

ERGENLERDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ BOŞ ZAMAN CAN SIKINTISI TARAFINDAN YORDANMASI

PREDICTION OF DIGITAL GAME ADDICTION IN ADOLESCENTS BY LEISURE BOREDOM

Tuğba YILMAZ BİNGÖL¹, Halime EKER²

ÖZ: Bu araştırmada ergenlerin boş zaman can sıkıntısı ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin ele alınması amaçlanmıştır. Ayrıca oyun bağımlılığının cinsiyet, algılanan anne-baba tutumu ve akademik başarıya göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak Ergenler İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu ile Boş Zaman Can Sıkıntısı Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini 258 lise öğrencisi oluşturmaktadır. Yapılan analizler sonucunda erkeklerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kızlarınkinden; otoriter tutumla yetiştirildiklerini düşünen ergenlerin demokratik tutumla yetiştirildiklerini düşünenlerden ve akademik başarıları düşük olan ergenlerin orta ve yüksek olanlardan anlamlı şekilde yüksek olduğu görülmüştür. Boş zaman can sıkıntısının alt boyutu olan yetkinlik ve motivasyon cinsiyet ile birlikte oyun bağımlılığının %16'sını açıklamıştır. Dijital oyun bağımlılığı için öncelikli olarak cinsiyet ardından da yetkinlik, anlamlı yordayıcılar olarak bulunurken, motivasyon anlamlı bir yordayıcı olarak bulunmamıştır. Bu araştırma sonuçlarına göre ergenleri dijital oyun bağımlılığından korumada ailelere önemli görevler düşmektedir.

ABSTRACT: In this study, it was aimed to address the relationship between adolescents' leisure boredom and digital game addiction. In addition, whether game addiction differentiates according to gender, perceived parental attitude and academic achievement was examined. The Short Form of the Dijital Game Addiction Scale for Adolescents and the Leisure Boredom Scale were used as data collection tools. The sample of the study consists of 258 high school students. As a result of the analysis, it was observed that the digital game addiction levels of boys were higher than girls; As a result of the analyzes made, the digital game addiction levels of boys are higher than girls. Adolescents who think that they are raised with an authoritarian attitude are higher than those who think they are raised with a democratic attitude and adolescents with low academic achievement are higher than medium and high levels. Competence and motivation, which are the sub-dimensions of leisure boredom, explained 16% of game addiction along with gender. While firstly gender and then competence were found to be significant predictors for digital game addiction, motivation was not found to be a significant predictor. According to the results of this research, families have important duties in protecting adolescents from digital game addiction.

Anahtar sözcükler: Dijital oyun bağımlılığı, Boş zaman can sıkıntısı, Ergenlik

Keywords: Dijital game addiction, Leisure boredom, Adolescent

Bu makaleye atf vermek için:

Yılmaz-Bingöl, T. ve Eker, H. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının boş zaman can sıkıntısı tarafından yordanması, *Trakya Eğitim Dergisi*, 12(1), ss. 110-118

Cite this article as:

Yılmaz-Bingöl, T. & Eker, H. (2022). Prediction of digital game addiction in adolescents by leisure boredom. *Trakya Journal of Education*, 12(1), pp. 110-118

¹ Doç. Dr., Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul/Türkiye, tbingol@fsm.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1104-2244

² Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul/Türkiye, h.eker@iku.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1801-3929

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Technology use is a way to combat boredom of leisure time. Adolescents may turn to digital games to move from boredom to a state of excitement and fun. Digital games can be used by adolescents as a form of coping with their leisure boredom. However, this situation also raises the risk of game addiction for adolescents. Examining game addiction, which has many negative effects on adolescents' academic achievements, family and social relations, and the variables associated with it, is important in terms of taking measures against game addiction. In this direction, the study examined the relationship between digital game addiction and leisure boredom in adolescents and answered the following questions.

1. Does digital game addiction differ according to the gender of adolescents?
2. Does digital game addiction differ according to the perceived parental attitude of adolescents?
3. Does digital game addiction differ according to adolescents' academic achievement?
4. Do leisure boredom and gender predict digital game addiction in adolescents?

Method

The correlational survey model, which aims to determine the existence of co-change between two or more variables, was chosen as the research model (Karasar, 1984). The sample of the study consists of 258 high school students 119 (46.1%) boys and 139 (53.9%) girls, who study in Bakırköy district of Istanbul province. During the interviews with the students before data collection, information was given about the purpose of the research and the measurement tools to be used. Then, measurement tools were applied to the volunteer participants. Participants were asked about gender, academic achievement, perceived parental attitudes, age and class levels using a personal information form. Game Addiction Scale Short Form for Adolescents: The form developed by Anlı and Taş (2018) to measure game addiction in adolescents consists of nine items and has a single factor. According to the confirmatory analysis results, it was observed that the fit indices fit well ($\chi^2(27) = 2.51$, $RMR = .045$; $GFI = .97$; $AGFI = .95$; $CFI = .96$; $IFI = .96$; $RFI = .92$; $NFI = .94$; $RMSEA = .05$). The lowest score that can be obtained from the scale is 9, and the highest score is 45. The Cronbach Alpha internal consistency coefficient is .81. The Cronbach Alpha internal consistency coefficient of the scale in our study is .88.

