



**YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ  
LİSANÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ  
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI**

**LİSE ÖĐRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN  
BAĐIMLİLİĐİ VE BAĐLANMA**

**ÖZLEM ÇETİN**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**LEFKOĐA  
2021**

**YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ  
LİSANÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ  
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI**

**LİSE ÖĐRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN  
BAĐIMLİLİĐİ VE BAĐLANMA**

**ÖZLEM ÇETİN**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**TEZ DANIŐMANI  
YRD. DOÇ. DR. MERYEM KARAAZİZ**

**LEFKOŐA  
2021**

## Onay

ÖZLEM ÇETİN tarafından hazırlanan “Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma” başlıklı bu çalışma, 12/06/2021 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda Başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Yeterlilik Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

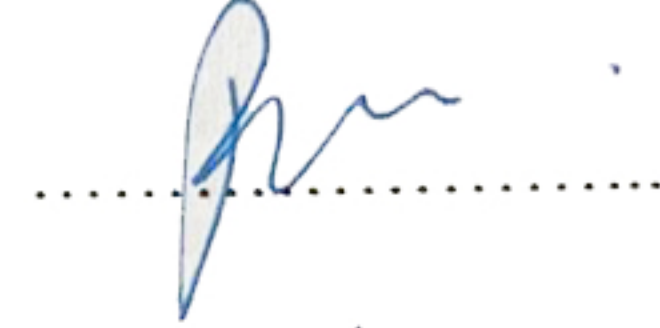
Adı – Soyadı

İmza

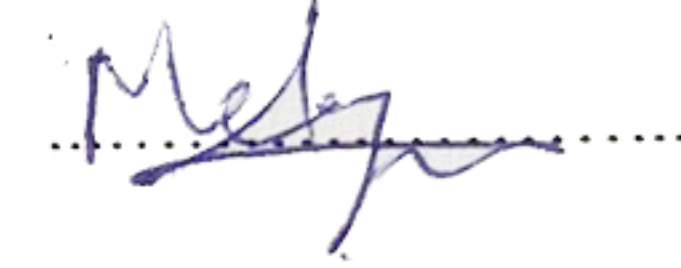
Jüri Başkanı: Doç.Dr. Aşkın Kiraz



Jüri Üyesi: Yrd.Doç.Dr. Pervin Yiğit



Danışman: Yrd.Doç. Dr. Meryem KARAAZİZ



Anabilim/ Anasanat Dalı Başkanı Onayı

15/6/2020

Yrd.Doç. Dr. Meryem KARAAZİZ

Ünvan, Ad-Soyad

Anabilim/Anasanat Dalı Başkanı

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Onayı



Prof. Dr. Kemal Hüsnü Can Başer  
Enstitü Müdürü

## BİLDİRİM

Hazırladığım tezin, tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt ederim. Tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

- Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim sadece Yakın Doğu Üniversitesinde erişime açılabilir.
- Tezimin iki (2) yıl süre ile erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde tezimin tamamı erişime açılabilir.

Tarih: 15/09/2020

İmza: 

Ad Soyad: Özlem Çetin

## TEŐEKKÜR

Yüksek Lisans tez çalışma sürecimde beni akademik yönde geliőtiren ve değerli bilgilerini benimle paylaşan tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Meryem KARAAZİZ' e

Kişisel ve mesleki gelişimime katkı sağlayan tüm hocalarıma,

Tez yazım sürecindeki yardımlarından dolayı emeđi geçen arkadaşlarıma,

Bana maddi ve manevi her türlü desteđi veren aileme, en içten teşekkürlerimi sunarım.

Özlem ÇETİN

## ÖZ

### LİSE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE BAĞLANMA

Özlem ÇETİN

**Yüksek Lisans Klinik Psikoloji Anabilim Dalı**

Bu araştırmada, lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışma için Yalova'da öğrenim gören 351 lise öğrencisiyle anket çalışması yürütülmüştür. Katılımcılara, Demografik Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeği uygulanmıştır. Araştırmada, demografik değişkenler bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin farklılaşması incelenmiştir. Ayrıca, dijital oyun bağımlılığının bağlanma stilleri tarafından yordayıcılığı incelenen araştırmada, alt problemleri çözmek amacıyla parametrik istatistik analizleri uygulanmıştır. Analizlerde, ikili gruplar için Bağımsız Örneklem t Testi ve ikiden fazla grup içeren değişkenlerin karşılaştırılmasında Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır. İlişkisel analiz için Pearson Korelasyonu ve Doğrusal Regresyon analizi uygulanan çalışmada tüm analizler SPSS 24.0 yazılımında yapılmıştır.

Araştırmada elde edilen bulgulara göre, cinsiyet değişkenine göre erkek öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı kız öğrencilere kıyasla anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Ayrıca, düzenli kitap okumayan, günde 4-5 saat sanal ortamda zaman geçiren, masaüstü bilgisayara sahip olan öğrencilerde, dijital oyun bağımlılığı puanlarının anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Lise öğrencilerinin bağlanma stillerinin demografik değişkenler bakımından karşılaştırılmasına ilişkin sonuçlara göre, erken dönemde bakım verenler açısından güvensiz bağlanma stilleri 25-70 ay döneminde diğer kişilerin bakım veren olduğunu belirten öğrencilerde daha yüksek bulunmuştur. Yüksek gelir düzeyinde olduğunu belirten öğrencilerin kaçınan bağlanma puanları anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Dijital oyun oynama konusunda ebeveyn denetiminin olmadığını belirten öğrencilerin güvensiz bağlanma stillerinde aldıkları puanların anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu bulunmuştur. Ayrıca, spor yapma alışkanlığı olmayan öğrencilerde güvensiz bağlanma alt boyutları puanlarının anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmüştür.

Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkiye yönelik bulgular doğrultusunda, dijital oyun bağımlılığına karşılık gelen yükselen puanlarla güvensiz bağlanma biçimleri arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişki bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığının yordayıcılığına ilişkin bulgular doğrultusunda, erkek olmak ve kaçınan bağlanma stiline sahip olmanın dijital oyun bağımlılığı için risk faktörü oluşturabileceği saptanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Bağımlılık, Bağlanma, Dijital Oyun Bağımlılığı, Lise Öğrencileri

## **ABSTRACT**

### **DIGITAL GAME ADDICTION AND CONNECTION IN HIGH SCHOOL STUDENTS**

**Özlem ÇETİN**

**MSc, Department of Clinical Psychology**

This study examined the relationship between digital game addiction and attachment styles in high school students. A survey was conducted with 351 high school students studying in Yalova for the study. Demographic Information Form, Digital Game Addiction Scale and Three Dimensional Attachment Scale were applied to the participants. In the research, digital game addiction and attachment styles of high school students in terms of demographic variables were investigated. In addition, parametric statistical analyzes were applied in order to solve the sub-problems in the study, which predicted the predictability of digital game addiction by attachment styles. In the analysis, Independent Sample t Test was used for binary groups and One-Way Variance Analysis (ANOVA) was used to compare variables with more than two groups. In the study where Pearson Correlation and Linear Regression analysis was applied for relational analysis, all analyzes were done in SPSS 24.0 software.

According to the findings obtained in the study, digital game addiction was found to be significantly higher among male students than female students according to gender variable. In addition, it was concluded that digital game addiction scores were significantly higher in students who do not read regular books, spend 4-5 hours a day in a virtual environment, and have desktop computers. According to the results of comparing the attachment styles of high school students in terms of demographic variables, insecure attachment styles were found higher in students who stated that other people were caregivers between of 25-70 month as early caregivers. The avoidant attachment scores of the students who stated that they were at a higher income level were found to be significantly higher. It was found that students who stated that they did not have parental control about playing digital games had significantly higher scores in insecure attachment styles. In addition, it was observed that insecure attachment subscales scores were significantly higher in students who do not have the habit of doing sports.



In line with the findings regarding the relationship between high school students' digital game addiction and attachment styles, a positive and significant relationship was found between the rising scores corresponding to digital game addiction and insecure attachment styles. In line with the findings regarding the predictor of digital game addiction, it has been determined that being male and having avoided attachment style may be a risk factor for digital game addiction.

**Key Words:** Addiction, Attachment, High School Students, Video Gaming Addiction

## İÇİNDEKİLER

Onay .....	i
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZ .....	iv
ABSTRACT .....	vi
İÇİNDEKİLER .....	viii
TABLolar .....	xi
KISALTMALAR .....	xiii
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ.....	1
1.1.Problem Tanımı .....	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	2
1.3. Araştırmanın Önemi .....	3
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	3
1.5. Tanımlar.....	3
BÖLÜM II.....	4
KURAMSAL BİLGİLER İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR .....	4
2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	4
2.1.1. Dijital Oyun Bağımlılığının Tanı Ölçütleri .....	6
2.1.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikopatoloji İlişkisi .....	7
2.1.3. Dijital Oyun Bağımlılığının Sonuçları.....	8
2.2. Bağılanma Tanımı.....	8
2.2.1. Bağılanma Biçimleri .....	11
2.2.2. Ergenlik Döneminde Bağılanma.....	13
2.2.3. Bağılanma Stilleri ve Bağımlılık .....	15

2.3. Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Arasındaki İlişkinin İncelenmesine Yönelik Yapılan Araştırmalar .....	16
BÖLÜM III .....	18
YÖNTEM .....	18
3.1. Araştırmanın Modeli .....	18
3.2. Evren ve Örneklemi .....	18
3.3. Veri Ölçüm Araçları .....	23
3.3.1. Demografik Bilgi Formu .....	23
3.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7) .....	23
3.3.3. Üç Boyutlu Bağlanma Ölçeği .....	23
3.4. Veri Analizi .....	24
BÖLÜM IV .....	25
BULGULAR .....	25
4.1. Betimsel İstatistikler .....	25
4.2. Demografik Değişkenler Bakımından Takdir Etme Boyutlarının Karşılaştırılması .....	25
4.3. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Bağlanma Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi .....	44
BÖLÜM V .....	46
TARTIŞMA .....	46
BÖLÜM VI .....	51
SONUÇ VE ÖNERİLER .....	51
6.1. Sonuçlar .....	51
6.2. Öneriler .....	52
KAYNAKLAR .....	53
EKLER .....	64
EK-1. Bilgilendirme Onam Formu .....	64
Aydınlatılmış Onam Formu .....	65

EK-2. Demografik Bilgi Formu .....	66
EK-3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7) .....	68
EK-4. Üç Boyutlu Bağlanma Ölçeği .....	69
EK-5. Ölçek İzni.....	70
İNTİHAL RAPORU .....	72
ETİK KURUL RAPORU.....	73

## TABLOLAR

<b>Tablo 1.</b> Örneklem Büyüklüğü	19
<b>Tablo 2.</b> Demografik Değişkenlerin Betimleyici İstatistikleri	20
<b>Tablo 3.</b> Araştırmada Kullanılan Ölçeklerin Puan Ortalamaları, Standart Sapma, Çarpıklık ve Basıklık Değerleri	25
<b>Tablo 4.</b> Cinsiyet Değişkeni Bakımından Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Bağımsız Örneklem t Testi	26
<b>Tablo 5.</b> Kitap Okuma Alışkanlığı Değişkeni Bakımından Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Bağımsız Örneklem t Testi	27
<b>Tablo 6.</b> Spor Yapma Alışkanlığı Değişkeni Bakımından Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Bağımsız Örneklem t Testi	28
<b>Tablo 7.</b> Dijital Oyun Oynama Değişkeni Bakımından Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Bağımsız Örneklem t Testi	29
<b>Tablo 8.</b> Ailenin Dijital Oyun Oynamayı Denetlemesi Değişkeni Bakımından Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Bağımsız Örneklem t Testi	30
<b>Tablo 9.</b> Kardeş Sayısı Değişkeni Bakımından Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Kruskal Wallis Testi	31
<b>Tablo 10.</b> Doğum Sırası Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi	33
<b>Tablo 11.</b> Sınıf Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi	34
<b>Tablo 12.</b> Gelir Düzeyi Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi	35
<b>Tablo 13.</b> En Sık Kullanılan Dijital Cihaz Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi	37
<b>Tablo 14.</b> Sanal Ortamda Geçirilen Süre Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi	38
<b>Tablo 15.</b> 0-24 Ay Dönemi Bakım Veren(ler) Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi	41
<b>Tablo 16.</b> 25-70 Ay Dönemi Bakım Veren(ler) Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi	42

<b>Tablo 17.</b> Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	44
<b>Tablo 18.</b> Anksiyeteyi Yordayıcı Şükretme Alt Boyutlarının Doğrusal Regresyon Analizi	45

