4)	268 (41,6)	645 (61)	0,095
> 2 saat	262 (63,6)	150 (36,4)	412 (39)	

genlerin sosyodemografik özellikleri gösterilmiştir. Çevrimiçi oyun oynayan ergenlerin yaş ortalaması 14,93±1,91, oynamayan ergenlerin yaş ortalaması 15,86±1,78 olarak saptandı. Grup 1'deki ergenlerin yaş ortalaması, grup 2'deki ergenlerin yaş ortalamasına göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde küçük bulundu (p=0,000). Çalışmaya katılan 6-8. sınıftaki ergenlerin, çevrimiçi oyun oynama oranlarının 9-12. sınıftaki ergenlere göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu görüldü (p=0,000). Erkek ergenlerin çevrimiçi oyun oynama oranları kız ergenlere göre anlamlı düzeyde fazla idi (p=0,000).

Telefonda her gün oyun oynayan ergenlerin %66,2'sinin (n=445), haftada birkaç gün oyun oynayanların %56,5'inin (n=108), haftada bir gün oyun oynayanların %44,1'inin (n=86) çevrimiçi oyun oynadığı saptandı (p=0,000). Her gün oyun oynayanların çevrimiçi oyun oynama oranı, haftada birkaç gün ve haftada bir gün oyun oynayanlara göre anlamlı düzeyde fazla idi (sırasıyla p=0,017, p=0,000).

Tablo 2'de ise ergenlerin ebeveynlerinin sosyodemografik özellikleri verilmiştir. Anne eğitim düzeyine göre ergenlerin çevrimiçi oyun oynama oranları arasında anlamlı ilişki saptanmazken (p=0,089), baba eğitim düzeyi üniversite olan ergen-

lerin ise %79,7'sinin (n=94) çevrimiçi oyun oynadığı saptandı (p=0,000). Babası üniversite mezunu olan ergenlerin çevrimiçi oyun oynama oranlarının babası ilköğretim ve lise mezunu olan ergenlere göre anlamlı düzeyde fazla olduğu görüldü (sırasıyla p=0,000, p=0,000).

Grup 1'deki ergenlerde, 'Baba için algıladıkları sosyal desteği önemli bulma' puanı ortancasının(p=0,000); 'Sınıf arkadaşları için algıladıkları sosyal destek' puanı ortancasının (p=0,026); 'Sınıf arkadaşları için algıladıkları sosyal desteği önemli bulma' puanları ortancasının (p=0,034); 'Yakın arkadaşları için algıladıkları sosyal destek' puanları ortancasının (p=0,000); 'Yakın arkadaşları için algıladıkları sosyal desteği önemli bulma' puanları ortancasının (p=0,000); 'Algıladıkları sosyal destek toplam puanları' ortancasının (p=0,010) ve 'Algıladıkları sosyal desteği önemli bulma' toplam puanları ortancasının Grup 2'deki ergenlere göre anlamlı düzeyde düşük olduğu saptandı (p=0,000) (Tablo 3).

Gruplar arasında ASÖ toplam puan ve alt ölçekleri arasında anlamlı fark saptanmadı (p>0,05) (Tablo 4). Çevrimiçi oyun oynayan ergenlerin ÇOBÖ 'aksaklıklar' alt ölçeğinden aldıkları puanların ortancası 21 (11-43), 'başarı' alt ölçeğinden aldıkları pu-

Tablo 2: Çalışmaya Katılan Ergenlerin Ailelerinin Sosyodemografik Özellikleri

	Grup 1 n (%)	Grup 2 n (%)	Toplam n (%)	p
Aile tipi				
Çekirdek aile	523 (61,4)	329 (38,6)	852 (80,6)	0,207
Geniş aile	116 (56,6)	89 (43,4)	205 (19,4)	
Annenin Çalışma Durumu				
Çalışıyor	115 (58,4)	82 (41,6)	197 (18,6)	0,508
Çalışmıyor	524 (60,9)	336 (39,1)	860 (81,4)	
Babanın Çalışma Durumu				
Çalışıyor	570 (60,1)	378 (39,9)	948 (89,7)	0,521
Çalışmıyor	69 (63,3)	40 (36,7)	109 (10,3)	
Anne Eğitim Düzeyi				
İlköğretim	441 (60)	294 (40)	735 (69,5)	0,089
Lise	140 (58,1)	101 (41,9)	241(22,8)	
Üniversite	58 (71,6)	23 (28,4)	81 (7,7)	
Baba Eğitim Düzeyi				
İlköğretim	378 (59,9)	253 (40,1)	631 (59,7)	0,000
Lise	167 (54,2)	141 (45,8)	308 (29,1)	
Üniversite	94 (79,7)	24 (20,3)	118 (11,2)	
Ebeveyn Birlikteliği				
Birlikte	554 (60,3)	365 (39,7)	919 (86,9)	0,769
Ayrı	85 (61,6)	53 (38,4)	138 (13,1)	
Gelir Durumu				
<2000 TL	182 (59,1)	126 (40,9)	308 (29,1)	0,583
2000-3999TL	359 (60,2)	237 (39,8)	596 (56,4)	
≥ 4000 TL	98 (64,1)	55 (35,9)	153 (14,5)	