Leisure Boredom Scale: Adapted into Turkish by Soylu and Siyez (2014) to measure adolescents' boredom perceptions of leisure time, the scale consists of 12 items and two factors, "competence and motivation". The researchers concluded that the two-factor structure was acceptable as a result of their CFA ($\chi^2 / df = 3.17$, $\chi^2 = 165.05$, $df = 52$, $RMSEA = .06$, $AGFI = .92$, $GFI = .94$, $CFI = .94$, $SRMR = .05$). Competence sub-dimension measures the skills related to organizing and managing leisure time. Getting a high score in the competence sub-dimension indicates that competence is decreased. Motivation sub-dimension measures the skills related to spending leisure time efficiently. Getting high scores from this sub-dimension indicates that the motivation for spending leisure time is decreased. The Cronbach Alpha internal consistency coefficient of the scale was .85 for the competence sub-dimension, .70 for the motivation sub-dimension, and .84 for the whole scale. The Cronbach Alpha internal consistency coefficient of the scale in this study was calculated as .75 for the whole scale, .79 for the competence sub-dimension, and .50 for the motivation sub-dimension.

Findings

When the correlations are examined, it is seen that game addiction has a low-level positive relationship ($r = .20$, $p < .01$) with competence, but not a significant relationship with motivation. It was seen that there was a positive and significant relationship ($r = .36$, $p < .01$) between the competence and motivation sub-dimensions of leisure boredom. Considering the score obtained by the participants on the game addiction scale ($X = 17.44$, $SD = 7.4$), it can be said that the game addiction levels are close to the medium level. It can be said that the perceptions of competence ($X = 15.32$, $SD = 5.18$) and motivation ($X = 15.68$, $SD = 3.58$) are also intermediate. The t test was used to examine the differentiation of the game addiction levels of the participants by gender, the f-test to examine whether the participants' game addiction differed significantly according to their perceived parental attitude and academic achievement, and the Scheffe test to determine the difference between the groups. A structural equation model was established to predict game addiction by competence, motivation and gender.

Discussion and Conclusion

As a result, adolescents' digital game addiction differs according to gender. It has been concluded that male adolescents have higher digital game addiction than girls. Also, adolescents raised by authoritarian parents have significantly higher digital game addiction than those raised by democratic parents. The digital game addiction levels of adolescents with low academic achievement were found to be significantly higher than those with moderate and high academic achievement. Competence and motivation, which are the sub-dimensions of leisure boredom, explained 16% of game addiction along with gender. While firstly gender and then competence were found to be significant predictors for digital game addiction, motivation was not found to be a significant predictor.

GİRİŞ

İnternet, eğitim, sosyalleşme ve eğlence gibi insanların birçok alandaki ihtiyacının karşılanabilmesini sağlamaktadır. Oyun oynama, bireyin eğlence ihtiyacı kapsamındaki bir ihtiyaç olarak değerlendirilmektedir (Anlı ve Taş, 2018). İnternetin sınırsız ve anonim yapısının yanı sıra interaktif olması nedeniyle çevrimiçi oyunlar geleneksel oyunlardan ayrılmaktadır ve çevrimiçi oyunlar popüler bir boş zaman değerlendirme ve eğlence tercihi haline gelmektedir (Liu ve Chang, 2016).

Ergenler, yüz yüze iletişime göre sanal oyun dünyasında daha kolay geliştirdikleri yakın ilişkiler sayesinde gerçek kişiler arası sorunlarının daha etkili bir şekilde üstesinden gelebilmektedir. Bunun yanında, sahip oldukları oyun becerileri saygı görmelerini ve kendini gerçekleştirme ihtiyaçlarını gidermelerini sağlamaktadır (Li ve Wang, 2013). Oyunların birçok ihtiyacı karşılayarak ergenler için çekici olması oyun bağımlılığı tehlikesini de beraberinde getirmektedir. Oyun bağımlılığı, oyunların başında uzun zaman sabit kalınmasından dolayı sağlık problemlerine neden olurken, bireylerin sosyal çevrelerinden kopmaları sonucunda ruhsal problemler yaşanmasına da yol açmaktadır (Akkaş, 2020).

Oyun bağımlılığı, tanımı ve parametleri açısından bilim dünyasında hala tartışılmaktadır. Bu tartışma, oyun bağımlılığının kimyasal bağımlılıklardaki gibi psikoaktif bir maddenin vücuda alımını içermeyen davranışsal bağımlılıklar kapsamında ele alınmasından kaynaklanmaktadır (Spekman, Konijn, Roelofsma ve Griffiths, 2013). Ancak, Amerikan Psikiyatri Birliği tarafından (APA, 2013) DSM 5'te (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı) oyun bağımlılığına ilişkin kriterlerin yayınlaması ile tartışmaların merkezi değişmiştir. Çevrimiçi oyun oynama bozukluğu DSM 5'te 12 aylık bir süre içinde zihnin sürekli oyunlarla meşgul olması, oyun oynama bırakıldığında sinirlilik, kaygı veya üzüntü hissetme, oyunlara artan miktarda zaman harcama, oyun oynamayı bırakmaya yönelik girişimlerde başarısız olma, eski ilgi alanlarına ve eğlenceye olan ilginin kaybolması, psikososyal sorunlara rağmen aşırı oyun oynama, oyun oynama süresi hakkında yalan söyleme, olumsuz duygulardan kaçınmak veya rahatlamak için oyunları kullanma, oyunların aşırı kullanımı nedeniyle önemli bir ilişkiyi, işi, eğitim veya kariyer fırsatını riske atma ya da kaybetme şeklinde dokuz kategori olarak sıralanmaktadır (APA, 2013, s. 795). Bununla birlikte, Dünya Sağlık Örgütü (WHO), oyun bağımlılığını bir ruh sağlığı problemi olarak tanımlayarak üç temel kriter belirtmiştir. Bu kriterler, 12 ay süresince oyun üzerindeki kontrolü kaybetme (başlangıç, sıklık, yoğunluk, süre, oyunun oynandığı bağlam), oyuna diğer ilgi alanlarından ve günlük aktivitelerden daha fazla öncelik verme ve kişisel, sosyal, ailevi, mesleki, eğitimsel ve diğer önemli alanlar için olumsuz sonuçlar yaşanmasına rağmen oyun oynamaya devam etme şeklinde tanımlanmıştır (WHO, 2019). Bu kriterlerin oyun bağımlılığının tanınmasını kolaylaştıracağı ve bu bağımlılık türü ile ilgili araştırmaları artıracığı düşünülmektedir.