**KISALTMALAR**

**APA:** American Psychology Association

**DOBÖ:** Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

**DSM:** Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder

# BÖLÜM I

## GİRİŞ

### 1.1.Problem Tanımı

İnternetle ilgili faaliyetlerin ve akıllı telefonların kullanımındaki artışla birlikte, teknolojinin hızlı değerlendirmesi dünya çapında giderek daha popüler hale gelmektedir (Young, 2009). Dijital oyun bağımlılığı kavramı, 'internet bağımlılığı' kavramının kabulünü takiben vurgulanmaya başlanmıştır. Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabında (DSM-5), dijital oyun bağımlılığı ilk kez davranışsal bir bağımlılık olarak sınıflandırılmış ve madde ile ilgili olmayan bozukluklar başlığı altında yer almıştır (Amerikan Psikiyatri Birliği, 2014). DSM-5'de davranışsal bağımlılık, internet bağımlılığı, video oyunları, seks ve fiziksel egzersiz gibi bazı davranışların bu gruba dahil edilip edilemeyeceği konusunda değerlendirmeler yapılmış ve dijital oyun bağımlılığının bir ruh sağlığı sorunu olduğu hususunda fikir birliği sağlanmıştır (Black ve ark., 2014). Dijital oyun bağımlılığının altında yatan bilişsel patolojiler arasındaki çevrimiçi oyunlardan alınan ödüllere, farklı kimlikler üstlenmek, etkinliklere katılmak video oyunları oynamaya daha fazla yönelmesiyle sonuçlanmaktadır (Nazlıgül ve ark., 2018) Dijital oyun bağımlılığı, çoğunlukla DSM-5'te kumar bağımlılığına benzetilmektedir. Patolojik kumar oynama başlığıyla değerlendirilen dijital oyun bağımlılığının tanı kriterleri arasında, dijital oyunlarla ilgili aşırı zihinsel meşguliyet, dijital oyunları oynamadığı zamanlarda kendini kötü hissetmek, tolerans, günlük alışkanlıkların değişmesi, dijital oyun oynama süresi hakkında çevresindeki diğer kişilere yalan söylemek ve olumsuz etkilerine rağmen dijital oyun oynamayı sürdürmektedir (King ve Delfabbro, 2013).

Bağımlılık genellikle bir bağlanma bozukluğu olarak görülmektedir (Coffey, 2018). Güvensiz bağlanma stiline sahip bireyler duyguların düzenlemede (Shaver ve Mikulincer, 2013) ve yakın kişilerarası ilişkilerin geliştirilmesi ve sürdürülmesinde sorunlar yaşayabilmektedir (Bartholomew, 1990). Sonuç olarak, gerçek yaşam ilişkilerindeki ihtiyaçlarını telafi etmek ve yerine getirmek yerine bağlanma ihtiyaçlarını karşılamak için bağımlılıklara başvurmaları söz konusu olmaktadır. Alkol ve madde bağımlılıklarını bağlanma deneyimleri açısından daha anlamak için özgün olarak geliştirilen bağımlılık teorisi, son yıllarda akıllı telefon bağımlılığı gibi teknolojik bağımlılıkları açıklamak için yaygın olarak kullanılmaktadır (Jin, Sun, An



& Li, 2017). Bununla birlikte, oyun bağımlılığını bağlanma perspektifinden araştıran araştırmalar hala sınırlıdır. Suárez, Thio ve Singh (2012), kaygılı ve kaçınan bağlanma stilleri olan oyuncuların güvenli bir bağlanma stiline sahip olanlardan daha fazla dijital oyun bağımlılığı belirtilerine sahip oldukları saptanmıştır.

Bu doğrultuda, yapılan bu araştırma ile; lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesiyle ve sosyo-demografik özellikler bakımından dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerindeki farklılıkların ele alınmasıyla literatürdeki önemli bir eksikliğin giderileceği düşünülmektedir.

## 1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin çeşitli sosyo-demografik değişkenler açısından incelenmesi, dijital oyun bağımlılığı ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Ayrıca, dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörlerin incelenmesi araştırmanın bir diğer amacı olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın amaçları doğrultusunda belirlenen alt amaçlar aşağıdaki gibidir:

1. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri
  - Cinsiyete
  - Kardeş sayısına
  - Doğum sırasına
  - Erken dönem bakım verenlerine
  - Dijital oyun oynama alışkanlığına
  - Kitap okuma alışkanlığına
  - Spor yapma alışkanlığına
  - Sanal ortamda geçirilen süreye
  - Sahip olunan dijital cihaza
  - Gelir düzeyine

göre farklılık göstermekte midir?

2. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri arasında ilişki var mıdır?
3. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı, bağlanma biçimleri alt boyutları tarafından anlamlı düzeyde yordanmakta mıdır?

### 1.3. Araştırmanın Önemi

Bu çalışmanın önemi, ergenlik döneminde görülebilecek psikolojik rahatsızlıkların ve işlev sorunlarının ilerleyen yıllarda, erişkinlik döneminde daha ciddi psikopatolojiler açısından risk faktörü oluşturması sebebiyle, lise öğrencilerindeki dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olan faktörlerin incelenmesi ve erken dönem yaşantılarının davranışsal bağımlılık türleri arasında değerlendirilen dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisinin anlaşılması açısından önemlidir. Ayrıca, bu konuya ilişkin her yıl yapılan çalışmalara bu araştırmanın eklenmesiyle güncel veriler sağlaması bakımından önemli olduğu düşünülmektedir.

### 1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırmanın sınırlılıkları aşağıdaki gibidir:

1. Araştırmanın örnekleminin evreni temsil edebilirliği açısından sınırlı olabileceği düşünülmektedir.
2. Araştırmada kullanılan veri ölçüm araçları, değişkenlerin değerlendirilmesi açısından içerdiği maddelerle sınırlıdır.
3. Araştırmada elde edilen bulgular, kullanılan istatistiksel veri analiz yöntemleriyle sınırlıdır.

### 1.5. Tanımlar

**Bağlanma:** Yedinci ay itibariyle gelişmeye başlayan ve bebeğin bakım verenle kurmuş olduğu duygusal ve fizyolojik bağ olarak tanımlanır (Bowlby, 1980).

**Dijital Oyun Bağımlılığı:** Bilgisayar oyunlarının çevrimiçi ya da çevrimdışı olmak üzere aşırı düzeyde oynanması ve sıklığı dolayısıyla günlük yaşam işlevlerinde bozulmaların gözlenebildiği bir davranışsal bağımlılık türüdür (Young, 1998).

## BÖLÜM II

### KURAMSAL BİLGİLER İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

#### 2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı

Son yıllarda, bağımlılıkların maddelerin kontrolsüz kullanımı ile ortaya çıkan davranışlarla sınırlı olmadığı görülmüştür (Griffiths, 2000). Bazı durumlarda bağımlılık yaratabilecek ve etkilenenlerin günlük yaşamlarına ciddi şekilde müdahale edebilecek davranışları bulunmaktadır. Bu tür davranışsal bağımlılıkların varlığını gösteren artan kanıtlar nedeniyle, Teşhis ve İstatistik El Kitabı, DSM-5 (APA, 2013), Madde ile İlişkili ve Bağımlılık Bozuklukları adlı yeni bir teşhis kategorisi içeriyordu. Bu kategori sadece “Kumar Bozukluğu” (F63.0) teşhisini içermesine rağmen, bu bozuklukların tanınmasında ileriye doğru atılmış bir adımdır. Ayrıca kılavuzun III. bölümünde (daha fazla çalışma gerektiren koşullar için ayrılmıştır), “İnternet Oyun Bozukluğu” (IGD) dahil edilmiştir. Benzer şekilde, “Oyun Bozukluğu” son zamanlarda Dünya Sağlık Örgütü Uluslararası Hastalık Sınıflaması'nın (ICD-11) beta versiyonuna dahil edilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı aşağıda yer alan belirtilerle tanımlanmaktadır:

- Sürekli veya tekrarlayan bir oyun davranışı modeli (“dijital oyun” veya “video oyunu”) olarak tanımlanmaktadır. Oyun üzerinde kontrol (örn. başlangıç, sıklık, yoğunluk, süre, konu) kullanıcıya bağlıdır.
- Oyunun diğer yaşam ilgi alanlarına ve günlük faaliyetlerden daha öncelikli ve önemli hale gelmesi,
- Olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına rağmen oyun oynamaya devam etmek,
- Kişisel, aile, sosyal, eğitimsel, mesleki veya diğer önemli faaliyet alanlarında önemli bozulmalara yol açması.

Oyun davranışı modeli sürekli veya epizodik ve tekrarlayıcı olabilir. Oyun davranışı ve diğer özellikler, bir teşhisin atanması için normal olarak en az 12 aylık bir süre boyunca belirgindir, ancak tüm teşhis gereksinimi varsa ve belirtiler şiddetliyse gerekli süre kısaltılabilir (de Freitas ve Griffiths, 2007).

İnternet ve video oyunları söz konusu olduğunda, araştırmalar bu teknolojilerin uygun bir şekilde kullanılmasının kullanıcıları için bazı faydalar sağlayabileceğini göstermiştir (Snodgrass ve ark., 2019; Giner-Bartolomé ve ark., 2015). Bununla

birlikte, aşırı kullanıldığında bağımlılık yapıcı bir davranış haline gelebileceğine dair kanıtlar vardır (Griffiths, 2008). Bu davranışsal bağımlılıkların etkisi çok ciddi olabilir ve genellikle etkilenen kişinin aile ve sosyal ilişkilerini veya akademik veya iş sorumluluklarını etkiler (Baer ve ark., 2011). Bu sorunlar aynı zamanda aktivite devam ederken biriken ve devam eden eşzamanlı psikolojik ve sağlık sorunlarına (örneğin depresyon, kaygı, sosyal fobi) yol açmaktadır (Griffiths ve Meredith, 2009).

Klinik ortamda, yeni teknoloji bağımlılığı çeşitli terapötik yaklaşım ve perspektiflerden çok faktörlü bir hastalık olarak kabul edilir; bilişsel davranışçı terapi, çözüm odaklı terapi, kişilerarası terapi veya psikoeğitim (Kuss ve Griffiths, 2012). Bazı yazarlar bu tedavilerin başarısını araştırmış ve TCMB ile müdahalenin semptomları azaltmada en etkili olduğunu ve kısa ve uzun vadede daha iyi sonuçlara sahip olduğunu göstermiştir (Young, 2007).

Bu anlamda, klinik vakalar ve sağlıklı kontrollerle (kişilik ve psikopatoloji dahil) yapılan araştırmalar, internetin etiyojisi ve video oyunu bağımlılıkları ile ilgili sorunları açıklayan faktörleri tanımlamaya yardımcı olabileceği düşünülmektedir (Sanders ve Williams, 2019).

Bilimsel literatür, dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili kişilik ve psikopatoloji yönlerinin analizi konusunda azdır. Çalışmaların çoğu, farklı anket türleri (yani çevrimiçi anketler, okul anketleri) yoluyla sağlıklı grupların (ergenler, yetişkinler ve genel nüfus) analizine odaklanmıştır (Pan ve ark., 2009; Wartbert ve ark., 2020).

Bazı araştırmacılar hem İnternet Bağımlılığı hem de Dijital Oyun Bağımlılığı ile bazı kişilik özellikleri arasında pozitif korelasyonlar bulmuşlardır: örneğin, psikotiklik, duyum arayışı ve nörotisizm (Cao ve Su, 2007; Dalbudak ve diğerleri, 2013) ve dışadönüklük, sorumluluk, ödül bağımlılığı, yakınlık ve kendini yönetme ile negatif korelasyonlar (Ko ve ark., 2007; van der Aa ve ark., 2009; Müller ve ark. 2013) bulunmuştur. Kişilik özellikleri arasında, daha düşük sorumluluk bu bozukluklarla ilişkili bir risk faktörü olarak tanımlanmıştır (Müller ve diğerleri, 2013). Diğer araştırmalarda, bağımlılığa yatkın kişilik özellikleri; yenilik arayışı, öz-denetim, nörotisizm ile dijital oyun bağımlılığı ile ilgili problemleri analiz etmişlerdir (Griffiths, 2009). Her ne kadar bu sonuçlar farklılık gösterse de yenilik arayışı ile dijital oyun bağımlılığı arasında bir ilişki bulunmuştur (Wan ve Chiou, 2006). Öz-denetimle ilgili olarak, sorunun görülmesi üzerinde bir etkisi var gibi gözükmektedir (Ng ve

Wiemer-Hastings, 2005). Bu görüşü destekleyen bulgular ise, video oyunları yüksek düzeyde kişiyi odaklama kapasitesine sahiptir ve bu özellik bazı insanlarda kontrol kaybına yol açabilir. Üçüncü özellik olan nörotisizm ile ilgili olarak, bu kişilik ölçeğinde yüksek puanlara sahip bireylerin bir dijital oyun bağımlılığı geliştirme olasılığı daha yüksektir (Huh ve Bowman, 2007).