Tablo 3: Çocuk-Ergen Sosyal Destek Ölçeği (ÇESDÖ) ve Alt Boyutlarının puanlarının Grup 1 ve Grup 2 ile Karşılaştırılması

ÇÖSDÖ	GRUP 1	GRUP 2	P
	Ortanca (min-max)	Ortanca (min-max)	
Anne için algıladıkları sosyal destek	54 (12-72)	54 (12-72)	0,287
Anne için algıladıkları sosyal desteği önemli bulma	28 (12-36)	29 (12-36)	0,073
Baba için algıladıkları sosyal destek	49 (12-72)	51 (12-72)	0,129
Baba için algıladıkları sosyal desteği önemli bulma	27 (12-36)	30 (12-36)	0,000
Öğretmen için algıladıkları sosyal destek	52 (12-72)	54 (12-120)	0,068
Öğretmen için algıladıkları sosyal desteği önemli bulma	27 (12-36)	28 (12-36)	0,033
Sınıf arkadaşları için algıladıkları sosyal destek	50 (12-72)	51.5 (12-72)	0,026
Sınıf arkadaşları için algıladıkları sosyal desteği önemli bulma	25 (12-36)	26 (12-36)	0,034
Yakın arkadaşları için algıladıkları sosyal destek	60 (12-72)	66 (12-72)	0,000
Yakın arkadaşları için algıladıkları sosyal desteği önemli bulma	30 (12-36)	34 (12-36)	0,000
Algıladıkları sosyal destek toplam puanı	259 (104-360)	270 (121-360)	0,010
Algıladıkları sosyal desteği önemli bulma toplam puanı	136 (60-180)	146 (60-180)	0,000

Tablo 4: Algılanan Stres Ölçeği (ASÖ) ve Alt Boyut Puanlarının Gruplar ile Karşılaştırılması

	GRUP 1	GRUP 2	P
	Ortanca (min-max)	Ortanca (min-max)	
ASÖ Stres	10 (0-20)	10 (0-20)	0,619
ASÖ Yetersiz-Özyeterlik	5 (0-12)	5 (0-12)	0,542
ASÖ Toplam	15 (0-32)	16 (0-32)	0,514

anların ortancası 25,5 (8-40), 'ekonomik kazanç' alt ölçeğinden aldıkları puanların ortancası 7 (4-20) ve ÇOBÖ ölçeğinden aldıkları toplam puanların ortancası 55 (23-101) olarak saptandı.

Sınıf düzeyi 9-12 olan ergenlerin ÇOBÖ 'aksaklıklar' alt ölçeğinden aldıkları puanlar, 6-8. sınıftaki ergenlere göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek idi ($p=0,006$). Erkeklerin ÇOBÖ tüm alt ölçeklerden aldıkları puanların ve toplam puanın, kız ergenlere göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu görüldü ($p<0,05$). Kendilerine ait cep telefonu olan ergenlerin ÇOBÖ 'aksaklıklar' alt ölçeğinden aldıkları puanlar cep telefonu olmayanlara göre anlamlı düzeyde yüksek iken ($p=0,009$), 'ekonomik kazanç' alt boyutundan aldıkları puanlar cep telefonu olmayanlara göre anlamlı düzeyde düşük olarak saptandı ($p=0,034$). Kendilerine ait bilgisayarları olan ergenlerin ÇOBÖ 'aksaklıklar', 'başarı' alt ölçeği ve toplam aldıkları puanların bilgisayarları olmayanlara göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu gözlemlendi ($p<0,05$). Telefonda her gün oyun oynayan ergenlerin ÇOBÖ 'aksaklıklar' 'başarı' alt ölçeği ve toplam aldıkları puanların, haftada birkaç gün ve haftada bir oyun oynayanlara göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptandı ($p<0,05$). Telefon oynama süresi günde ≥ 2 saat olan ergenlerde ÇOBÖ 'aksaklıklar', 'başarı' alt ölçeği ve toplam aldıkları puanlar anlamlı düzeyde yüksek idi ($p<0,05$) (Tablo 5).