Oyun bağımlılığının ilişkili olduğu bazı değişkenler durumluk ve sürekli kaygı (Mehroof ve Griffiths, 2010), depresyon (Brunborg, Mentzoni ve Frøyland, 2014), utangaçlık (Ayas, 2012), saldırganlık (Balıkcı, 2018; Güvendi, Demir ve Keskin, 2019), fonksiyonel olmayan tutumlar (Yıldız, 2019), aleksitimi (Yavuz ve diğerleri, 2019), zorbalık eğilimi (Gökbulut, 2020) ve sosyal kaygı (Başdaş ve Özbey, 2020; Karaca ve diğerleri, 2016) şeklinde sıralanabilir.

Oyun bağımlılığının ilişkili olduğu diğer bir değişken boş zaman can sıkıntısıdır (Zhou, 2010). Boş zaman, bireyin yaşamındaki görev ve sorumluluklarının olmadığı, kendi isteğiyle seçtiği yönde kullanabileceği zaman olarak nitelendirilmektedir (Güçlü, 2013). Genel yaşam doyumu ile yakından ilişkili olan (Jennen ve Uhlenbruck, 2004) boş zaman etkinlikleri, ergenlerin becerilerini ortaya koymalarını ve yeni öğrenme deneyimleriyle yeni ilgi alanları geliştirmelerini sağlamaktadır (Soylu ve Siyez, 2014). Boş zaman etkinlikleri, ergenlere sosyal rollerini, kimliklerini ve anatomilerini keşfedebilme olanağı sunmaktadır (Gökçe, 2008). Bununla birlikte, boş zaman etkinliklerine yüklenen anlam ve bireyin katıldığı etkinliğin yoğunluğu istenen seviyeden düşükse can sıkıntısı yaşanabilmektedir (Iso-Ahola ve Weissinger, 1990).

Can sıkıntısı, boş zamanla ilişkilendirilen olumsuz bir deneyimdir (Caldwell ve Smith, 2006). Kişilerin, en yüksek düzeyde faaliyetlerde bulunma fırsatından mahrum kaldıkları veya faaliyetlerden kaçınmak için kısıtlandıkları boş zaman can sıkıntısını ortaya çıkarabilmektedir (Iso-Ahola ve Weissinger, 1990). Mikulas ve Vodanovich (1993) boş zaman can sıkıntısını düşük uyarılma ve memnuniyetsizlik durumu olarak tanımlamaktadır. Boş zaman can sıkıntısı, boş zamanın uyandırdığı anlamın ve boş zamana yönelik odaklanma durumunun bir yansımasıdır (İskender ve Güçer, 2018). Iso-Ahola ve Weissinger (1990), mevcut boş zaman deneyimlerinin yeterince sık, heyecan verici, çeşitli veya yeni olmayan öznel bir algı olduğunu belirtmektedir.

Iso-Ahola ve Weissinger'e (1990) göre, boş zaman can sıkıntısı bireyin çok fazla boş zamana sahip olması, ancak boş zamanı doldurabilecek tatmin edici çok az etkinliğin bulunması algısından kaynaklanmaktadır. Boş zaman can sıkıntısına yol açan faktörler boş zamana yönelik olumsuz tutumlar, boş zaman faaliyetlerine katılmada kısıtlamaların algılanması ve bireyin düşük içsel motivasyona sahip olması şeklinde sıralanmaktadır (Iso-Ahola ve Weissinger, 1987). Boş zaman can sıkıntısının ergenlerde alkol madde

kullanımı (Iso-Ahola ve Crowley, 1991; Orcutt, 1984), siber zorbalık (Yaman ve Peker, 2012), yıkıcı eylemler ve çetelere katılma gibi suça yönelik davranışlarla ilişkili (Newberry ve Duncan 2001) olduğu görülmektedir.

Boş zaman can sıkıntısı ile teknolojik bağımlılıklar arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalar son yıllarda artmaktadır. Lin, Lin ve Wu (2009) boş zaman can sıkıntısının internet bağımlılığı olasılığını arttırdığını tespit etmişlerdir. Leung (2008) tarafından yapılan çalışmada, yüksek boş zaman can sıkıntısının cep telefonu bağımlılığını anlamlı şekilde yordadığı belirlenmiştir. Chen ve Leung (2016), boş zaman can sıkıntısının internette oyun oynama yoğunluğu ile ilişkili olduğunu bulmuşlardır. Zhou (2010) tarafından yapılan çalışmada, boş zaman can sıkıntısının sosyal ağlar üzerinden oynanan oyun bağımlılığının önemli bir yordayıcısı olduğu tespit edilmiştir.