2010 yılında yayınlanan bir çalışmada (Mehroof ve Griffiths, 2010) araştırmacılar, nevroitiklik, sansasyon arayışı ve kaygı durumları gibi bazı kişilik özelliklerinin bağımlılık başlangıcı, gelişimi ve sürdürülmesi ile ilişkili olduğunu bulmuşlardır. Özellikle dijital oyun bağımlılığında, yüksek nevroitiklik, yüksek dürtüsellik ve yüksek saldırganlık gibi belirli kişilik faktörlerinin önemli belirleyicileri olduğu bulunmuştur (Braun vd., 2016). Ayrıca, kişilik ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi tanımlayan çalışmaların çoğu ilişkiseldir ve bu nedenle çoklu karşılaştırmaları kontrol edemez ve/veya genel popülasyona odaklanmaktadır (Tian ve ark., 2019).

### **2.1.1. Dijital Oyun Bağımlılığının Tanı Ölçütleri**

Oyun bağımlılığı, Amerikan Psikiyatri Birliği'nin psikiyatrik bozuklukları teşhis etmek için ruh sağlığı uzmanları tarafından kullanılan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabında (DSM-5) açıklanmaktadır. Durumun belirli bir ruh sağlığı sorunu olup olmadığını belirlemek için yeterli kanıt yoktu veya DSM-5'in 2013'te yayınlandığı sırada sınıflandırılması için en iyi kriterler vardı. Ancak, daha ileri araştırma koşulları öneren bölümde internet oyun bozukluğunu tanıdı, kafein kullanım bozukluğu ve diğer durumlar ile birlikte.

DSM-5, alkol, tütün, uyarıcılar, esrar ve opioidler gibi madde ile ilgili bağımlılık bozuklukları içermektedir. Kumar bozukluğu, DSM-5'te tanımlanan tek davranışsal bağımlılıktır.

DSM-5, oyun oynamanın bir kişinin hayatının çeşitli yönlerinde "önemli bozulma veya sıkıntıya" neden olması gerektiğini belirtmiştir. Bu önerilen koşul oyun oynamakla sınırlıdır ve internetin genel kullanımı, çevrimiçi kumar veya sosyal medya veya akıllı telefonların kullanımıyla ilgili sorunları içermemelidir. Dijital oyun bağımlılığının önerilen belirtileri şunlardır:

- Oyun ile davranışsal ve zihinsel meşgul olma
- Oyun alındığında veya mümkün olmadığında yoksunluk belirtileri (üzüntü, kaygı, sinirlilik)

- Tolerans, dürtüyü karşılamak için oyun oynamaya daha fazla zaman ayırma ihtiyacı
- Oyun oynamayı azaltamama, oyunu sonlandırmada güçlük yaşama,
- Diğer aktivitelerden vazgeçme, oyun nedeniyle daha önce zevk alan etkinliklere ilgi kaybı
- Olumsuz sonuçlarına rağmen oyuna devam etmek
- Aile üyelerine veya arkadaşlara oyun oynamaya harcanan zaman hakkında yalan söylemek,
- Suçluluk veya umutsuzluk gibi olumsuz ruh hallerini hafifletmek için oyun oynama
- Oyun nedeniyle bir işi veya ilişkiyi tehlikeye atma veya kaybetme riski,

Önerilen kriterlere göre, bir internet oyun bozukluğu tanısı, bir yıl içinde bu semptomların beşini veya daha fazlasını deneyimlemeyi gerektirecektir. Klinik olarak önemli oyun problemleri geliştiren çoğu insan öncelikle internette oynamakla birlikte, durum internette veya herhangi bir elektronik cihazda oyun oynamayı içerebilir.

### **2.1.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikopatoloji İlişkisi**

Psikopatoloji açısından değerlendirildiğinde, dijital oyun bağımlılığı, depresyon, DEHB, anksiyete ve sosyal fobi ile ilişkilendirilmiştir (Ramos-Diaz ve ark., 2018; Perracchia ve ark., 2019; Seong ve ark., 2019). Özellikle depresyon, tüm yaş gruplarında (ergenler, yetişkinler ve genel popülasyon) IGD ile ilişkili en yaygın semptom gibi görünmektedir. Diğer araştırmacılar, ağır İnternet kullanıcılarının psikiyatrik özelliklerini analiz ettiler ve sosyal kaygı, duygusal problemler ve bilişsel eksiklikler de dahil olmak üzere yüksek semptom prevalansı buldular (Pan ve ark., 2019; Yen ve ark., 2008; Yang ve ark., 2020).

Bununla birlikte, bu olaylar arasındaki ilişki belirsizliğini korumaktadır. Birincisi, belirli bir psikiyatrik problemin dijital oyun bağımlılığına yol açması, ikincisi, dijital oyun bağımlılığına bağlı problemlerinin ve olumsuz sonuçlarının daha sonra bir psikiyatrik bozukluk haline gelmesi ve üçüncüsü, her iki sorunun da biyolojik, sosyodemografik veya psikolojik mekanizmalardan etkilenmesi, bireyleri her iki patolojiye karşı da savunmasız kılmaktadır (Dong ve ark., 2011).

### 2.1.3. Dijital Oyun Bağımlılığının Sonuçları

Dijital oyun bağımlılığı ergenlerin saldırı ve zorbalık gibi suç olabilecek davranışlar sergilemelerine neden olabilir (Lee, 2009; Park, 2009). Bu nedenle, öğrencilerin fiziksel ve zihinsel sağlıklarından sorumlu olan uzmanların dijital oyun bağımlılığı belirtileri konusunda uyanık olması gerekmektedir. Ergenlik, bireylerin aile dışında yakın ilişkiler kurdukları ve ebeveynlerinin rehberlik ve desteğinden giderek bağımsız hale geldikleri bir dönemdir, ancak özerklik, ebeveynlerle yakın ve güvene dayalı ilişkiler bağlamında en uygun şekilde kurulmasına rağmen bu dönemde aile ilişkilerinin yerini akran ilişkileri ve romantik ilişkiler almaktadır (Fraley ve Davis, 1997; Sternberg, Lamb, Guterman, Abbott ve Dawud-Noursi, 2005). Dahası, ebeveyn davranışı, çocuklarının davranışlarını ve özellikle suç işleme, madde bağımlılığı, şiddet ve kaçma gibi uyumsuz davranışları temel olarak etkilemektedir (Gwark, 2002). Buna ek olarak, ebeveyn-ergen çatışması, ergenlerin problemleri internet kullanımı ve dijital oyun bağımlılığına yöneliminin altında yatan ana faktör olabilir. Aynı zamanda, ergen davranışlarında bu olumsuz itici güçlerin değiştirilmesi hem ebeveynlere hem de ergenlere fayda sağlamaktadır (Lim ve Lee, 2002). Dijital oyun bağımlılığı, çok yüksek bir odaklama kapasitesiyle karakterize edilir ve dürtü kontrol bozuklukları veya madde bağımlılığı olanlara benzer davranış değişiklikleri sergilemektedirler (Pawlikowski ve Brand, 2011).

### 2.2. Bağlanma Tanımı

Bağlanma teorisi, insanlar arasındaki ilişkilerle ilgili psikolojik, evrimsel ve etiyolojik bir teoridir. Bağlanma, küçük çocukların normal sosyal ve duygusal gelişim için en az bir bakım verenle bir ilişki geliştirmeleri gerektiğidir. Teori psikiyatrist ve psikanalist John Bowlby tarafından formüle edilmiştir (Bowlby, 1980).

Bağlanma teorisi içinde bağlanma ile ilişkili bebek davranışı öncelikle stresli durumlarda bir bağlanma figürüne yakınlık arayışıdır. Bebekler, onlarla sosyal etkileşimlerde duyarlı olan ve yaklaşık altı aydan iki yaşına kadar bir süre boyunca birkaç ay boyunca tutarlı bakım veren olarak kalan yetişkinlere bağlanırlar. Bu dönemin ikinci bölümünde, çocuklar bağlanmayı (tanıdık insanlar) keşfetmek ve bağlanma figürüne geri dönmek için güvenli bir üs arayışına girerler. Ebeveyn tepkileri bağlanma örüntülerinin gelişmesine sağlamaktadır. Bu örüntüler, bireyin daha sonraki ilişkilerdeki duygu, düşünce ve beklentilerini yönlendirecek içsel çalışma modellerinin

gelişmesini sağlar (Bretherton ve Mulholland, 1999). Bir bağlanma figürünün kaybını takiben ayrılık kaygısı veya üzüntü, bağlanmış bir bebek için normal ve uyumlu bir tepki olarak kabul edilir. Bu davranışlar, çocuğun hayatta kalması açısından evrimsel açıdan gerekli ve önemlidir.

1960'larda ve 1970'lerde gelişimsel psikolog Mary Ainsworth tarafından yapılan araştırmalar bağlanmaya ilişkin temel süreçleri desteklemiştir. Ainsworth "güvenli üs" kavramını tanıtmış ve bebeklerde bir dizi bağlanma stilleri teorisi geliştirmiştir. Bunlar, güvenli bağlanma, kaçınan bağlanma ve kaygılı bağlanma olarak sınıflandırılmıştır (Bretherton, 1992). Daha sonra dördüncü bir bağlanma stili olarak, dağınık bağlanma eklenmiştir.

1980'lerde, teori yetişkin bağlanma stillerinin incelenmesiyle genişletilmiştir (Hazan ve Shaver, 1987). Kişilerin diğerleriyle etkileşimleri, bağlanma davranışının bileşenlerini içerdiği şekilde değerlendirilmektedir. Bağlanma, her yaşta akraba ilişkilerini, romantik ve cinsel çekimi ve bebeklerin, hastaların ve yaşlıların bakım gereksinimi ve kişilerarası ilişkilerine dair tepkilerinde belirleyici rol oynamaktadır

Erken dönem bağlanma deneyimlerinin doğası hakkında kapsamlı bir teori formüle etmek için Bowlby, evrimsel biyoloji, nesne ilişkileri teorisi (bir psikanaliz ilkesi), kontrol sistemleri teorisi, etoloji ve bilişsel psikoloji alanları gibi bir dizi alanı sentezlemiştir (Bowlby, 1969). 1958'den sonraki araştırmalardan sonra Bowlby, Attachment and Loss (Bağlanma ve Kayıp) üçlemesinde (1969-82) tüm teoriyi literatürde katmıştır. Teorinin ilk aşamalarında, diğer teorisyenler ve araştırmacılar, Bowlby'yi eleştirmiş ve psikanalitik topluluk psikanalitik ilkelere ayırdığı ve gelişimsel süreçleri ön plana aldığı için onu dışlamış; ancak bağlanma teorisi o zamandan beri erken sosyal gelişimi anlamada çok önemli bir kuram haline gelmiştir. Çocukların yakın ilişkilerinin oluşmasına yönelik ampirik araştırmaları bağlanma kuramının tanıtılmasının ardından artış göstermiştir. Daha sonra bağlanma kuramına yönelik eleştiriler, mizaç, sosyal ilişkilerin karmaşıklığı ve sınıflandırmalar için ayrı kalıpların dışlanmasıyla ilgili olmuştur.

Bağlanma teorisi ampirik araştırmalar sonucunda önemli ölçüde boyutlandırılmış; ancak teorideki genel kavramlar kabul görmüştür (Rutter, 1995). Ayrıca, bağlanma kuramı terapötik yaklaşımların temelini oluşturmuş ve mevcut olanları geliştirmiştir.



Ek olarak, çocukların erken bağlanma ilişkilerini desteklemesi bakımında, sosyal hizmet ve çocuk bakımı politikalarının yapılandırılmasında katkı sunmuştur.

Bağlanma teorisi içinde bağlanma deneyimi, bir birey ve bir bağlanma figürü (genellikle bir bakıcı) arasında bir sevgi bağı anlamına gelmektedir. Bu tür bağlar iki yetişkin arasında karşılıklı olabilir, ancak bir çocuk ve bakım veren arasında bu bağlar çocuğun güvenlik ve korunma ihtiyacı açısından önemlidir. Ayrıca, bağlanma bebeklik ve çocukluk çağında çok önemlidir. Teori, çocukların bakım verenlere içgüdüsel olarak, hayatta kalmaları açısından bağlanmaları gerektiğini öne sürmektedir. Ayrıca, bağlanmada biyolojik amaç hayatta kalmak ve psikolojik amaç güvenlik şeklinde belirtilmiştir (Schaffer, 2007). Bağlanma teorisi, insan ilişkilerinin kapsamlı bir tanımı olmamakla birlikte sevgi ile eş anlamlı değildir; ancak bunlar güvenli bağlanmanın olduğuna işaret etmektedir.