TARTIŞMA

İnternet ve bilgisayar yaşamı kolaylaştırması, geliştirilen sistemler sayesinde kişiler arası iletişimi arttırması, bilgiye erişimi daha

rahat hale getirmesi, film, müzik, video, oyun vb. ortamlara erişimi sağlayarak eğlenceli zaman yaşatması gibi nedenlerle günümüzün vazgeçilmezi haline gelmiştir (17). Bununla birlikte internet ve bilgisayar oyunları beraberinde birtakım sorunlar da getirmiştir. Yapılan çalışmalarda çocukların bilgisayar oyunu oynama oranlarında önemli bir artış olduğu bildirilmektedir (18). Bu artışla birlikte bağımlılık oranı da artmaktadır. Bilgisayar oyunları sadece bağımlılığa yol açmamakta, aynı zamanda çocuğun davranışlarını ve beyin fonksiyonlarını da olumsuz etkilemektedir. Oyun bağımlılığının, uykusuz kalma, aile-arkadaş programlarına güçlüklerle katılma, çeşitli görevlerinden veya katıldığı bir spor takımından ayrılma, sosyal ilişkilerde çatışmalar, depresyon ve stres gibi olumsuz durumlara neden olduğu bildirilmektedir (19).

Yapılan çalışmalarda ergenlerin yaşları küçüldükçe oyun bağımlılığının da arttığı gösterilmiştir (11,20). Balıkcı (11) tarafından 10-19 yaş grubu 625 ergende çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranış arasındaki ilişkinin araştırıldığı çalışmada yaş küçüldükçe çevrimiçi oyun bağımlılığının da arttığı saptanmıştır. Çalışmamızda da çevrimiçi oyun oynayan ergenlerin yaş ortalaması 14,93±1,91, oynamayan ergenlerin yaş ortalaması 15,86±1,78 olarak saptandı literatür ile uyumlu idi.

Literatürde ergenlerin okudukları sınıf düzeyi azaldıkça çevrimiçi oyun oynama oranlarının fazla olduğu gösterilmiştir (5, 21). Çalışmamızda da benzer şekilde 6-8. sınıftaki ergenlerin

Tablo 5: Çevrimiçi Oyun Oynayan Ergenlerin Sosyodemografik Özelliklerine Göre ÇOBÖ Alt Ölçeğinden Aldıkları Puanların Karşılaştırılması

	ÇOBÖ Aksaklıklar		ÇOBÖ Başarı		ÇOBÖ Ekonomik kazanç		ÇOBÖ Toplam	
	Ortanca (min-max)	p	Ortanca (min-max)	p	Ortanca (min-max)	p	Ortanca (min-max)	p
Sınıf Düzeyleri								
6-8. sınıf	20 (11-43)	0,006	20 (11-43)	0,848	7 (4-20)	0,767	53 (23-101)	0,235
9-12. sınıf	22 (13-43)		22 (13-43)		7 (4-20)		55 (25-95)	
Cinsiyet								
Kız	20 (13-43)	0,015	23 (8-40)	0,000	5 (4-20)	0,000	51 (25-91)	0,000
Erkek	22 (11-43)		27 (8-40)		8 (4-20)		57 (23-101)	
Kardeş Sayısı								
Tek	22 (13-40)	0,803	24 (8-40)	0,629	5 (4-16)	0,215	52 (27-83)	0,796
2	21.5 (13-41)		26.5 (8-40)		7 (4-20)		55 (25-101)	
≥ 3	21 (11-43)		25 (8-40)		7 (4-20)		55 (23-101)	
Aile Tipi								
Çekirdek	21 (13-43)	0,392	26 (8-40)	0,849	7 (4-20)	0,703	55 (25-101)	0,834
Geniş	22 (11-41)		25 (8-40)		7 (4-19)		55 (23-93)	
Annenin Çalışma Durumu								
Çalışıyor	22 (13-43)	0,939	27 (8-40)	0,464	6 (4-20)	0,911	56 (25-91)	0,780
Çalışmıyor	21 (11-43)		25 (8-40)		7 (4-20)		55 (23-101)	
Babanın Çalışma Durumu								
Çalışıyor	21 (11-43)	0,832	26 (8-40)	0,913	7 (4-20)	0,777	55 (30-95)	0,970
Çalışmıyor	20 (13-43)		25 (8-40)		7 (4-20)		55 (23-101)	
Anne Eğitim Düzeyi								
İlköğretim	21 (11-43)	0,061	25 (8-40)	0,543	7 (4-20)	0,118	55 (23-101)	0,555
Lise	20 (13-41)		25.5 (8-40)		7 (4-20)		55.5 (25-89)	
Üniversite	24 (13-43)		27 (8-40)		8 (4-20)		55 (26-101)	
Baba Eğitim Düzeyi								
İlköğretim	21 (13-41)	0,351	25 (8-40)	0,721	7 (4-20)	0,767	56 (25-101)	0,872
Lise	20 (11-43)		25 (8-40)		6 (4-18)		53 (23-95)	
Üniversite	23 (13-43)		26 (8-40)		8 (4-20)		53.5 (25-101)	
Anne Baba Birlikteliği								
Birlikte	21 (11-43)	0,206	25 (8-40)	0,671	7 (4-20)	0,298	54 (23-101)	0,525
Ayrı	23.5 (13-41)		27 (8-40)		6 (4-17)		56.5 (25-82)	
Cep Telefonu								
Evet	22 (11-43)	0,009	26 (8-40)	0,096	6 (4-20)	0,034	55 (23-101)	0,143
Hayır	20 (13-40)		24 (8-40)		8 (4-20)		53 (25-87)	
Bilgisayar								
Evet	23 (13-43)	0,002	27 (8-40)	0,000	7 (4-20)	0,231	57 (25-101)	0,000
Hayır	20 (11-43)		24 (8-40)		6 (4-20)		52 (23-91)	
Telefonda Oyun Oynama Sıklığı								
Her gün	22 (13-43)	0,000	27 (8-40)	0,001	7 (4-20)	0,963	56 (25-101)	0,001
Haftada birkaç gün	20 (11-37)		24 (8-40)		6.5 (4-20)		50.5 (23-87)	
Haftada bir gün	21 (13-34)		23 (8-40)		7 (4-15)		49 (25-80)	
Telefon Kullanım Süresi/gün								
≤ 2 saat	20 (11-43)	0,000	20 (11-43)	0,036	7 (4-20)	0,395	53 (23-101)	0,007
> 2 saat	24 (13-43)		24 (13-43)		6 (4-20)		55 (25-101)	
Gelir Durumu								
<2000 TL	21 (13-41)	0,759	24.5 (8-40)	0,864	6 (4-20)	0,642	55 (25-101)	0,862
2000-3999TL	21 (11-43)		25 (8-40)		7 (4-20)		55 (23-94)	
≥ 4000 TL	22 (13-43)		26 (8-40)		7 (4-20)		54 (25-101)	