Yukarıda anlatıldığı gibi, teknoloji kullanımı boş zaman can sıkıntısı ile mücadele etmenin bir yolu olarak görülmektedir. Ergenler, can sıkıntısı durumundan heyecan ve eğlencenin olduğu bir duruma geçmek için dijital oyunlara yönelebilmektedir. Dijital oyunlar, ergenler tarafından boş zaman can sıkıntısı duygusuyla bir başa çıkma biçimi olarak kullanılabilir. Ancak, bu durum ergenler için oyun bağımlılığı riskini de gündeme getirmektedir. Ergenlerin akademik başarıları, aile ve sosyal ilişkileri üzerinde birçok olumsuz etkisi olan oyun bağımlılığının ve ilişkili olduğu değişkenlerin incelenmesi, oyun bağımlılığına yönelik tedbirler alabilmek açısından önem taşımaktadır. Bu doğrultuda, çalışmada ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman can sıkıntısı arasındaki ilişki incelenmiş ve aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

1. Dijital oyun bağımlılığı ergenlerin cinsiyetine göre farklılaşmakta mıdır?
2. Dijital oyun bağımlılığı ergenlerin algıladıkları anne-baba tutumuna göre farklılaşmakta mıdır?
3. Dijital oyun bağımlılığı ergenlerin akademik başarılarına göre farklılaşmakta mıdır?
4. Ergenlerde boş zaman can sıkıntısı ve cinsiyet, dijital oyun bağımlılığını yordamakta mıdır?

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Araştırma modeli olarak iki ya da daha çok değişken arasında birlikte değişim varlığını belirlemeyi amaçlayan ilişkisel tarama modeli seçilmiştir (Karasar, 1984).

Çalışma Grubu

Araştırmanın örneklemini İstanbul ili Bakırköy ilçesinde öğrenim gören 119 (%46,1) erkek ve 139 (%53,9) kız olmak üzere toplam 258 lise öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemini küme örnekleme yöntemi kullanılarak oluşturulmuştur.

Veri Toplama

Araştırmada kullanılan veri toplama araçlarını geliştiren ve uygulayan araştırmacılar ile iletişime geçilerek gerekli izinler alınmıştır.

Kişisel Bilgi Formu: Araştırmacı tarafından bazı demografik özelliklerin saptanması ve bu özelliklere bağlı gruplandırmalar yapılabilmesi amaçlanmıştır. Bu formla katılımcılara cinsiyet, akademik başarı düzeyi, algıladıkları anne-baba tutumları, yaş ve sınıf düzeyleri sorulmuştur.

Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu (EOBÖKF): Anlı ve Taş (2018) tarafından ergenlerdeki oyun bağımlılığını ölçmek için geliştirilen form, dokuz maddeden oluşmakta ve tek faktörlüdür. Doğrulayıcı analiz sonuçlarına göre uyum indekslerinin iyi uyum verdiği görülmüştür ($X^2(27) = 2.51$, $RMR = .045$; $GFI = .97$; $AGFI = .95$; $CFI = .96$; $IFI = .96$; $RFI = .92$; $NFI = .94$; $RMSEA = .05$). Ölçekten alınabilecek en düşük puan 9, en yüksek puan ise 45'tir. Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı ise .81'dir. (Anlı ve Taş, 2018). Ölçeğin mevcut araştırmadaki Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı ise .88'dir.

Boş Zaman Can Sıkıntısı Ölçeği (BZCSÖ): Ergenlerin boş zamana dair can sıkıntısı algılarını ölçmek için Soylu ve Siyez (2014) tarafından Türkçe'ye uyarlanan ölçek, "yetkinlik ve motivasyon" olmak üzere iki faktör ve 12 maddeden oluşmaktadır. Araştırmacılar yaptıkları DFA sonucunda iki faktörlü yapının kabul edilebilir olduğu sonucuna ulaşmıştır ($X^2 / df = 3.17$, $X^2 = 165.05$, $df = 52$, $RMSEA = .06$, $AGFI = .92$, $GFI = .94$, $CFI = .94$, $SRMR = .05$). Yetkinlik alt boyutu, boş zamanı düzenleme ve yönetme ile ilgili becerileri ölçmektedir. Yetkinlik alt boyutundan yüksek puan almak yetkinliğin azaldığına işaret etmektedir. Motivasyon alt boyutu ise boş zamanlarını verimli bir şekilde geçirebilme ile ilgili becerileri ölçmektedir. Bu alt boyuttan yüksek puan almak boş zamanı dolu bir şekilde geçirme ile ilgili motivasyonun azaldığını göstermektedir. Ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı yetkinlik alt boyutu için .85, motivasyon alt boyutu için .70 ve tüm ölçek için ise .84 olarak bulunmuştur (Soylu ve Siyez, 2014). Ölçeğin bu araştırmadaki Cronbach Alpha

iç tutarlılık katsayısı tüm ölçek için .75, yetkinlik alt boyutu için .79, motivasyon alt boyutu için ise .50 olarak hesaplanmıştır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Veriler, araştırmacılar ve okul psikolojik danışmanı işbirliğiyle, gönüllü katılımcılardan toplanmıştır. Katılımcılara araştırmanın amacı ve kullanılacak ölçekler hakkında bilgi verilmiştir. Soruları cevaplandıktan uygulamaya geçilmiş ve uygulama yaklaşık 15-20 dakika sürmüştür. Verileri analiz etmek için SPSS 23 ve AMOS kullanılmıştır. Yapılan istatistiksel işlemlerde anlamlılık değeri olarak $p < .05$ kabul edilmiştir.

Araştırmanın Etik İzinleri

Yapılan bu çalışmada araştırma etiği ilkeleri gözetilmiş olup gerekli etik kurul izinleri alınmıştır. Etik kurul izni kapsamında; (Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi), (28/08/2020), (14) sayılı belge alınmıştır.