Bebekler, onlarla sosyal etkileşimlerde duyarlı olan tutarlı bakım verenle bağ kurmaktadır. Sosyalleşmenin kalitesi, harcanan zamandan daha önemli olmaktadır. Biyolojik anne her zaman asıl bağlanma figürüdür, ancak rol, bir süre boyunca sürekli olarak "annelik" şeklinde davranan herkes için geçerli olmaktadır. Bağlanma teorisi içinde, bakım verenin görevi, bebekle canlı sosyal etkileşime girmeyi, sinyallere ve yaklaşımlara kolayca tepki vermeyi içermektedir (Bowlby, 1969).

Bazı bebekler, bakım verenleri arasında ayrımı fark ettiğinde, birden fazla bağlanma figürüne doğrudan bağlanma davranışı (yakınlık arayışı) sergileyebilir ve bu durum çoğunlukla iki yaş döneminde gözlenmektedir. Bu figürler hiyerarşik olarak, asıl bağlanma stili üstte olacak şekilde düzenlenmiştir. Bağlanma davranışsal sisteminin ayar amacı, erişilebilir ve mevcut bir bağlanma şekline sahip bir bağ sürdürmektir. "Alarm", tehlike korkusundan kaynaklanan bağlanma davranış sisteminin etkinleştirilmesi için kullanılan terim olarak belirtilmiştir (Bowlby 1969). "Anksiyete", bağlanma figüründen kopma beklentisi veya korkusu olarak tanımlanmaktadır. Bağlanma figürü yakında değilse veya tepki vermiyorsa, ayrı kalmaya yönelik endişe ve sıkıntı gözlenebilir. Bebeklerde fiziksel olarak ayrı kalmak kaygı ve öfkeye, ardından üzüntü ve umutsuzluğa neden olmaktadır. Üç ya da dört yaşına gelince, fiziksel ayrılma artık çocuğun bağlanma figürüyle olan bağına bir tehdit oluşturmaz. Ergenlerde ve yetişkinlerde güvenli hissetmeye yönelik tehditler, kişilerarası ilişkilerde uzun süreli ayrı kalma, iletişimde bozulmalar, duygusal

yoksunluk, reddedilme veya terk edilme belirtileriyle ilişkilendirilir (Kobak ve Madsen, 2008, s.23).

## **2.2.1. Bağlanma Biçimleri**

### **2.2.1.1. Güvenli Bağlanma**

Ebeveynine (veya başka bir bakım verene) güvenli bir şekilde bağlanan başlayan çocuk, bakım veren mevcutken, tipik olarak yabancılarla etkileşime girerken serbestçe ve endişe hissetmeden davranış sergileyebilir. Bakım veren ayrıldığında genellikle gözle görülür şekilde üzgün olur ve bakıcının geri döndüğünü gördüğünde genellikle mutlu olur. Bununla birlikte, keşif ve sıkıntı derecesi, çocuğun mizaç yapısı ve durumsal faktörlerden ve ayrıca bağlanma durumundan etkilenmektedir. Çocuğun bağlanması, birincil bakım verenin ihtiyaçlarına duyarlılığından büyük ölçüde etkilenmektedir. Çocuklarının ihtiyaçlarına sürekli (veya neredeyse her zaman) cevap veren ebeveynler güvenli bir şekilde bağlanan çocuklar yetiştirebilmektedir. Bu tür çocuklar ebeveynlerinin ihtiyaç ve iletişimine cevap vereceğinden emindir (Schacter ve ark., 2009, s.441).

Ainsworth ve ark. (1978) Garip Durumun kodlanmasıyla güvenli bebekler "B Grubu" bebekler olarak belirtilmiş ve ayrıca B1, B2, B3 ve B4 olarak alt sınıflara ayrılmıştır. Bu alt gruplar, bakım verenin gitmesi ve geri dönmesine yönelik farklı tepkilere işaret etse de, Ainsworth ve meslektaşları tarafından belirli kategoriler verilmemiştir. Bununla birlikte, B1'lere "güvenli-ayrılmış", B2'ler "güvenli ketlenmiş ", B3'ler "güvenli-dengeli" ve B4'ler "güvenli-reaktif" olarak isim verilmiştir. Bununla birlikte, araştırmalarda, bebeklerin bağlanma stili bakımından sınıflandırılması (alt gruplar belirtilmişse) tipik olarak basitçe "B1" veya "B2" olarak belirtilmiştir. Ayrıca, bağlanma teorisini çevreleyen daha teorik ve gözden geçirme odaklı makaleler yukarıdaki sınıflandırmayı kullanabilmektedir. Öte yandan, güvenli bağlanma, toplumlar arasında görülen en yaygın bağlanma ilişkisidir.

Güvenli bir şekilde bağlanan çocuklar, ihtiyaç duydukları zamana geri dönmek için güvenli bir üs (bakım verenleri) olduğunu bilerek çevresini keşfedebilir. Yardım sağlandığında güvenlik duygusu artar ve ayrıca ebeveynin yardımının yararlı olduğu varsayılarak, çocuğu gelecekte aynı sorunla nasıl başa çıkılacağı konusunda bilgi ve deneyim sahibi olması sağlanır. Bu nedenle, güvenli bağlanma en işlevsel bağlanma tarzı olduğu bilinmektedir. Bazı araştırmacılara göre, bir ebeveyn mevcut olduğunda

ve çocuğun ihtiyaçlarını duyarlı ve uygun bir şekilde karşılayabildiğinde çocuklar güvenli bir şekilde bağlanır. Bebeklik ve erken çocukluk döneminde, eğer ebeveynler çocuklarına karşı özenli davrandığında, bu çocuklar güvenli bağlanma geliştirmeye daha eğilimli bireyler haline gelmektedir (Aronoff, 2012).

### **2.2.1.2. Kaçınan Bağlanma**

Kaçınan bağlanma “dirençli bağlanma” olarak da adlandırılır (Ainsworth ve ark., 1978). Genel olarak, kaçınan bir bağlanma örüntüsüne sahip bir çocuk tipik olarak çok az şey keşfeder. Araştırmada, ebeveyn mevcut olsa bile çocuklar genellikle yabancılara karşı dikkatlidir. Bakım veren ayrıldığında, çocuk genellikle çok sıkıntı yaşar. Çocuk bakım veren geri döndüğünde genellikle ikircikli duygular içerisinde olabilir (Ainsworth ve ark., 1978). Kaçınan bağlanma, beklenmedik şekilde tepki veren bakım verene yönelik bir tepkidir ve bakım veren kişinin yeniden çocuğun yanına gelmesine karşı öfke (kararsız dirençli) veya çaresizlik (kararsız pasif) tepkileri göstermektedir. Aslında, çocuk önleyici olarak bakım veren kişinin erişilebilirliğini korumak için koşullu bir strateji kullanmaktadır (Solomon ve ark., 1995).

C1 (kararsız) alt tipi dirençli davranışlarıyla özellikle dikkat çekicidir. Temas kurma ve buna karşı direnme ve etkileşime karşı çıkma, açıkça öfkeli olduğunu gösterir ve gerçekten de öfkeli bir ton, erken dönemlerdeki öfke ilerleyen dönemlerde dahi görülebilecek düzeydedir (Ainsworth ve ark., 1978).

McCarthy ve Taylor (1999) çocukluk dönemi istismar deneyimleri olan çocukların kararsız bağlanma geliştirme olasılıklarının daha yüksek olduğunu bulmuştur. Çalışma ayrıca kararsız bağları olan çocukların yetişkinlerle yakın ilişkilerini sürdürmede zorluk yaşamalarının daha olası olduğunu bulunmuştur.

### **2.2.1.3. Kaygılı – Kararsız Bağlanma**

Main (1977), kaygılı-kararsız bağlanmanın, bakım verenin çocuğun ihtiyaçlarına sürekli olarak cevap vermemesinin ortaya çıkarabileceği iki işlevden dolayı gözlenebileceğini ifade etmiştir. İlk olarak, kaçınma davranışı bebeğin bakım verene koşullu bir yakınlık sağlamasına izin vermektedir. Böylelikle çocuk korunmayı sağlayacak kadar yakın, ancak geri dönüşünü bekleme açısından uzak bir tutum içerisinde olabilir. İkincisi, kaçınma davranışıyla ilişkili bilişsel süreçler, dikkatin bakım verenin ihtiyaçları karşılamaya yönelik olmaması ve uzak kalma isteğinin de söz konusu olması sebebiyle kararsızlık görülmektedir. Hem yakın olmasını isteyebilir

hem de geri dönüşü çocuk için neşe ve rahatlama kaynağı olmayabilir (Main, 1977, s. 33).

### **2.2.2. Ergenlik Döneminde Bağlanma**

Çocukluk ve ergenlik, bağlanma sisteminin oluşturulması için yararlı olan bir içsel çalışan modelinin geliştirilmesine imkan tanımaktadır. Bu içsel çalışan modeli, bireyin genel olarak bağlanma ile ilgili olarak gelişen ve çocukluk ve ergenlik deneyimine dayalı ilişki dinamiklerinde bağlanma işlevlerinin nasıl işlediğini yansıtan zihinsel durumu ile ilgilidir. İçsel çalışan modelinin organizasyonu, genellikle yeni bağlar oluşturmada bireyin zihninin durumuna bağlı ve istikrarlı ilişkiler geliştirmesine olanak tanımaktadır.

Yaş, bilişsel büyüme ve devam eden sosyal deneyim, içsel çalışan modelinin gelişimini ve karmaşıklığını destekler. Bağlanma ile ilgili davranışlar, bebeklik ve çocukluk dönemine özgü bazı özellikleri kaybeder ve yaşa bağlı eğilimleri üstlenir. Okul öncesi dönem, bakım verenle uzlaşma ve pazarlık kullanımını içerir. Örneğin, dört yaşındaki çocuklar, kendileri ve bakım verenleri, ayrılık ve yeniden birleşme için ortak bir plan üzerinde uzlaşmışlarsa çocuklar ayrılıktan rahatsız olmazlar (Marvin ve Britner, 2008).

İdeal olarak, sosyal beceriler diğer çocuklarla ve daha sonra yetişkin akranlarıyla kullanılmak üzere içsel çalışan modeline dahil edilir. Çocuklar yaklaşık altı yaşında okul yıllarına başlarken; ebeveynleriyle olduğu gibi gelecekte partneriyle tatmin edici bir ilişki sürdürmek için uzlaşmaya istekli olduğu, hedefleri olan bir ilişki geliştirebilir (Del Guidice, 2009). Çocukluk döneminde, bağlanma davranış sisteminin amacı bağlanma şekline, yakınlığına ve bağlanma figürünün mevcut olmasına göre değişmiştir. Genel olarak, bir çocuk bu süreçleri kendi içinde süreçleyip yapılandırabilir. Örneğin, temas halinde veya gerekirse fiziksel olarak yeniden birleşme olasılığı olduğunu tahmin edebilmektedir. Bağlanma ve kendine güvenme görülürse bağlanma davranışları artar. Orta çocukluk döneminde (7-11 yaş), bakım veren ve çocuk arasındaki ilişkide çocuğun daha fazla bağımsızlığa doğru ilerledikçe iletişimi ve denetimi sürdürmesi söz konusu olur ve bunu güvenli sınırlar içerisinde sürdürebilir (Del Guidice, 2009).

Ergenler tarafından kullanılan bağlanma sistemi, temel işlevi fiziksel ve psikolojik güvenliği teşvik etmek olan bir "güvenlik sağlama sistemi" olarak görülmektedir.

Bağlanma sistemini aktifleştirebilecek 2 farklı olay vardır. Bu tetikleyiciler, iç ve dış potansiyel bir tehlike veya stresin varlığını ve bir bağlanma figürünün erişilebilirliğinin söz konusu olup olmamasıyla ilgilidir. Bağlanma sisteminin nihai hedefi güvenlidir, bu nedenle bir tehlike veya erişilemezlik durumunda davranışsal sistem, korunma durumu bağlamında güvenli üs belirler. Ergenlik döneminde güvenliği gıda, egzersiz ve sosyal medya gibi çeşitli şeylerle buldukları görülmektedir (Kerns ve Richardson, 2005).

Güvenli bağlanma, çeşitli şekillerde ve çoğu zaman bağlanmanın fiziksel varlığı olmadan deneyimlenebilir. Güvenli bağlanmada, ergenlik çağındaki gençlerin kendi ortamlarında kendi başlarına daha yetenekli bir şekilde etkileşime girmeleri söz konusudur; çünkü çevre tehdit edici ya da kötü olarak anlaşılmaz. Ergenler ayrıca bilişsel, duygusal ve davranışsal olgunluk sergilemekte ve bu da gençlerin bir bağlanma figürü ihtiyacını aktive eden koşulları yaşama ihtimalinin daha düşük olup olmadığını belirleyecektir. Örneğin, güvenli bağlanan gençler hastalandıklarında ve evde olduklarında, kesinlikle ebeveynlerinin evde olmasını isterler, böylece onlarla yakın olurlar ancak ciddi miktarlarda sıkıntı yaşamadan da evde tek başlarına kalabilirler (McElhaney ve ark., 2008).