ÇOBÖ: Çocuklar için oyun bağımlılığı ölçeği

%73,6'sının (n=243), 9-12. sınıftaki ergenlerin ise %54,5'inin (n=396) çevrimiçi oyun oynadığı saptandı. Daha küçük sınıflar aynı zamanda yaşı da daha küçük olan ergenlerden olduğundan yaşla ve sorumlulukla ilişkili olarak oyun oynama bağımlılık düzeylerinin değiştiği düşünülmüştür.

Çalışmalarda erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadığı, erkeklerin bilgisayar oyununu gerçek hayatla daha fazla ilişkilendirdiği, bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih ettiği, bilgisayarla oyun oynaması nedeniyle görevlerini daha fazla aksattığı saptanmıştır (5,18). Ayrıca

yıllar içerisinde oyun bağımlılığındaki değişiklikleri inceleyen başka bir çalışmada da yine erkeklerde bilgisayar oyun bağımlılığının %72'lere ulaştığı ve oyun oynama süresinin de kızlardan fazla olduğu saptanmıştır (22). Son zamanlarda yapılan bazı çalışmalar kız çocuklarında da çevrimiçi oyun oynama oranlarında artış olduğunu bildirmiştir (23). Bu konuda 625 kişide yapılan bir çalışmada çalışmaya katılan kızların %53,6'ı çevrimiçi oyun oynadığını, %51,5'i çevrimiçi olmadan bilgisayar oyunu oynadığını bildirmiştir (23). Çalışmamızda da kızların %46,8'inin, erkeklerin ise %80,4'ünün çevrimiçi oyun oynadığı saptanmış olup kızların da oyun oynama oranlarının azımsanamayacak derecede yüksek olduğu görülmüştür.

Literatürde kendine ait telefon ya da bilgisayar sahibi olan çocuklar ile olmayanların çevrimiçi oyun oynama oranları arasında anlamlı bir farkın olmadığını bildiren çalışmalar bulunurken (5, 24), Onay ve ark'nın (25) yaptığı çalışmada kendine ait kişisel bilgisayarları olan çocukların oyun bağımlılığının, olmayanlara göre daha fazla olduğu bildirilmiştir. Çalışmamızda ise kendine ait cep telefonu ve bilgisayarı olan çocuklarla olmayan çocukların çevrimiçi oyun oynama oranları arasında fark bulunmadı. Çocuk ve ergenlerde çevrimiçi oyun oynamanın sahip oldukları bilgisayar ya da telefonla ilişkilendirilmeyip istedikleri zaman internet kafelere de giderek veya evde ortak kullanılan bilgisayar ile oynayabilecekleri ve oyun oynamanın bireysel özelliklerle de ilişkili olduğu düşünülmüştür.