BULGULAR

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve boş zaman can sıkıntısı ölçeğinden elde ettikleri puanlar ve ölçekler arası ilişkiler Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1.

Dijital oyun bağımlılığı ve can sıkıntısı ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişkiler

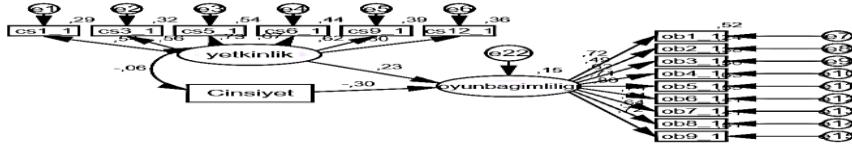
Değişkenler	1	2	3
1.EOBÖKF			
2.Yetkinlik	.20**		
3.Motivasyon	-.01		
Ortalama	17.44	15.32	15.68
Standart sapma	7.4	5.18	3.58

** $p < .01$

Tablo 1 incelendiğinde oyun bağımlılığının yetkinlik ile pozitif yönlü düşük düzeyde ilişkisi ($r = .20$, $p < .01$) olduğu, motivasyonla ise anlamlı ilişkisinin olmadığı görülmektedir. Katılımcıların oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri puana bakıldığında ortalama puanın 17.44 ($SS = 7.4$) olduğu görülmektedir. Yetkinlik ($X = 15.32$, $SS = 5.18$) ve motivasyon ($X = 15.68$, $SS = 3.58$) algılarının da orta düzey olduğu söylenebilir.

Katılımcıların oyun bağımlılığı düzeyleri cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermektedir [$t(256) = 5.09$, $p < .001$]. Erkeklerin oyun bağımlılıkları ($X = 19.86$) kızlara ($X = 15.37$) göre daha yüksektir. Analiz sonuçlarına göre katılımcıların oyun bağımlılıkları algıladıkları anne-baba tutumuna göre de anlamlı bir farklılaşma göstermektedir [$F(2-249) = 5.58$, $p < .01$]. Tutumlar arası farkı bulmak için yapılan Scheffe testi sonucuna göre demokratik tutumla yetiştirildiğini düşünen bireylerin oyun bağımlılığı düzeyleri ($X = 16.28$) otoriter tutumla yetiştirildiklerini düşünenlere ($X = 19.71$) göre daha düşüktür. Katılımcıların akademik başarılarına göre de oyun bağımlılığı düzeylerinin farklılaştığı görülmüştür [$F(2-254) = 4.67$, $p < .05$]. Gruplar arası farklılığı belirlemek için yapılan Scheffe testi sonuçlarına göre akademik başarısı düşük olan bireylerin oyun bağımlılığının ($X = 22.65$), orta ($X = 16.99$) ve yüksek ($X = 17.30$) olanlara göre daha fazla olduğu görülmüştür.

Oyun bağımlılığının yetkinlik, motivasyon ve cinsiyet tarafından yordanmasına ilişkin yapısal eşitlik modeli Şekil 1’de sunulmuştur. Yetkinlik, cinsiyet ve motivasyonun oyun bağımlılığının %15’ini açıkladığı görülmektedir. Yetkinliğin oyun bağımlılığı üzerindeki standardize dolaylı etkisi .28 ($p < .01$) iken cinsiyetinki -.30’dur ($p < .001$). Motivasyonun oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin anlamsız olduğu ($p > .05$) ve model uyumunu bozduğu görüldüğü için modelden çıkarılmıştır. Oyun bağımlılığını etkileyen faktörler önem sırasına göre sıralandığında cinsiyetin birinci sırada, yetkinliğin ise ikinci sırada olduğu görülmüştür. Ayrıca modele ilişkin uyum indekslerinin Kline’a (2005) göre kabul edilebilir seviyede olduğu görülmüştür ($X^2/df = 2.72$, $RMSEA = .08$, $p = .000$, $CFI = .90$).



Şekil 1. Dijital oyun bağımlılığının yordanmasına ilişkin model

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu araştırma sonucuna göre ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları cinsiyete göre farklılaşmaktadır. Erkek ergenlerin dijital oyun bağımlılığının kızlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca, otoriter ebeveynler tarafından büyütülen ergenlerin demokratik ebeveynler tarafından büyütülenlere göre dijital oyun bağımlılığı anlamlı derecede yüksektir. Akademik başarısı düşük olan ergenlerin orta ve yüksek akademik başarı sergileyenlere göre dijital oyun bağımlılığı seviyeleri anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur. Boş zaman can sıkıntısının alt boyutu olan yetkinlik, cinsiyet ile birlikte oyun bağımlılığının %15'ini açıklamıştır. Dijital oyun bağımlılığı için öncelikle cinsiyet sonra yetkinlik anlamlı yordayıcılar olarak bulunurken, motivasyon anlamlı bir yordayıcı olarak bulunmamıştır.

Bu çalışmada ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyete göre farklılaştığı görülmüştür. Erkeklerin dijital oyun bağımlılıkları kızlara göre daha fazladır. Johansson ve Gotestam (2004) ergenlerin bilgisayar oyun bağımlılığını inceledikleri çalışmada erkeklerin kızlara oranla daha fazla oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. İnal ve Çağiltay (2005), Yılmaz (2008), Gökçeaslan ve Durakoğlu (2014), Frölich, Lehmkuhl, Orawa, Bromba, Wolf ve Dorten (2016), Aydın-Özgür (2019) ve Oral ve Arabacıoğlu (2019) erkeklerde oyun bağımlılığı oranının kızlara göre daha fazla olduğu sonucuna ulaşmıştır. Wittek ve arkadaşları da (2016) dijital oyun bağımlılığının erkeklerde ve genç yaşta olanlarda daha fazla olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bingöl Karagöz de (2017) erkek öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerinin erkek öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ulusal ve uluslararası literatürdeki bütün bu sonuçlar araştırma bulgusunu destekler niteliktedir. Sonuç olarak, erkek olmanın dijital oyun bağımlılığı açısından bir risk faktörü olduğu söylenebilir.