Ergenlik döneminde bağlanma tarzı farklılıkları şunlardır:

Güvenli bağlanan ergenlerin annelerini, baba, önemli diğerleri ve en iyi arkadaşlar da dahil olmak üzere diğer tüm destek figürlerinden daha yüksek tuttıkları gözlenir.

Güvensiz bağlanan ergenler akranlarıyla ana bağlanma figürleri olarak ebeveynlerinden daha güçlü bir şekilde bağlanırlar. Bu dönemde, arkadaşları, oldukça güçlü bir bağlanma desteği kaynağı olarak görülmektedir.

Kaçıngan bağlanan ergenler ebeveynlerini daha az anlamlı bir bağlanma desteği kaynağı olarak değerlendirmekte ve kendilerini birincil bağlanma figürleri olarak değerlendirmektedirler.

Saplantılı bağlanan ergenler ebeveynlerini birincil bağlanma desteği kaynağı olarak değerlendirir ve kendilerini çok daha az anlamlı bir bağlanma desteği kaynağı olarak görmektedirler (Freeman ve Brown, 2001).

### 2.2.3. Baęlanma Stilleri ve Baęımlılık

Ergenlikte riskli davranıř için belirleyici faktörlerden biri aile ortamıdır (Mihajlov ve Vejmelka, 2017). Davranıřsal baęımlılıklar söz konusu olduęunda, sorunlu İnternet kullanımı olan gençlerin ailelerini daha fazla reddedici tutumda olduęu ve problemleri internet kullanımı olmayan gençlerin ebeveynlerine kıyasla daha az destekleyici ve sıcak olarak algıladıęı bulunmuřtur (Li, Li ve Newman) , 2013). Ayrıca, bazı çalıřmalar duygusal baęımlılık ile sorunlu İnternet ve cep telefonu kullanımı arasında bir iliřki olduęunu öne sürmektedir (Estévez, Urbiola, Iruarrizaga, Onaindia ve Jauregui, 2017). Bu bulgular, kanıtlanmış baęımlılık literatüründe elde edilen bulgularla tutarlılık göstermektedir (Griffiths, 2005). Ayrıca, baęlanma ile iliřkili faktörler ergenlerde madde kullanımı için aracı olarak bulunmuřtur (Becoña, Fernández del Río, Calafat ve Fernández-Hermida, 2014).

Bazı çalıřmalar, ergenlik döneminde madde kötüye kullanımı ile düşük ebeveyn baęlanması arasında bir iliřkinin varlıęına dikkat çekmiřtir (Lee ve Bell, 2003). Benzer şekilde, dięer çalıřmalar daha güvenli baęlanma biçimine sahip ergenlerin madde kullanımı da dahil olmak üzere daha az riskli davranıřlar geliştirme eğiliminde olduklarını belirtmiřtir (Martínez, Fuertes, Ramos ve Hernández, 2003). Ayrıca, iyi bir ebeveyn-çocuk iliřkisinin de madde kullanımına karřı koruyucu bir faktör olduęu bildirilmiřtir (Cleveland, Feinberg ve Greenberg, 2010). Genel olarak aile, bireylerin yařamın zorluklarıyla bařa çıkma becerilerini geliştirme yeteneklerini belirlemede önemli bir faktör olarak algılanmaktadır (Mikulincer ve Shaver, 2007). Çocuklar, baęlanma figürleriyle deneyimleri yoluyla, olumsuz duygularla ve sıkıntı ve tehlike durumlarıyla karřı karřıya kaldıęında nasıl bařa çıkacaklarını öğrenirler. Bu tür öğrenme duygu düzenlemesini (yani, bireylerin hangi duyguları hissettiklerini, bu duyguların ne zaman ve nasıl tecrübe edildiklerini ve ifade ettiklerini deęiřtirme yeteneęini) güçlendirir (Gross, 2002; Mikulincer, Shaver, Sapir-Lavid ve Avihou-Kanza, 2009). Mikulincer, Shaver ve Pereg (2003), Ainsworth ve Bell'in (1970) garip durum deneyinde, 1 yařındakilerin davranıřları üzerine yapılan çalıřmalara dayanarak, duygusal öz düzenlemenin ebeveyn baęlanma figürlerinin uygunluęundan ve tepkisinden kaynaklandıęını kanıtlamıřlardır. Sonuç olarak, çocukların bakım verenleriyle olan erken deneyimlerinden kaynaklanan baęlanma, (a) akran iliřkileri (b) duygusal yetkinlik ve (c) ergenlik döneminde dięer ruh saęlıęı bileřenlerinin baęımlılık bozukluklarında belirleyici olduęu öne sürülmektedir (Fletcher, Nutton ve

Brend, 2015). Duygu düzenleme güçlüğü ile kumar ve dijital oyun oynama ve problemlili internet kullanımı ile ilgili bozukluklar (Estévez, Herrero, Sarabia, Ve Jauregui, 2014) ve ayrıca madde kullanımı (Schreiber, Grant ve Odlaug, 2012) arasında anlamlı ilişki olduğu bilinmekle birlikte, erken dönem yaşantılarının ve bağlanma deneyiminin söz konusu ilişkide önemli bir yordayıcı olduğu düşünülmektedir.

### **2.3. Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Arasındaki İlişkinin İncelenmesine Yönelik Yapılan Araştırmalar**

Literatür incelendiğinde, çocuk ve ergenlerde dijital oyun bağımlılığını konu alan araştırmaların yaygın olduğu görülmektedir. Ariatama ve meslektaşları (2019) tarafından yapılan bir çalışmada, dijital oyun bağımlılığının depresif belirtiler ve nöral işlev olarak dopamin taşıma durumu arasındaki ilişki incelenmiştir. 48 çevrimiçi oyun oynayan katılımcının dahil edildiği araştırmada elde edilen bululara göre, 12 ay boyunca dijital oyun oynayan kişilerin dopamin taşıyıcı işlevlerinde ve depresif belirtilerinde anlamlı düzeyde değişimlerin olduğu gözlemiştir.

Berte ve meslektaşları (2019) tarafından yapılan araştırmada, üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı algılanan özyeterlilik düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiştir. 505 üniversite öğrencisiyle yapılan araştırmada, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile algılanan özyeterlilik düzeyleri arasında yüksek düzeyde negatif yönlü ve anlamlı ilişki olduğunu göstermiştir. Bununla birlikte, cinsiyet, yaş ve akademik düzey bakımından dijital oyun bağımlılığı ve algılanan özyeterlilik arasındaki ilişkide anlamlı farklılıkların olmadığı bulunmuştur. Cudo ve meslektaşları (2019) tarafından yapılan çalışmada, Facebook kullanımı, dijital oyun oynama davranışlarında depresyonun rolü incelenmiştir. Dijital oyun oynayan 235 genç erişkin bireyle yapılan araştırmada elde edilen bululara göre, dijital oyun bağımlılığı ve benlik saygısı arasındaki ilişkiye depresyon belirtilerinin aracı etkide bulunduğu sonucu elde edilmiştir. Darvesh ve meslektaşları (2020) tarafından yapılan diğer bir çalışmada, dijital oyun bağımlılığının yaygınlığına ilişkin bulgular elde edilmesi amaçlanmıştır. Çalışmada, 5550 araştırma gözden geçirilmiştir. Farklı ülkelerde yapılan çalışmaların incelendiği araştırmada elde edilen bulgular, dijital oyun bağımlılığına eşlik eden psikiyatrik semptomların depresyon, anksiyete, dürtüsellik, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olarak bulunmuştur.

Dang ve meslektaşları (2019) tarafından yapılan boylamsal bir çalışmada, dijital oyun bağımlılığı ile duygusal zeka arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma için üniversite öğrencileriyle çalışma yürütülmüştür. 282 katılımcıyla gerçekleştirilen çalışmada elde edilen bulgulara göre, duygusal zeka ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide depresyonun aracı rolü olduğu sonucu elde edilmiştir. Araştırmadaki ikincil ölçümde elde edilen bulgulara göre, dijital oyun bağımlılığı ile duygusal zeka arasındaki ilişkide başa çıkma becerilerinin yordayıcı olduğu sonucu elde edilmiştir.

Evren ve meslektaşları (2019) tarafından yapılan çalışmada, dijital oyun bağımlılığı ile anksiyete, depresyon, aleksitimi ve saldırganlık arasındaki ilişki incelenmiştir. Üniversite öğrencileriyle yapılan çalışmaya 987 öğrenci katılmıştır. Anket çalışması olarak yürütülen çalışmada elde edilen bulgulara göre, aleksitimi ve saldırganlık, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde yordamaktadır.

Ford ve meslektaşları (2020) tarafından yapılan bir çalışmada, patolojik kumar oynama, davranışsal bağımlılık, madde kullanım bozukluğu ve eşlik eden fiziksel sağlık sorunları arasındaki ilişki incelenmiştir. 2038 kişinin katılımıyla gerçekleştirilen araştırmada elde edilen bulgulara göre, sigara kullanımı, erkek olmak, yüksek düzeyde stres ve alışveriş ve dijital oyun oynama gibi davranışsal bağımlılıkların patolojik kumar oynama ile anlamlı ilişkisi olduğu bulunmuştur.

Gibbons ve meslektaşları (2019) tarafından yapılan çalışmada, dijital oyun bağımlılığı ile duygu düzenleme güçlükleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Bireylerin duyguları nasıl deneyimlediğine ilişkin yapılan karşılaştırmada, dijital oyun bağımlılığı olan bireylerin, dijital oyun oynamayanlara kıyasla duyguları daha yüzeysel bir biçimde deneyimledikleri saptanmış ve bu durumun zayıf duygu düzenleme becerileriyle ilişkisi olduğu görülmüştür. Reer ve meslektaşları (2020) tarafından yapılan bir diğer çalışmada, 1929 sosyal medya kullanıcısının problemliliği internet kullanımı yaygınlığı değerlendirilmiştir. Çocuk, ergen ve genç erişkinlerin yer aldığı çalışmada elde edilen bulgulara göre, katılımcılar arasında %1,9 oranında dijital oyun bağımlısı ve %2,6 oranında problemliliği sosyal medya kullanıcısı olduğu saptanmıştır. Ayrıca, erkeklerde problemliliği sosyal medya kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu; depresyon, anksiyete ve iyi oluş ile problemliliği internet kullanımı arasında anlamlı ilişki olduğu bulunmuştur.



## BÖLÜM III

### YÖNTEM

#### 3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma değişkenler arasında anlamlı bir ilişkinin olup olmadığını sınamak amacıyla betimsel (tanımlayıcı) araştırma modellerinden, ilişkisel tarama modeline göre yapılacaktır. Araştırmada lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri çeşitli değişkenler açısından incelenecektir.

Betimsel araştırmalar, geçmişte ya da halen varolan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırmalardır (Karasar, 2003, s.77). İlişkisel tarama modelli araştırmalar; iki ya da daha fazla sayıdaki değişken arasında birlikte değişimin varlığını ve/veya derecesini belirtmeyi amaçlayan araştırma modelleridir. Bu araştırmalarda korelasyon türü ilişki ve karşılaştırma yoluyla elde edilen ilişki olmak üzere iki yolla ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır.

#### 3.2. Evren ve Örneklemi

Araştırma, lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda, örneklem, lise öğrencilerinden oluşmaktadır. Araştırmanın çalışma grubu, 2019-2020 eğitim öğretim yılında Yalova ilinde beş farklı lisede ve farklı sınıf düzeylerinde öğrenim gören öğrencilerden, basit seçkisiz örnekleme yöntemi kullanılarak oluşturulacaktır. Araştırmanın evreni Yalova ilinde öğrenim gören 12-18 yaş aralığındaki ortalama 2500 öğrenciden oluşacaktır. Örneklem sayısının belirlenmesi hususunda literatürde anlamlılık derecesi olarak kabul edilen  $\alpha=0.05$  örnekleme hatası ile  $p=0.3$   $q=0.7$  olarak alınmış ve aşağıdaki tablo 1'de belirtildiği gibi örneklem grubu olan 286 öğrenciye ulaşılması hedeflenmiş ve verileri geçerli 352 kişi araştırmaya dahil edilmiştir. Örneklem hesaplamasına yönelik veriler örnek tabloda yer alan örneklem sayıları aşağıdaki gibidir:

**Tablo 1.***Örneklem büyüklüğü*

Evren Büyüküğü	$\pm 0.03$ örnekleme			$\pm 0.05$ örnekleme			$\pm 0.10$ örnekleme		
	hatası (d)			hatası (d)			hatası (d)		
	p=0.5 q=0.5	p=0.8 q=0.2	p=0.3 q=0.7	p=0.5 q=0.5	p=0.8 q=0.2	p=0.3 q=0.7	p=0.5 q=0.5	p=0.8 q=0.2	p=0.3 q=0.7
100	92	87	90	80	71	77	49	38	45
500	341	289	321	217	165	196	81	55	70
750	441	358	409	254	185	226	85	57	73
1000	516	406	473	278	198	244	88	58	75
<b>2500</b>	748	537	660	333	224	<b>286</b>	93	60	78
5000	880	601	760	357	234	303	94	61	79
10000	964	639	823	370	240	313	95	61	80
25000	1023	665	865	378	244	319	96	61	80
50000	1045	674	881	381	245	321	96	61	81
100000	1056	678	888	383	245	322	96	61	81
1000000	1066	682	896	384	246	323	96	61	81
100 milyon	1067	683	896	384	245	323	96	61	81

(Yazıcıođlu ve Erdođan, 2004, s.50).