Sağlık Bakanlığının 2018 yılında çevrimiçi oyun oynama ve riskleri üzerine yaptığı bir çalışmada ergenlerin evde her gün telefonda oynamasının risk faktörü olduğunu ve bağımlılığa da yol açtığını bildirmiştir (26). Yurtdışında yapılan çalışmalar da çocuk ve ergenlerin her gün oyun oynadığında çevrimiçi oyun oynama riskinin ve bağımlılık eğiliminin artacağını belirtmiştir (27). Çalışmamızda, her gün oyun oynayanların oranı diğer gruplara göre daha yüksekti. Bulgularımıza benzer olarak yapılan çeşitli çalışmalarda da ergenlerin günde ortalama 10 saate yakın sanal ortamlarda buldukları ve diğer ergenlere oranla daha fazla çevrimiçi oyun oynadıkları bildirilmiştir (27, 28). Günde 2-2,5 saat cep telefonu kullanan ergenlerin diğerlerine oranla daha fazla çevrimiçi oyun oynadığı ve bunun için risk faktörü olduğu saptanmıştır (28). Bizim çalışmamızda ise günlük telefon kullanım süresi ≤ 2 saat olan ergenlerin %58,4'ü, > 2 saat olanların %63,6'sı çevrimiçi oyun oynadığı belirtmişti. Günlük telefon kullanım süresi nasıl olursa olsun ergenlerin yarısından fazlasının çevrimiçi oyunlara yöneldiği gözlenmiştir.

Yapılan çalışmalarda anne ve babanın eğitim düzeyi arttıkça bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin de arttığı bildirilmiştir (5, 29). Bizim çalışmamızda ise babası üniversite mezunu olan ergenlerin ise %79,7'sinin çevrimiçi oyun oynadığı saptandı. Bu oran, babası ilköğretim ve lise mezunu olan ergenlere göre anlamlı düzeyde yüksek idi. Babanın eğitim düzeyi arttıkça maddi imkânların daha iyi olabileceği, bilgisayara ulaşımın kolay olması, daha rahat bir şekilde çevrimiçi oyuna ulaşılabilmesi ve bağımlılığın artmasına neden olabileceğini düşündürmüştür.

Ergenlik döneminde çocuklar giderek ailelerinden uzaklaşıp akranlarına yakınlaşmalarına rağmen aile bireyleri arasındaki

duygusal yakınlık düzeyi önemini korumaktadır. Ergenler ebeveyn yakınlığını bir yandan isterken bir yandan da uzaklaşmaya çalışmaktadır. Ancak her dönemde aile desteğine ihtiyaç duydukları belirtilmektedir (30). Çalışmamızda da ergenlerin çevrimiçi oyun oynama/oynamama durumu ile anne ve baba için algılanan sosyal destek puanları arasında farklar olmadığı görülmüştür. Ergenin çevrimiçi oyun değişkeninden bağımsız bir biçimde ebeveyn desteğine ihtiyacının olduğu düşünülmüştür.

Ergenlik, akran grupları ve arkadaşlık ilişkilerinin kritik bir öneme sahip olduğu dönemi içermektedir. Bu gruplar içerisinde en fazla zaman geçirdiği ve etkileşimde olduğu grup da sınıf arkadaşları olmaktadır. Bundan dolayı çalışmalarda, akran grupları ve sınıf arkadaşları tarafından dışlanan ya da sınıf arkadaşları ile etkileşime giremeyen ergenlerin çevrimiçi oyun oynamaya daha fazla yöneldiği bildirilmiştir (31). Çalışmamızda da benzer olarak çevrimiçi oyun oynayan çocukların sınıf arkadaşları ve yakın arkadaşları için 'algılanan sosyal destek' ve 'algılanan sosyal desteği önemli bulma' puanlarının çevrimiçi oyun oynamayan çocuklara oranla düşük olduğu görüldü. 'Algılanan sosyal destek puanı' ve 'sosyal desteği önemli bulma' puanı düşük olan ergenlerin arkadaşlarından bu sosyal desteği bulamadıkları için çevrimiçi oyun oynamaya yöneldikleri düşünülmüştür.

Çevrimiçi oyun oynama ve sosyal destek algısı birbiri ile etkileşimlidir. Çalışmacıların bir kısmı çevrimiçi oyun oynayan çocukların, oynamayanlara oranla sosyal desteği daha düşük algıladıklarını belirtmiştir (32). Bir kısmı da çevrimiçi oyun oynamaya çok fazla zaman ayırdığı için sosyal destek algılarının oynamayanlara oranla daha düşük olduğunu bildirmiştir (33). Çalışmamızda da benzer şekilde çevrimiçi oyun oynayan çocukların toplam 'algılanan sosyal destek' puanı ve 'algılanan sosyal desteği önemli bulma' toplam puanı çevrimiçi oyun oynamayan çocuklara göre anlamlı düzeyde düşük olduğu görüldü. Bu durumun çevrimiçi oyun oynayan çocukların oyun için çok fazla zaman ayırmasından kaynaklı olabileceği düşünülmüştür.