Otoriter anne-baba tutumu ile yetişen ergenlerin demokratik anne-baba tutumu ile yetişen ergenlere göre oyun bağımlılığı daha yüksek bulunmuştur. Literatür incelendiğinde bu sonuç, Feng ve arkadaşlarının (2003) ve Ögel'in (2012) dijital oyun bağımlılığı gibi bozuklukların aile ortamındaki çatışmalardan beslendiğine yönelik bulgularıyla uyumludur. Jeong ve Kim de (2011) ebeveyn-çocuk arasındaki sağlıklı ilişkinin bu tarz problemleri azalttığını belirtmektedir. Bingöl Karagöz (2017) ise çalışmasında hoşgörülü anne-baba tutumu sergileyen ebeveynlerin çocuklarında demokratik tutum sergileyenlere göre oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Eryılmaz ve Çukurluoğlu (2018) kontrollü dijital oyun oynama davranışının gelişmesinde ailede güven, demokrasi, güçlü iletişim ve olumlu ebeveyn çocuk ilişkisinin önemli olduğunu vurgulamıştır. Ayrıca King ve Delfabbro (2016), Tekindal ve Çalışkan (2016), Seok, Lee, Park ve Park (2018), Torres-Rodriguez, Griffiths, Carbonell ve Oberst (2018) ve Karacaoğlu (2019) aile bireyleri arasındaki engelleyici iletişimin dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu sonuçlar anne-baba tutumunun dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisini net bir şekilde göstermektedir. Yalçın Irmak ve Erdoğan da (2016) sağlık çalışanlarına, rehber öğretmenlere ve ebeveynlere “dijital oyun bağımlılığı ve eşlik eden problemler”, “tarama ölçütleri”, “problemi önleme ve mücadele yaklaşımları” konularında yapılacak bilgilendirmenin yarar sağlayabileceğini belirtmiştir. Çocukları ile sağlıklı ilişkiler kuramayan anne-babalara sahip olmak ergenlerin dijital oyun bağımlılığı açısından bir risk faktörü olarak ele alınabilir. Ebeveynlerin demokratik tutum sergilemesi çocukları dijital oyun bağımlılığına karşı koruyan bir faktör olarak görülebilir.

Araştırmamızda akademik başarısı düşük olan ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin orta ve yüksek akademik seviyedekilere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. İlgili literatür incelendiğinde Anand'ın 2007 yılındaki araştırmasında, Chan ve Rabinowitz'in 2006, Chiu, Lee ve Huang'ın 2004, Gentile'in 2009 ve Sharif ve Sargent'in 2006 yıllarındaki araştırmalarında oyun bağımlılığı yüksek olan bireylerin akademik başarılarının düşük olduğunu gösteren bulgular vardır. Bu bulgular, bizim araştırmamızdaki oyun bağımlılığı ve akademik başarı arasında ortaya çıkan ilişkiyi destekler niteliktedir.

Araştırmada boş zaman can sıkıntısının alt boyutu olan yetkinliğin ve cinsiyetin ergenlerde dijital oyun bağımlılığını anlamlı şekilde yordadığı, boş zaman can sıkıntısının alt boyutu olan motivasyonun ise anlamlı bir şekilde yordamadığı belirlenmiştir. Zhou (2010) tarafından yapılan çalışmada boş zaman can sıkıntısının sosyal ağlar üzerinden oynanan oyun bağımlılığını yordadığı bulunmuştur. Chen ve Leung (2016) yaptıkları çalışmada, boş zaman can sıkıntısının oyun kullanımının yoğunluğuyla ilişkili olduğunu tespit etmişlerdir. Bununla birlikte, bilgisayar oyun bağımlılığı internet bağımlılığının bir alt türü olarak (Young, Pistner, O'mara ve Buchanan, 1999) değerlendirildiğinden internet bağımlılığı ve boş zaman can sıkıntısı arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalar da göz önünde bulundurulmuştur. Bu bağlamda, araştırmadan elde edilen bulguyu destekleyen çalışmalar olduğu görülmektedir. Nichols ve Nicki (2004) tarafından yapılan çalışmada can sıkıntısı yatkinliğinin internet bağımlılığını yordadığı tespit edilmiştir. Başka bir çalışmada da (Rotunda, Kass, Sutton ve Leon, 2003) can sıkıntısı yatkinliğinin internet kullanımı ile ilişkili olduğu bulunmuştur. Lin, Lin ve Wu (2009) tarafından lise öğrencileriyle yapılan çalışmanın sonuçlarına göre, boş zaman can sıkıntısı internet bağımlılığı riskini arttırmaktadır. Bu araştırmadan elde edilen bulgu ve alan yazındaki diğer çalışmaların sonuçları bir bütün olarak değerlendirildiğinde, internet bağımlılığı için risk oluşturan boş zaman can sıkıntısının dijital oyun bağımlılığını da arttıracığı söylenebilir. Araştırmanın cinsiyet değişkenine ilişkin sonucu da alan yazındaki çalışmalarla (Dursun ve Eraslan-Çapan, 2018; Yavuz ve diğerleri, 2018; Zhou, 2010) uyumludur. Bu çalışmalarda cinsiyetin oyun bağımlılığını anlamlı şekilde yordadığı görülmektedir. Başka çalışmalarda da (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Güvendi, Demir ve Keskin, 2019; Kılıç, 2019) cinsiyet ile oyun bağımlılığı arasında ilişki olduğu belirlenmiştir. Araştırmadan elde edilen bu bulguya göre, cinsiyet dijital oyun bağımlılığının gelişmesinde etkili bir değişken olarak değerlendirilebilir.