Örnekleme ilişkin demografik veriler Tablo 2'de verilmiştir:

**Tablo 2.***Demografik deęişkenlerin betimleyici istatistikleri*

Demografik Deęişkenler (n=319)	N	%	
Cinsiyet	Kız	142	40,3
	Erkek	210	59,7
0-24 yaş arası dönemde bakımınıızı gerçekleştiren kişi	Aile	31	8,8
	Anne	272	77,3
	Anne baba	49	13,9
25-70 ay arası dönemde bakımınıızı gerçekleştiren kişi	Annem	232	65,9
	Anne baba	39	11,1
	Ailem	43	12,2
	Diđer	38	10,8
Kardeş Sayısı	0	21	6,0
	1	117	33,2
	2	93	26,4
	3	76	21,6
	4 ve üzeri	45	12,8
Doęum Sırası	İlk	202	57,4
	İkinci	88	25,0
	Üçüncü ve üzeri	62	17,6
	Lise 1	56	15,9

Sınıf	Lise 2	101	28,7
	Lise 3	113	32,1
	Lise 4	82	23,3
Gelir Düzeyi	Düşük	40	11,4
	Orta	229	65,1
	Yüksek	83	23,6
Kitap okuma alışkanlığı	Düzenli kitap okumam	183	52,0
	Düzenli kitap okurum	169	48,0
Spor yapma alışkanlığı	Spor yaparım	203	57,7
	Spor yapmam	149	42,3
<i>Hangi dijital ürüne sahipsiniz?</i>	Akıllı telefon	211	59,9
	Dizüstü bilgisayar	47	13,4
	Masaüstü bilgisayar	50	14,2
	Tablet	44	12,5
<i>Dijital oyunlar (Bilgisayar oyunları, konsol oyunları gibi) oynuyor musunuz?</i>	Evet	207	58,8
	Hayır	145	41,2
Dijital oyunda geçirilen süre	1 saatten az	146	41,5
	1-2 saat	54	15,3
	2-3 saat	58	16,5

	3-4 saat	57	16,2
	4-5 saat	37	10,5
Aileniz Dijital Oyun Oynamanızı denetler mi?	Evet	146	41,5
	Hayır	206	58,5
	<b>Toplam</b>	<b>352</b>	<b>100,0</b>

Tablo 2’de lise öğrencilerinin demografik değişkenlerinin frekans dağılımları incelendiğinde, araştırmaya katılan 352 kişinin %40,3’ü kız ve %59,7’si erkek öğrencilerden oluşmaktadır. 0-24 yaş arası dönemde bakım veren(ler) değişkenine göre %8,8 aile; %77,3 anne ve %13,9 anne-baba tarafından bakım verildiğini belirtmiştir. 25-70 ay arası dönemde bakım veren(ler) değişkenine göre %65,9 anne; %11,1 anne-baba; %12,2 aile ve %10,8 diğer kişiler yanıtını vermiştir. Kardeş sayısı değişkenine göre %6 oranında katılımcı tek çocuktur. %33,2 oranında katılımcının bir kardeşi; %26,4 oranında katılımcının iki kardeşi ve %21,6 oranında katılımcının üç ve %12,8 oranında katılımcının dört ve üzeri sayıda kardeşi vardır. Doğum sırası değişkenine göre %12,8’i ilk çocuk; %25’i ikinci çocuk ve %17,6’sı üçüncü ve üzeri sırada olduğu belirtilmiştir. Sınıf değişkenine göre lise 1 öğrencileri %15,9; lise 2 öğrencileri %28,7; lise 3 öğrencileri %32,1 ve lise 4 öğrencileri %23,3 oranındadır. Gelir düzeyi değişkenine göre düşük gelir düzeyinde olanlar %11,4; orta gelir düzeyine olanlar %65,1 ve yüksek gelir düzeyinde olanlar %23,6 oranındadır. Lise öğrencilerinin %48’i düzenli kitap okumaktadır. Ayrıca lise öğrencilerinin %57,7’si spor yapmaktadır. Lise öğrencilerinin %59,9’unun akıllı telefonu, %13,4’ünün dizüstü bilgisayar; %14,2’ünün masaüstü bilgisayar ve %12,5’unun tableti vardır. Lise öğrencilerinin %58,8’i dijital oyunlar oynamaktadır. Lise öğrencilerinin %41,5’i 1 saatten az süre sanal ortamda zaman geçirmektedir. %15,3’ü 1-2 saat; %16,5’i 2-3 saat; %16,2’si 3-4 saat ve %10,5’i 4-5 saat süresince sanal ortamda vakit geçirdikleri belirtilmiştir. Lise öğrencilerinin %41,5’inin ailesi dijital oyun oynamalarını denetlemektedir.

### 3.3. Veri Ölçüm Araçları

Çalışmada, katılımcılara Sosyo-demografik Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Üç Boyutlu Bağlanma Ölçeği uygulanmıştır.

#### 3.3.1. Demografik Bilgi Formu

Lise 9., 10., 11., ve 12. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerini etkileyebileceği düşünülen bazı değişkenlere ait verilerin toplanabilmesi amacıyla “Kişisel Bilgi Formu” araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Bu formda öğrencilerin yaşı, sınıfı, cinsiyeti, kardeş sayısı, doğum sırası, sosyo-ekonomik düzeyleri, 0-24 ve 25-70 aylık dönemde kim tarafından bakım aldıklarına ilişkin sorular yer almaktadır.

#### 3.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7), Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından geliştirilmiş ve ergenlerin dijital oyun bağımlılığını ölçmek amacıyla uygulanan bir öz bildirim formudur. İlk olarak geliştirilen formda 21 madde bulunmaktadır. Daha sonra, ölçeğin 7 maddelik kısa formu oluşturulmuş. Likert yanıtlama sistemi bulunan ölçekte yanılar 1:Hiçbir zaman ve 5: Her zaman aralığındadır. Ölçeğin kısa formu, tek faktörlü bir yapıdadır ve alınabilecek en düşük puan 7 ve en yüksek puan 35'tir. Dijital oyun bağımlılığının olduğuna işaret eden puan ise katılımcıların en az üç soruya 3 puan vermesi şeklinde belirtilmiştir. Kısa formun iç tutarlılık katsayısı 0,92 olarak bulunmuştur. Ölçeğin Türkçe versiyonu Irmak ve Erdoğan (2014) tarafından yapılmıştır. Türkçe adaptasyon çalışmasındaki psikometrik incelemek sonucunda, ölçeğin iç tutarlılık katsayısı 0,72 olarak bulunmuştur. Madde-toplam korelasyonu ise 0,52 ile 0,76 arasında saptanmıştır. Psikometrik bulgular doğrultusunda, ölçeğin Türkçe adaptasyonunun geçerli ve güvenilir olduğu sonucu elde edilmiştir. Bu çalışmada yapılan iç tutarlılık analizine göre, ölçeğin tutarlılık katsayısı 0,96 bulunmuştur.

#### 3.3.3. Üç Boyutlu Bağlanma Ölçeği

Erzen (2016) tarafından bireylerin bağlanma stillerini belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. ÜBBSÖ, beşli likert (1: kesinlikle katılmıyorum, 5: kesinlikle katılıyorum) tipinde hazırlanmış 18 madde ve 3 alt ölçeğe sahiptir. Ölçekte toplam puan hesaplanmamaktadır çünkü ölçek, hangi bağlanma stilinin daha yüksek olduğunu

belirlemektir. Birinci alt ölçek Kaçınan Bağlanma Stili'dir. 7 maddeden (m4, 7, 10, 13, 16) oluşmaktadır. Bireyin öz değerini yüksek tutan tutumlara sahip olması fakat diğer bireylerin değerlerini yok saydığı tutumlarını içermektedir. Güvenli Bağlanma Stili ikinci alt ölçektir. 5 maddeden (m1, 3, 5, 9, 12, 15, 18) oluşmaktadır. Bireyin hem öz değerini yüksek tuttuğu hem de diğer bireylerin değerli olarak nitelendirdiği tutumları kapsamaktadır. Üçüncü alt ölçek Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili'dir. 6 maddeden (m2, 6, 8, 11, 14, 17) oluşmaktadır. Bireyin öz değerini düşük görerek diğer bireyler devamlı etkileşim içinde olmaya çalışan aynı zamanda da bu bireylerde gelebilecek olası zararlardan dolayı onlardan kaçınan tutumları içermektedir. Ölçeğin Cohen Kappa uyuma ölçümü değeri .87 ve içerik geçerliği için .72 'dir. Bu skorlar ölçeğin dil geçerliği seçilen iki uzmandan tarafından belirlenmiştir. Ölçekte bulunan 18 maddenin üç boyut altında tutarlı şekilde birleştikleri açımlayıcı faktör analizi sonuçlarıyla belirtilmiştir. Geçerlik verileri doğrulayıcı faktör analizi kullanılarak GFI, AGFI, CFI, RMSEA,  $\chi^2$  ve  $\chi^2/sd$  oranı ile ölçümlenmiştir. Doğrulayıcı faktör analizi verileri GFI .93, AGFI .90, CFI .90, RMSEA .05 ve  $\chi^2/sd$  oranı 2.48 olarak ölçümlenmiştir. Ölçeğin sahip olduğu madde toplam korelasyonu sonuçlarının .49 ile .75 ve madde kalan analizleri ise .96 ile .98 arasında olduğu görülmüştür. Güvenilirlik analizi ölçümünde ise kaçınan, güvenli ve kaygılı-kararsız bağlanma stilleri için Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayıları .80, .69 ve .71 değerlerinde olduğu görülmüştür.

### 3.4. Veri Analizi

Araştırmaya katılmayı onaylayan kişilerle yürütülecek anket çalışmasının sonrasında, elde edilen veriler SPSS 24 yazılımına girişleri yapılarak analize hazır hale getirilecektir. Araştırmada, ölçek puanlarının normal dağılım gösterip göstermeme durumuna bağlı olarak parametrik analiz yöntemleri uygulanacaktır. Normal dağılım gösteren ikili grup değişkenlerin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma biçimleri puanlarının karşılaştırılmasında Bağımsız Örneklem t Testi ve ikiden fazla bağımsız grupla karşılaştırılması amacıyla Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır. İlişkisel taramaya yönelik analizler için Pearson korelasyonu ve Çoklu Regresyon Analizi uygulanmıştır. Analizlerde anlamlılık değeri 0,05 olarak alınmıştır.

## BÖLÜM IV

### BULGULAR

#### 4.1. Betimsel İstatistikler

Araştırmada kullanılan ölçüm araçlarının ortalama değerlerinin betimsel istatistikleri Tablo 3'te verilmiştir:

**Tablo 3.**

*Araştırmada Kullanılan Ölçeklerin Puan Ortalamaları, Standart Sapma, Çarpıklık ve Basıklık Değerleri*

Ölçekler	$\bar{X}$	N	Ss	Çarpıklık	Basıklık
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	9,07	352	8,566	,694	-,807
Kaçınan Bağlanma Stili	17,76	352	8,024	,477	-1,041
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	16,88	352	6,556	,045	-1,102
Güvenli Bağlanma Stili	17,30	352	4,946	-,805	-,170

Tablo 3'te, araştırmada kullanılan veri ölçüm araçlarının puan ortalamalarına ilişkin betimsel istatistik bulgularına göre, elde edilen verilerin -1,5 ile +1,5 aralığında olması sebebiyle normal dağılım ölçütünü karşıladığı ve parametrik testlerin yapılabileceği görülmektedir.