Bazı araştırmacılar çevrimiçi oyun oynamanın stres azaltıcı etkilerinin olduğunu, özellikle ergenlerin oyunlar sayesinde gerçek hayattan uzaklaştığını ve yaşam içerisinde baş edemedikleri stresi çevrimiçi oyunlar oynayarak görmezden geldiğini bildirmişlerdir. Ancak bu durumun da çevrimiçi oyun oynama sıklığını arttırdığını ortaya koymuşlardır (34). İnal ve Çağıltay'ın (34) yaptıkları çalışmalarında, çocukların stresten uzak olmak ve kendilerini rahatlamış hissetmek istedikleri için çevrimiçi oyunlara bağlandıklarını bildirmiştir. Çalışmamızda ise literatürden farklı olarak, çevrimiçi oyun oynayan ve oynamayan çocukların ASÖ algılanan stres, algılanan yetersiz-özyeterlik (stresle baş etme) ve toplam puanları arasında fark saptanmadı. Ergenlerin stresi algılama ve baş etme düzeyinin farklı olmasından dolayı bu sonuca ulaşıldığı düşünülmüştür.

Balıkçı'nın (11) ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığını incelediği çalışmasında 9. sınıf öğrencilerinin aksaklıklar alt ölçek puanlarının 11. sınıf öğrencilerinin aksaklıklar alt ölçek puanlarından yüksek olduğu diğer sınıflarda (5, 6, 7, 8, 10. sınıf) anlamlı farklılıkların olmadığı bildirilmiştir. Farklı çalışmalarda da lisede öğrenim gören ergenlerin sınıf değişkeni ile ÇOBÖ alt boyut dü-

zeyleri arasında anlamlı farklılıkların olmadığı belirtilmiştir (35). Çalışmamızda ise 9-12. sınıftaki ergenlerin ÇOBÖ aksaklıklar alt ölçeğinden alınan puan 22 (13-43) iken 6-8. sınıftaki ergenlerin aldıkları puan 20 (11-43) olarak bulundu. Sınıf düzeyi dolayısı ile yaşı daha büyük olan ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı nedeni ile günlük hayatlarında daha çok aksaklıklar yaşadıkları saptanmıştır.

Literatürde erkeklerin kızlardan daha fazla oyun bağımlılığı gösterdiği dolayısı ile daha fazla aksaklık yaşadığı belirtilmiştir (35, 36). Benzer biçimde Yanguo'nun (36) yaptığı çalışmada cinsiyet ile ÇOBÖ başarı ve ekonomik kazanç alt ölçeğinden alınan puanlar arasında anlamlı bir farklılık olduğu belirtilmiştir. Erkek çocukların ÇOBÖ başarı ve ekonomik kazanç alt ölçek puanlarının kızlara göre yüksek olduğu saptanmıştır. Çalışmamızda da literatürle uyumlu olarak erkek ergenlerin ÇOBÖ'nin tüm alt ölçeklerinden yüksek puan aldıkları saptandı.

Ergenlerle yapılan çalışmalarda oyun bağımlılığı olanların en çok kişisel cep telefonlarından bu oyunları oynadığı belirtilmiştir (36,37). Çalışmamızda kendilerine ait cep telefonu olan ergenlerin ÇOBÖ aksaklıklar ve ekonomik kazanç alt ölçeğinden aldıkları puanların cep telefonu olmayanlara göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanırken başarı alt ölçeği ve toplam puanlar arasında anlamlı fark saptanmadı. Ergenlerde yapılan başka bir çalışmada da kendilerine ait bilgisayara sahip olan ergenlerin ÇOBÖ alt ölçek puanlarının yüksek olduğu bildirilmiştir (37). Çalışmamızda da literatürle benzer olarak kendilerine ait bilgisayarı olan ergenlerin ÇOBÖ aksaklık, başarı ve toplam alt ölçeğinden aldıkları puanların bilgisayarı olmayanlara göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu; ekonomik kazanç alt ölçek puanında anlamlı fark olmadığı saptandı. Ergenlerin kendilerine ait cep telefonu veya bilgisayarının bulunması çevrimiçi oyun oynama bağımlılığını etkilediği dolayısıyla ÇOBÖ alt ölçeklerinin de bu bağımlılıkla ilişkili olarak etkilendiği ve ergenin yaşamında bir takım aksaklıklara yol açabildiği düşünülmüştür.

Çevrimiçi oyun bağımlılığının ergenlerin hayatında aksaklıklara yol açmasının en büyük etkenlerinden birisinin de bu oyunlara harcanan zaman olduğu belirtilmektedir (38). Çalışmamızdaki ergenlerin de her gün telefon ile oynayanlarda, günde >2 saat telefon kullananlarda ÇOBÖ aksaklıklar, başarı ve toplam puanlarında anlamlı yükseklik saptanırken ekonomik kazanç alt ölçeğinde anlamlı fark saptanmadı. Telefon ile geçirilen süre uzadıkça ergenlerin daha çok oyun bağımlılığı geliştirdiği, oyunlarda elde edeceği başarı ile daha fazla oynama isteği ile sonuçta günlük yaşamında yapması gereken görevleri aksattığı düşünülmüştür.