Araştırmaya katılan ergenlerin puanlarından elde edilen sonuçlar yalnızca benzer örneklem için geçerli olabilir. Dijital oyun bağımlılığının açıklanması için farklı değişkenlere de ihtiyaç olduğu görülmüştür. İlerleyen araştırmalar literatür ışığında farklı değişkenleri ele alabilir. Bu araştırma sonuçlarına göre ergenleri dijital oyun bağımlılığından korumada ailelere önemli görevler düşmektedir. Otoriter tutumun dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi göz önüne alındığında anne-babaların ebeveynlik becerilerini geliştirmesi, uzmanlar tarafından bu ihtiyaca dönük programların hazırlanması önemlidir. Ergenleri, cinsiyete dayalı olarak yükselen dijital oyun bağımlılığı seviyesinden dolayı özellikle erkek ergenleri, korumak için farklı programlar geliştirilmesi, boş zamanlarında değerlendirebilecekleri etkinlikler geliştirilmesi gibi konularda çalışmalar yürütülmesinin etkili olabileceği düşünülmektedir. Ayrıca, ergenlerin akademik başarılarını arttırmaya yönelik olarak destek hizmetler planlanması da etkili olacaktır.

KAYNAKÇA

- Akkaş, İ. (2020). Küresel bir sorun alanı olarak dijital oyun bağımlılığı üzerine çalışma: Erzincan ili örneği. *Modern Leisure Studies*, 2(1), 11-23.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *Cyberpsychol Behav*, 10, 552-559.
- Anlı, G. ve Taş, İ. (2018). Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği kısa formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Electronic Turkish Studies*, 13(11), 189-203. Doi:10.7827/TurkishStudies.13371.
- Ayas, T. (2012). Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 627-636.
- Aydın Özgür, E. (2019). *2018 yılında Edirne merkez ilçe ve merkeze bağlı köylerde 10-14 yaş arası ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, buna etki eden faktörler ve sağlıkla ilişkili yaşam kalitesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Trakya Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Edirne.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Başdaş, Ö. ve Özbey, H. (2020). Digital game addiction, obesity, and social anxiety among adolescents. *Archives of Psychiatric Nursing*, 34, 17-20.

- Bingöl Karagöz D. (2017). *İnternet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı yaygınlığının, ilişkili etkenlerin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kocaeli Üniversitesi Tıp Fakültesi, Kocaeli.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A. ve Froyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*, 3, 27-32.
- Caldwell, L. L. ve Smith, E. (2006). Leisure as a context for youth development and delinquency prevention. *Australian & New Zealand Journal of Criminology*, 39(3), 398-418.
- Chan, P. A. ve Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Ann Gen Psychiatry*, 5,16-26.
- Chen, C. ve Leung, L. (2016). Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. *Telematics and Informatics*, 33(4), 1155-1166. Doi: 10.1016/j.tele.2015.11.005
- Chiu, S., Lee, J. ve Huang, D. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychol Behav*, 7,571-581.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- Dursun, A. ve Eraslan-Çapan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Eryılmaz, S. ve Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği. *Electronic J Soc Sci*, 17(67),889-912.
- Frölich, J., Lehmkuhl, G., Orawa, H., Bromba, M., Wolf, K. ve Dorten, A. G. (2016). Computer game misuse and addiction of adolescents in a clinically referred study sample. *Computers in Human Behavior*, 55(16), 9-15.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychol Sci* 20, 594-602.
- Gökbulut, B. (2020). Ortaokul öğrencilerinin akran zorbalığı ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 8, 89-100.
- Gökçe, H. (2008). *Serbest zaman doyumunun yaşam doyumunu ve sosyo-demografik değişkenlerle ilişkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Güçlü, M. (2013). Gençlik döneminde boş zaman faaliyetlerinin yeri ve önemi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 1 (1), 158-169.
- Güvendi, B., Demir, G. T., ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- Iso-Ahola, S. E. ve Weissinger, E. (1987). Leisure and boredom. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 5(3), 356-364.
- Iso-Ahola, S. E. ve Weissinger, E. (1990). Perceptions of boredom in leisure: Conceptualization, reliability and validity of the leisure boredom scale. *Journal of Leisure Research*, 22(1), 1-17.
- Iso-Ahola, S. E. ve Crowley, E. D. (1991). Adolescent substance abuse and leisure boredom. *Journal of Leisure Research*, 23(3), 260-271.
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, *Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu*, Ankara (pp. 71-74).
- İskender, A. ve Güçer E. (2018). Boş zamanda sıkılma algısı ile riskli davranışlar arasındaki ilişkinin belirlenmesi: Üniversite öğrencileri üzerine bir uygulama. *Turizm Akademik Dergisi*, 5(1), 86-97.
- Jeong, E. J. ve Kim, D. H. (2011) Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 14, 213-221.
- Jennen, C. ve Uhlenbruck, G. (2004). Exercise and life-satisfactory-fitness: Complementary strategies in the prevention and rehabilitation of illnesses. *Evidence-based Complementary and Alternative Medicine*, 1(2), 157-165.
- Johansson, A. ve Gotestam, K. G. (2004). Problems with computer games without monetary reward: Similarity to pathological gambling. *Psychological Reports*, 95(2), 641-50.
- Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N. ve Ünsal Barlas, G. (2016). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Clin Exp Health Sci*, 6(1), 14-9.
- Karasar, N. (1984). *Bilimsel araştırma metodu*. Ankara: Hacettepe Taş Kitapçılık, 19.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kılıç, K. M. (2019). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, zorbalık bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişkiler. *İlköğretim Online*, 18(2), 549-562.
- King, D. L. ve Delfabbro, P. H. (2016). The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence. *Journal of abnormal child psychology*, 44(8), 1635-1645.
- Kline, T. J. (2005). *Psychological testing: A practical approach to design and evaluation*. London: Sage Publications.
- Leung, L. (2008). Linking psychological attributes to addiction and improper use of the mobile phone among adolescents in Hong Kong. *Journal of Children and Media*, 2(2), 93-113. Doi: 10.1080/17482790802078565
- Li, H. ve Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35(9), 1468-1475.