#### 4.2. Demografik Değişkenler Bakımından Takdir Etme Boyutlarının Karşılaştırılması

Bağlanma alt boyutlarının ve dijital oyun bağımlılığının demografik değişkenlerle karşılaştırılmasında, ikili bağımsız gruplar için Bağımsız Örneklem t Testi; ikiden fazla bağımsız grup içeren demografik değişkenler için Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Analizlerde anlamlılık değeri 0,05 düzeyinde alınmıştır.



**Tablo 4.**

*Cinsiyet Değişkeni Bakımından Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Bağımsız Örneklem t Testi*

	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	Ss	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Kız	142	7,05	8,160	-3,707	,000**
	Erkek	210	10,44	8,582		
Kaçınan Bağlanma Stili	Kız	142	17,09	7,698	-1,295	,196
	Erkek	210	18,22	8,224		
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	Kız	142	17,12	6,473	,575	,565
	Erkek	210	16,71	6,623		
Güvenli Bağlanma Stili	Kız	142	17,26	5,034	-,126	,900
	Erkek	210	17,33	4,897		

\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$

Tablo 4'te cinsiyet değişkeni bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin karşılaştırılması için yapılan Bağımsız Örneklem t testi bulgularına göre, dijital oyun bağımlılığı ( $t=-3,707$ ;  $p<0,001$ ) kız ve erkeklerde anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Bulgulara göre, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının kız öğrencilere göre farkının anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmüştür.

**Tablo 5.**

*Kitap Okuma Alışkanlığı Değişkeni Bakımından Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Bağımsız Örneklem t Testi*

Ölçekler	Kitap okuma alışkanlığınız	N	$\bar{X}$	Ss	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Düzenli kitap okumam	183	10,63	8,524	3,610	,000**
	Düzenli kitap okurum	169	7,38	8,312		
Kaçınan Bağlanma Stili	Düzenli kitap okumam	183	18,09	8,092	,799	,425
	Düzenli kitap okurum	169	17,41	7,958		
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	Düzenli kitap okumam	183	17,12	6,744	,730	,466
	Düzenli kitap okurum	169	16,61	6,357		
Güvenli Bağlanma Stili	Düzenli kitap okumam	183	17,32	5,163	,063	,950
	Düzenli kitap okurum	169	17,28	4,715		

\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$

Tablo 5'te kitap okuma alışkanlığı değişkeni bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin karşılaştırılması için yapılan Bağımsız Örneklem t testi bulgularına göre, dijital oyun bağımlılığı ( $t=3,610$ ;  $p<0,001$ ) kitap okuma alışkanlığı olan ve olmayan öğrencilerde anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır.

Bulgulara göre, kitap okuma alışkanlığı olmayan öğrencilerin, düzenli kitap okuyanlara kıyasla anlamlı düzeyde daha yüksektir.

**Tablo 6.**

*Spor Yapma Alışkanlığı Değişkeni Bakımından Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Bağımsız Örneklem t Testi*

Ölçekler	Spor yapma alışkanlığınız	N	$\bar{X}$	Ss	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Spor yaparım	203	8,65	8,105	-1,089	,277
	Spor yapmam	149	9,65	9,153		
Kaçınan Bağlanma Stili	Spor yaparım	203	16,58	7,594	-3,273	,001*
	Spor yapmam	149	19,38	8,333		
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	Spor yaparım	203	15,91	6,199	-3,280	,001*
	Spor yapmam	149	18,19	6,816		
Güvenli Bağlanma Stili	Spor yaparım	203	17,33	4,817	,106	,916
	Spor yapmam	149	17,27	5,133		

\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$

Tablo 6'da spor yapma alışkanlığı değişkeni bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin karşılaştırılması için yapılan Bağımsız Örneklem t testi bulgularına göre, kaçınan bağlanma ( $t=3,273$ ;  $p<0,05$ ) ve kaygılı-kararsız bağlanma ( $t=-3,280$ ;  $p<0,05$ ) puanlarının spor yapma alışkanlığı olan ve olmayan öğrencilerde anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Bulgulara göre, spor yapma alışkanlığı olmayan öğrencilerin, spor yapan öğrencilere kıyasla kaçınan ve kaygılı-kararsız bağlanma stilleri puanları anlamlı düzeyde daha yüksektir.

**Tablo 7.**

*Dijital Oyun Oynama Değişkeni Bakımından Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Bağımsız Örneklem t Testi*

Ölçekler	Dijital Oyun Oynama	N	$\bar{X}$	Ss	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	207	13,03	7,997	12,434,000**	
	Hayır	145	3,41	5,706		
Kaçıman Bağlanma Stili	Evet	207	17,70	7,922	-,178	,859
	Hayır	145	17,86	8,194		
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	Evet	207	16,74	6,325	-,448	,655
	Hayır	145	17,06	6,891		
Güvenli Bağlanma Stili	Evet	207	17,44	4,757	,649	,517
	Hayır	145	17,10	5,214		

\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$

Tablo 7’de dijital oyun oynama değişkeni bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin karşılaştırılması için yapılan Bağımsız Örneklem t testi bulgularına göre, dijital oyun bağımlılığı ( $t=12,434$ ;  $p<0,05$ ) puanlarının dijital oyun oynayan ve oynamayan öğrencilerde anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Bulgulara göre, dijital oyun oynadığını belirten öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları anlamlı düzeyde en yüksektir.

**Tablo 8.**

*Ailenin Dijital Oyun Oynamayı Denetlemesi Değişkeni Bakımından Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Bağımsız Örneklem t Testi*

	Ebeveyn Denetimi	N	$\bar{X}$	Ss	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Evet	146	9,88	7,326	1,488	,138
Toplam	Hayır	206	8,50	9,321		
Kaçınan Bağlanma Stili	Evet	146	15,07	6,825	-5,525	,000**
	Hayır	206	19,67	8,273		
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	Evet	146	15,23	6,022	-4,041	,000**
	Hayır	206	18,04	6,684		
Güvenli Bağlanma Stili	Evet	146	17,22	4,760	-,261	,794
	Hayır	206	17,36	5,084		

\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$

Tablo 8’de dijital oyun oynamada ebeveyn denetimi değişkeni bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin karşılaştırılması için yapılan Bağımsız Örneklem t testi bulgularına göre, kaçınan bağlanma ( $t=-5,525$ ;  $p<0,01$ ) ve kaygılı-kararsız bağlanma ( $t=-4,041$ ;  $p<0,01$ ) puanlarının dijital oyun oynamada ebeveyn denetimi değişkeni bakımından anlamlı düzeyde farklılaştığı bulunmuştur. Bulgulara göre, ebeveynleri tarafından, dijital oyun oynama konusunda denetlenmeyen öğrencilerin kaçınan bağlanma ve kaygılı-kararsız bağlanma stilleri anlamlı düzeyde daha yüksektir.

**Tablo 9.**

*Kardeş Sayısı Değişkeni Bakımından Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Kruskal Wallis Testi*

	Kardeş sayısı	N	$\bar{X}$ Rank	Z	sd	p	Anlamlı farklılık
Dijital Oyun Bağımlılığı	1	117	149,70				
	2	93	186,18	9,390	3	,025*	2-1
	3	76	175,17				
	4 ve üzeri	45	151,20				
	Toplam		331				
Kaçınan Bağlanma Stili	1	117	176,97				
	2	93	164,25	3,190	3	,363	
	3	76	161,36				
	4 ve üzeri	45	148,91				
	Toplam		331				
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	1	117	173,12				
	2	93	169,13				
	3	76	160,94	2,294	3	,514	
	4 ve üzeri	45	149,56				
	Toplam		331				
Güvenli Bağlanma Stili	1	117	179,36				
	2	93	158,18				

---

3	76	155,98	3,771	3	,287
4 ve üzeri	45	164,36			
Toplam	331				

---

\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$

Tablo 9’da kardeş sayısı bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin farklılıklarını incelemek için yapılan Kruskal Wallis Testi bulgularına göre, dijital oyun bağımlılığı ( $Z=9,390$ ;  $p=0,25$ ;  $p<0,05$ ) kardeş sayısına göre anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Farklılığın kaynağını saptamak için yapılan ikili grup Mann Whitney U testi bulgularına göre, iki kardeşi olan öğrencilerin bir kardeşi olanlara kıyasla dijital oyun bağımlılığı toplam puanı anlamlı düzeyde en yüksektir.

**Tablo 10.**

*Doğum Sırası Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi*

Ölçekler	Doğum Sırası	N	$\bar{X}$	Ss	F	sd	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	İlk	202	9,19	8,729			
	İkinci	88	9,60	9,074			
	Üçüncü ve üzeri	62	7,94	7,206	,732	2/349	,482
	Toplam	352	9,07	8,566			
Kaçınan Bağlanma Stili	İlk	202	18,53	8,320			
	İkinci	88	17,09	7,781			
	Üçüncü ve üzeri	62	16,21	7,138	2,424	2/349	,090
	Toplam	352	17,76	8,024			
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	İlk	202	17,24	6,732			
	İkinci	88	16,18	6,572			
	Üçüncü ve üzeri	62	16,66	5,937	,841	2/349	,432
	Toplam	352	16,88	6,556			
Güvenli Bağlanma Stili	İlk	202	17,39	4,904			
	İkinci	88	17,09	5,174	,112	2/349	,894
	Üçüncü ve üzeri	62	17,31	4,820			
	Toplam	352	17,30	4,946			

\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$



Tablo 10’da doğum bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin farklılıklarını incelemek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) bulgularına göre, doğum sırası bakımından, dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri puanlarının anlamlı düzeyde farklılaşmadığı sonucu elde edilmiştir ( $p>0,05$ ).

**Tablo 11.**

*Sınıf Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi*

Ölçekler	Sınıf	N	$\bar{X}$	Ss	F	sd	p
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Lise 1	56	9,21	6,964			
	Lise 2	101	9,18	8,675			
	Lise 3	113	9,80	9,486	,843	3/348	,471
	Lise 4	82	7,84	8,088			
	Toplam	352	9,07	8,566			
Kaçıman Bağlanma Stili	Lise 1	56	16,18	6,473			
	Lise 2	101	18,15	8,012			
	Lise 3	113	18,90	8,543	1,971	3/348	,118
	Lise 4	82	16,80	8,106			
	Toplam	352	17,76	8,024			
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	Lise 1	56	16,46	5,618			
	Lise 2	101	16,69	6,627			
	Lise 3	113	17,58	6,714	,680	3/348	,565
	Lise 4	82	16,40	6,871			

	Toplam	352	16,88	6,556			
	Lise 1	56	17,77	4,767			
	Lise 2	101	16,82	4,838			
Güvenli Bağlanma Stili	Lise 3	113	17,56	5,069	,589	3/348	,623
	Lise 4	82	17,22	5,060			
	Toplam	352	17,30	4,946			

\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$

Tablo 11’de sınıf değişkeni bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin farklılıklarını incelemek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) bulgularına göre, sınıf değişkeni bakımından, dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri puanlarının anlamlı düzeyde farklılaşmadığı sonucu elde edilmiştir ( $p > 0,05$ ).

### Tablo 12.

*Gelir Düzeyi Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi*

Ölçekler	Gelir Düzeyi	N	$\bar{X}$	Ss	F	sd	p	Post Hoc
	Düşük	40	10,48	8,629				
Dijital Oyun Bağımlılığı	Orta	229	8,44	8,101	1,826	2/349	,163	
Toplam	Yüksek	83	10,14	9,641				
	Toplam	352	9,07	8,566				
	Düşük	40	19,70	8,522				

	Orta	229	16,41	7,610	9,898	2/349	,000***	3-2
Kaçınan Bağlanma Stili	Yüksek	83	20,55	8,075				
	Toplam	352	17,76	8,024				
	Düşük	40	17,70	7,374				
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	Orta	229	16,32	6,293	2,408	2/349	,091	
	Yüksek	83	18,01	6,747				
	Toplam	352	16,88	6,556				
Güvenli Bağlanma Stili	Düşük	40	17,68	4,953				
	Orta	229	17,13	4,921	,390	2/349	,677	
	Yüksek	83	17,59	5,046				
	Toplam	352	17,30	4,946				

\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$

Tablo 12’de gelir düzeyi değişkeni bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin farklılıklarını incelemek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) bulgularına göre, kaçınan bağlanma stili [ $F(2,349)=9,898$ ;  $p<0,01$ ] puanları anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Farklılığın kaynağını saptamak için yapılan Post Hoc Scheffe Testi bulgularına göre, yüksek gelir düzeyi bildiren katılımcıların kaçınan bağlanma stili puanları orta gelir düzeyine göre anlamlı düzeyde en yüksektir.