Sonuç olarak, erkeklerde çevrimiçi oyun bağımlılığının daha sık olduğu, daha küçük yaşlarda ve sınıflarda okuyan ergenlerin çevrimiçi oyunlara bağımlılığının daha çok olduğu saptanmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığının ve buna bağlı yaşanabilen çeşitli aksaklıkların telefonda her gün oyun oynanması, günlük oyun oynama süresinin >2 saat olması, ergenlerin kendine ait cep telefonu veya bilgisayarının olması ile ilişkili olduğu saptanmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan stres ile arasında ilişki saptanmazken, ergenlerde özellikle sınıf arkadaşları, yakın arkadaşlar ve baba tarafından yapılacak sosyal desteğin önemli bulunduğu

saptanmıştır. Algılanan sosyal desteğin az olduğu ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığına yönelebileceği, oyun bağımlılığı ile sosyal desteğin birbiri ile ilişkili olduğu düşünülmüştür.

Çalışmanın kısıtlılıkları: Ergenlere oynanan oyunun çeşitlerinin (strateji, FPS vb..) sorulmaması, hangi çeşit oyunları daha çok tercih ettikleri ve nedenlerinin sorulmaması çalışmanın kısıtlılığı olarak düşünülmüştür. Çevrimiçi oyun bağımlılığı değerlendirilirken oyun tiplerine göre de değerlendiren çalışmalara ihtiyaç vardır.

Etik Komite Onayı: Çalışma için Klinik Araştırmalar Etik Kurulu Başkanlığı'ndan 28/06/2019 tarihinde E-19 sayılı karar ile etik kurul onayı alınmıştır.

Bilgilendirilmiş Onam: Katılımcılardan bilgilendirilmiş onam alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Çalışma Konsepti/Tasarım- A.Y., Z.Y.; Veri Toplama- A.Y.; Veri Analizi/Yorumlama- A.Y., Z.Y.; Yazı Taslağı- A.Y., Z.Y.; İçeriğin Eleştirilme İncelemesi- Z.Y.; Son Onay ve Sorumluluk- A.Y., Z.Y.

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması beyan etmemişlerdir.

Finansal Destek: Yazarlar finansal destek beyan etmemişlerdir.

Ethics Committee Approval: This study was approved by the Presidency of Clinical Research Ethics Committees (E-19; 28/06/2019).

Informed Consent: Written consent was obtained from the participants.

Peer Review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Conception/Design of Study- A.Y., Z.Y.; Data Acquisition- A.Y.; Data Analysis/Interpretation- A.Y., Z.Y.; Drafting Manuscript- A.Y., Z.Y.; Critical Revision of Manuscript- Z.Y.; Final Approval and Accountability- A.Y., Z.Y.

Conflict of Interest: Authors declared no conflict of interest.

Financial Disclosure: Authors declared no financial support.

KAYNAKLAR/REFERENCES

1. World Health Organization (WHO). Promoting the health of young people in Custody. 2003; 7. <http://www.euro.who.int/__data/assets/pdf_file/0006/119571/E67880.pdf> Erişim tarihi: 15.10.2019.
2. Siyez MD. Ergenlerde problem davranışlar: okul temelli önleme çalışmaları ile ilgili uygulama örnekleri. 5.Baskı. Ankara: Pegem Yayınları; 2016.
3. Akcan Parlaz E, Tekgöl N, Karademirci E, Öngel K. Ergenlik Dönemi: Fiziksel, Psikolojik ve Sosyal Gelişim Süreci. Turkish Family Physician 2013;3(4):10-15.
4. Madran Demirtaş HA ve Çakılcı EF. The relationship between aggression and online video game addiction: A study on massively multiplayer online video game players. Anadolu Psikiyatri Dergisi 2014;15(2):99-107.

5. Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim* 2011;36(159):50-65.
6. Doğan FÖ. Video Games and Children: Violence in Video Games. *New/Yeni Symposium J* 2006;44(4):161-4.
7. Ko CH, Wang PW, Liu TL, Yen CF, Chen CS, Yen JY. Bidirectional associations between family factors and Internet addiction among adolescents in a prospective investigation. *Psychiatry Clin Neurosci* 2015;69(4):192-200.
8. Bahar M. Kredi ve yurtlar kurumu yurtlarında barınan öğrencilerin stres kaynakları, madde kullanım düzeyleri ve psikolojik yardım arama davranışları. (Yüksek Lisans Tezi): Karadeniz Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Trabzon, 2010.
9. Yıldırım E. Çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlarla ilişkisi (Yüksek Lisans Tezi): Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İstanbul, 2019.
10. Bilgin O, Taş İ. Effects of Perceived Social Support and Psychological Resilience on Social Media Addiction among University Students. *Universal Journal of Educational Research* 2018;6(4):751-8.
11. Balıkcı R. Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi): Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İstanbul, 2018.
12. Kaya BA. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması (Yüksek Lisans Tezi): Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. İstanbul, 2013.
13. Malecki CK, Demaray MK. Measuring perceived social support: Development of the child and adolescent social support scale. *Psychology in the Schools* 2002;39(1):3-18.
14. Yardımcı F, Başbakkal Z. Çocuk-ergen Sosyal Destek Ölçeği'nin Türkiye'deki geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Atatürk Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi* 2009;12(2):41-50.
15. Cohen S, Kamarck T, Mermelstein R. A global measure of perceived stress. *J Health and Soc Behav* 1983;24(4):385-96.
16. Eskin M, Ertekin K, Harlak H, Dereboy Ç. Lise öğrencisi ergenlerde depresyonun yaygınlığı ve ilişkili olduğu etmenler. *Türk Psikiyatri Dergisi* 2008;19(4):382-9.
17. Irmak AY, Erdogan S. Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi* 2016;27(2):128-37.
18. Kuss DJ, Griffiths MD. Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *J Behav Addict* 2012;1(1):3-22.
19. Lemos IL, Abreu CN, Sougey EB. Internet and video game addictions: a cognitive behavioral approach. *Revista de Psiquiatria Clínica* 2014;41(3):82-8.
20. King DL, Haagsma MC, Delfabbro PH, Gradisar M, Griffiths MD. Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical Psychology Review* 2013;33(3):331-42.
21. Topçu H, Küçük S, Gökteş Y. Sınıf öğretmeni adaylarının ilköğretim matematik öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanımına yönelik görüşleri. *Turkish J Computer and Mathematics Education* 2014;5(2):119-36.
22. Veltri FN, Baumann A, Kransova H, Kalayamthanam N. Gender Differences in online gaming: A literature review. *Twentieth Americas Conference on Information Systems*, 2014; 1-11.
23. Lopez-Fernandez O, Williams JA, Kuss JD. Measuring female gaming: Gamer profile, predictors, prevalence, and characteristics from psychological and gender perspectives. *Frontiers in Psychology* 2019;10(898):1-13.
24. Griffiths, MD, Davies MNO, Chappell D. Breaking the Stereotype: The case of online gaming. *Cyberpsychology Behav* 2003;6(1):81-91.
25. Onay PD, Tüfekçi A, Çağiltay K. Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTU ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma, Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara, 2005.
26. Sağlık Bakanlığı. Dijital Oyun Bağımlılığı Çalışmayı: Sonuç Raporu. Ankara:Sağlık Bakanlığı Sağlığın Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü. 2018. Erişim tarihi: 20.05.2020
27. Kneer J, Rieger D, Ivory JD, Ferguson C, Kneer J, Rieger D, Ivory JD, et al. Awareness of Risk Factors for Digital Game Addiction: Interviewing Players and Counselors. *Int J Ment Health Addiction* 2014;12:585-99.
28. Öncel M, Tekin A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *J Educational Science Institute* 2015;2(4):7-17.
29. Şahin C, Tuğrul VM. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *J world of Turks* 2012;4(3):115-30.
30. Hortaçsu N. Çocuklukta İlişkiler Ana Baba, Kardeş ve Arkadaşlar. 2.Baskı. Ankara: İmge Yayınevi; 2003.
31. Atalay R. Lise öğrencilerinin sosyal medyaya ilişkin tutumları ile algıladıkları sosyal destek düzeyleri arasındaki ilişki (Bahçelievler ilçesi örneği). Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2014.
32. Steinkuehler C, Williams D. Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places". *J Computer-Mediated Communication* 2006;11(2):885-909.
33. Trepte S, Reinecke L, Juechems K. The Social Side of Gaming: How Playing Online Computer Games Creates Online and Offline Social Support. *Computers in Human Behavior* 2012;28(3):832-9.
34. İnal Y, Çağiltay K. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler. *Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu*, Ankara. 2005; 71-74.
35. Turner NE, Paglia-Boak A, Ballon B, Cheung JTW, Adlaf EM, Henderson J, et al. Prevalence of Problematic Video Gaming among Ontario Adolescents. *International J Mental Health and Addiction* 2012;10(6):877-89.
36. Yanguo F, Xiyang J, Xinsheng G. Behavior Problem and Family Environment of Children with Video Games Dependence. *Chinese Mental Health J* 2003;6(2):125-32.
37. Gökçearsan Ş, Durakoğlu A. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi* 2014;23:419-35.
38. Yılmaz A, Aydın M, Bahadır KT, Soyer F. A Study of Participation Motives in Sports, Loneliness and Depression Levels of Children With Specific Learning Disabilities in Terms of Some Variables. *International J Human Sciences* 2019;16(4):978-87.