- Lin, C.-H., Lin, S.-L. ve Wu, C.-P. (2009). The effects of parental monitoring and leisure boredom on adolescents' internet addiction. *Adolescence*, 44(176), 993-1004.
- Liu, C. C. ve Chang, I. C. (2016). Model of online game addiction: The role of computermediated communication motives. *Telematics and Informatics*, 33(4), 904-915.
- Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. Doi: 10.1089/cyber.2009.0229.
- Mikulas, W. L. ve Vodanovich, S. J. (1993). The essence of boredom. *The Psychological Record*, 43, 3-12.
- Newberry, A. L. ve Duncan, R. D. (2001). Roles of boredom and life goals in juvenile delinquency. *Journal of Applied Social Psychology*, 31(3), 527-541. doi:10.1111/j.1559-1816.2001.tb02054.x
- Nichols, L. A. ve Nicki, R. (2004). Development of a psychometrically sound internet addiction scale: A preliminary step. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(4), 381-384. Doi: 10.1037/0893-164x.18.4.381
- Oral A. H. ve Arabacıoğlu, T. (2019). İlkokul 4. Sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 9(1), 44-60.
- Orcutt, J. D. (1984). Contrasting effects of two kinds of boredom on alcohol use. *Journal of Drug Issues*, 14, 161-173.
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı-internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Rotunda, R. J., Kass, S. J., Sutton, M. A. ve Leon, D. T. (2003). Internet use and misuse: Preliminary findings from a new assessment instrument. *Behavior Modification*, 27(4), 484-504. Doi: 10.1177/0145445503255600
- Seok, H. J., Lee, J. M., Park, C. Y. ve Park, J. Y. (2018). Understanding internet gaming addiction among South Korean adolescents through photovoice. *Children and Youth Services Review*, 94, 35-42.
- Sharif, I. ve Sargent, J. D. (2006). Association between television, movie, and video game exposure and school performance. *Pediatrics*, 118(4), e1061-e1070.
- Soylu, Y. ve Siyez, D. M. (2014). Boş zaman can sıkıntısı ölçeğinin Türkçe'ye uyarlanması. *Ege Eğitim Dergisi*, 1(15), 80-95.
- Spekman, M. L., Konijn, E. A., Roelofsma, P. H. ve Griffiths, M. D. (2013). Gaming addiction, definition and measurement: A large-scale empirical study. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2150-2155.
- Tekindal, M. ve Çalışkan, B. (2016). Üniversite 1. Sınıf öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. Hacettepe Üniversitesi İİBF Örneği. *Ufku Ötesi Bilim Dergisi*, 16(1):1-26.
- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D., Carbonell, X. ve Oberst, U. (2018). Internet gaming disorder in adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample. *Journal of behavioral addictions*, 7(3), 707-718.
- Witteck, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D. ve Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International journal of mental health and addiction*, 14(5), 672-686.
- World Health Organization (2019). *ICD-11 for mortality and morbidity statistics*. Erişim adresi: <https://icd.who.int/browse11/1-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>.
- Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Yılmaz, B. (2008). İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. 6. *International Educational Technology Conference*. Anadolu University, Eskişehir, Turkey.
- Yaman, E. ve Peker, A. (2012). Ergenlerin siber zorbalık ve siber mağduriyete ilişkin algıları. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3), 819-833.
- Yavuz, M., Kır, S., Özen, E., Gündüz, M., Akdeniz, B. ve Kadak, M. T. (2018). Examination of the associations between digital game addiction, Abilities of reading mind in the eyes and alexithymia: An adolescent sample from Ordu Province. *Yeni Symposium*, 56(4), 2-6. DOI: 10.5455/NYS.20190208061604
- Yavuz, M., Nurullayeva, N., Arslanogdu, S., Cimendag, A., Gunduz, M., Goksan, Yavuz, B. (2019). The relationships between the digital game addiction, alexithymia and metacognitive problems in adolescents. *Turkish J Clinical Psychiatry*, 22, 254-25.
- Yıldız, T. (2019). *Lise öğrencilerinde fonksiyonel olmayan tutumların sigara kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Young, K., Pistner, M., O'mara, J. ve Buchanan, J. (1999). Cyber disorder: The mental health concern for the new millennium. *Cyber Psychology & Behavior*, 2(5), 475-479. Doi: 10.1089/cpb.1999.2.475.
- Zhou, S. X. (2010). *Gratifications, loneliness, leisure boredom and self-esteem as predictors of SNS-game addiction and usage pattern among Chinese college students*. Hong Kong: Chinese University of Hong Kong.