**Tablo 13.**

*En Sık Kullanılan Dijital Cihaz Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi*

Ölçekler	Dijital Cihaz	N	$\bar{X}$	Ss	F	sd	p	Post Hoc
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Akıllı telefon	211	6,68	6,746				
	Dizüstü bilgisayar	47	11,98	9,679	20,923	3/348	,000**	3-1
	Masaüstü bilgisayar	50	15,88	8,946				
	Tablet	44	9,68	9,683				
	Toplam	352	9,07	8,566				
Kaçınan Bağlanma Stili	Akıllı telefon	211	15,54	6,803				
	Dizüstü bilgisayar	47	19,49	8,390	16,426	3/348	,000**	4-1
	Masaüstü bilgisayar	50	21,50	9,483				
	Tablet	44	22,34	7,520				
	Toplam	352	17,76	8,024				
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	Akıllı telefon	211	15,87	6,194				
	Dizüstü bilgisayar	47	17,17	6,458	5,159	3/348	,002*	4-1
	Masaüstü bilgisayar	50	18,80	7,682				

	Tablet	44	19,20	6,060		
	Toplam	352	16,88	6,556		
	Akıllı telefon	211	17,36	4,933		
Güvenli Bağlanma Stili	Dizüstü bilgisayar	47	16,49	4,736	,655	3/348 ,581
	Masaüstü bilgisayar	50	17,26	5,587		
	Tablet	44	17,91	4,487		
	Toplam	352	17,30	4,946		

\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$

Tablo 13'te dijital cihaz değişkeni bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin farklılıklarını incelemek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) bulgularına göre, dijital oyun bağımlılığı [ $F(3,348)=20,923$ ;  $p<0,01$ ], kaçınan bağlanma stili [ $F(3,348)=16,426$ ;  $p<0,01$ ] ve kaygılı-kararsız bağlanma [ $F(3,348)=5,159$ ;  $p<0,05$ ] puanları anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Farklılığın kaynağını saptamak için yapılan Post Hoc Scheffe Testi bulgularına göre, masaüstü bilgisayarı olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı yüksek; tableti olan öğrencilerin ise kaçınan ve kaygılı-kararsız bağlanma biçimi puanları anlamlı düzeyde en yüksektir.

#### **Tablo 14.**

*Sanal Ortamda Geçirilen Süre Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi*

Ölçekler	Sanal Ortamda Geçirilen Süre	N	$\bar{X}$	Ss	F	sd	p	Anlamlı farklılık
----------	---------------------------------	---	-----------	----	---	----	---	----------------------

---

	1 saatten az	146	3,05	4,973				
	1-2 saat	54	8,26	5,055				
Dijital Oyun Bağımlılığı	2-3 saat	58	11,84	7,317	77,952	4/347	,000***	5-1
Toplam	3-4 saat	57	18,44	7,621				
	4-5 saat	37	15,24	8,029				
	Toplam	352	9,07	8,566				
	1 saatten az	146	17,56	7,761				
	1-2 saat	54	15,09	5,944				
Kaçınan Bağlanma Stili	2-3 saat	58	16,38	7,130	6,231	4/347	,000***	4-2
	3-4 saat	57	21,96	8,930				
	4-5 saat	37	18,16	9,299				
	Toplam	352	17,76	8,024				
	1 saatten az	146	17,16	6,454				
	1-2 saat	54	14,69	5,369				
Kaygılı- Kararsız Bağlanma Stili	2-3 saat	58	15,67	5,829	4,609	4/347	,001**	4-2
	3-4 saat	57	19,54	6,588				
	4-5 saat	37	16,73	8,154				
	Toplam	352	16,88	6,556				
	1 saatten az	146	17,00	4,994				
Güvenli Bağlanma Stili	1-2 saat	54	17,74	4,144				
	2-3 saat	58	18,55	4,449	1,573	4/347	,181	

---

3-4 saat	57	17,00	5,339
4-5 saat	37	16,35	5,731
Toplam	352	17,30	4,946

\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$

Tablo 14'te sanal ortamda geçirilen süre deęişkeni bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun baęımlılığı ve baęlanma stillerinin farklılıklarını incelemek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) bulgularına göre, dijital oyun baęımlılığı [ $F(4,347)=77,952$ ;  $p<0,01$ ], kaçınan baęlanma stili [ $F(4,347)=6,231$ ;  $p<0,01$ ] ve kaygılı-kararsız baęlanma [ $F(4,347)=4,609$ ;  $p<0,05$ ] puanları anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Farklılığın kaynağını saptamak için yapılan Post Hoc Scheffe Testi bulgularına göre, 4-5 saat sanal ortamda zaman geçirdiğini belirten öğrencilerin dijital oyun baęımlılığı puanları en yüksek; 3-4 saat zaman geçirdiğini belirten öğrencilerin ise kaçınan ve kaygılı-kararsız baęlanma stilleri puanları anlamlı düzeyde en yüksektir.

**Tablo 15.**

*0-24 Ay Dönemi Bakım Veren(ler) Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi*

Ölçekler	0-24 ay dönem				F	sd	p	Post hoc
	bakım veren(ler)	N	$\bar{X}$	Ss				
Dijital Oyun Bağımlılığı	Aile	31	10,00	7,554				
	Anne	272	9,11	8,841	,389	2/349	,678	
	Anne baba	49	8,29	7,643				
	Toplam	352	9,07	8,566				
Kaçınan Bağlanma Stili	Aile	31	15,19	7,021				
	Anne	272	18,53	8,152	5,641	2/349	,004**	2-3
	Anne baba	49	15,12	7,076				
	Toplam	352	17,76	8,024				
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	Aile	31	15,16	5,145				
	Anne	272	17,44	6,614	4,580	2/349	,011*	2-3
	Anne baba	49	14,82	6,540				
	Toplam	352	16,88	6,556				
Güvenli Bağlanma Stili	Aile	31	17,81	4,665				
	Anne	272	17,26	4,931	,179	2/349	,836	
	Anne baba	49	17,20	5,272				
	Toplam	352	17,30	4,946				



\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$

Tablo 15'te 0-24 ay arası dönemdeki bakım veren(ler) değişkeni bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin farklılıklarını incelemek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) bulgularına göre, kaçınan bağlanma stili [ $F(2,349)=6,231$ ;  $p<0,01$ ] ve kaygılı-kararsız bağlanma [ $F(2,349)=4,580$ ;  $p<0,05$ ] puanları anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Farklılığın kaynağını saptamak için yapılan Post Hoc Scheffe Testi bulgularına göre, bakım vereni yalnızca anne olan öğrencilerin kaçınan ve kaygılı-kararsız bağlanma stilleri puanları anlamlı düzeyde yüksektir.

**Tablo 16.**

*25-70 Ay Dönemi Bakım Veren(ler) Değişkeni Bakımından Lise Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tek Yönlü Varyans Analizi*

Ölçekler	25-70 Ay				F	sd	p	Post hoc
	Dönemi Bakım Veren(ler)	N	$\bar{X}$	Ss				
Dijital Oyun Bağımlılığı	Ailem	43	10,35	8,080	2,971	3/348	,032*	3-2
	Anne baba	39	7,31	7,120				
	Diğer	38	12,32	10,325				
Toplam	Annem	232	8,60	8,451				
	Toplam	352	9,07	8,566				
Kaçınan bağlanma	Ailem	43	17,44	7,576	5,541	3/348	,001**	3-2
	Anne baba	39	13,69	6,139				
	Diğer	38	20,87	7,837				

	Annem	232	18,00	8,179			
	Toplam	352	17,76	8,024			
	Ailem	43	16,70	5,862			
	Anne baba	39	13,62	5,959	4,681	3/348	,003** 3-2
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	Diğer	38	18,89	5,198			
	Annem	232	17,13	6,810			
	Toplam	352	16,88	6,556			
	Ailem	43	18,53	3,990			
	Anne baba	39	18,13	4,747	1,663	3/348	,175
Güvenli Bağlanma Stili	Diğer	38	17,21	4,720			
	Annem	232	16,95	5,145			
	Toplam	352	17,30	4,946			

\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$

Tablo 16'da 25-70 yaş arası dönemdeki bakım veren(ler) değişkeni bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin farklılıklarını incelemek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) bulgularına göre, dijital oyun bağımlılığı [ $F(3,348)=2,971$ ;  $p<0,05$ ], kaçınan bağlanma stili [ $F(3,348)=5,541$ ;  $p<0,01$ ] ve kaygılı-kararsız bağlanma [ $F(3,348)=4,681$ ;  $p<0,05$ ] puanları anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Farklılığın kaynağını saptamak için yapılan Post Hoc Scheffe Testi bulgularına göre, bakım veren(ler) olarak diğer kişiler yanıtını verenlerin dijital oyun bağımlılığı, kaçınan bağlanma ve kaygılı-kararsız bağlanma stilleri puanları anlamlı düzeyde en yüksektir.

### 4.3. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Bağlanma Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Bağlanma alt boyutları ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla Pearson Korelasyonu uygulanmıştır. İlişkili saptanan dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma alt boyutlarının yordayıcılığı için Doğrusal Regresyon Analizi uygulanmıştır.

**Tablo 17.**

*Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*

		Dijital Oyun Bağımlılığı	Kaçınan Bağlanma	Kaygılı- Kararsız	Güvenli Bağlanma
	r	1			
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	p				
	N	352			
	r	,379**	1		
Kaçınan Bağlanma Stili	p	,000			
	N	352	352		
	r	,309**	,767**	1	
Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili	p	,000	,000		
	N	352	352	352	
	r	,083	,321**	,421**	1
Güvenli Bağlanma Stili	p	,121	,000	,000	
	N	352	352	352	352

\*\* . p<0,01

Tablo 17’de dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri alt boyutları incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığı ile kaçınan bağlanma ( $r=,379$ ;  $p<0,01$ ) ve kaygılı-kararsız bağlanma ( $r=,309$ ;  $p<0,01$ ) stilleri arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişki saptanmıştır.

**Tablo 18.**

*Dijital Oyun Bağımlılığının Yordayıcı Doğrusal Regresyon Analizi Bulguları*

Model	B	SH	$\beta$	t	p
(Sabit)	-2,159	2,102		-1,027	,305
Cinsiyet	3,086	,858	,177	3,597	,000
Kaçınan Bağlanma Stili	,325	,082	,305	3,981	,000
1 Kaygılı- Kararsız Bağlanma Stili	,140	,104	,107	1,342	,181
Güvenli Bağlanma Stili	-,106	,093	-,061	-1,144	,253
	$R^2=,178$	Düzeltilmiş $R^2=,169$			

Bağımlı Değişken: Dijital Oyun Bağımlılığı

\* $p \leq 0.05$ , \*\* $p \leq 0.001$

Tablo 18’de dijital oyun bağımlılığının yordayıcılarının incelenmesi için yapılan Doğrusal Regresyon Analizi bulgularına göre, cinsiyet ( $\beta=0,17$ ;  $p<0,01$ ) ve kaçınan bağlanma ( $\beta=0,30$ ;  $p<0,01$ ), lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde yordamaktadır. Bulgular doğrultusunda, erkek olmak ve kaçınan bağlanma puanlarının yüksek oluşu dijital oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde etkilemektedir. Modelin etkileme oranı ise %17 olarak bulunmuştur (Düzeltilmiş  $R^2=,169$ ).

## BÖLÜM V

### TARTIŞMA

Bu çalışmada, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri arasındaki ilişki incelenmiş ve sosyodemografik özellikler bakımından değerlendirilmiştir. Çalışmada, verileri geçerli olan 351 katılımcının Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Üç Boyutlu Bağlanma Ölçeği'ne vermiş olduğu yanıtlar çerçevesinde karşılaştırmalar yapılmıştır. Elde edilen sonuçlar, daha önce bu konuyla ilgili yapılan araştırmalarla karşılaştırılmıştır. Bununla birlikte, ergenlerde dijital oyun bağımlılığına ilişkin literatürde fazla sayıda araştırma olduğu görülmektedir (Amendola ve ark., 2019; Bonnaire ve Baptista, 2019; Lissak, 2018; Dang ve ark., 2019; González-Bueso ve ark., 2020; Jeong ve ark., 2019; Kökönyei ve ark., 2019). Ayrıca, çocuk ve ergenlerle davranışsal bağımlılıklar konusunda yapılan araştırmalarda, akıllı telefon kullanımı, problemli sosyal medya kullanımı ve problemli internet kullanımına ilişkin araştırmaların olduğu görülmektedir (Gürarslan Baş ve Karatay, 2020; Chang ve ark., 2019; Cheng ve ark., 2018; Chiang ve ark., 2019; Kim ve ark., 2018). Bununla birlikte, bağlanma ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin ergen örnekleme ele alındığı sınırlı sayıda araştırma olduğu görülmüş; daha önce yapılan çalışmaların genç erişkinlerle yapıldığı görülmüştür (Estevez ve ark., 2019; Tas, 2019; Throuvala ve ark., 2020).

Araştırmada ilk olarak, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin sosyo-demografik özelliklere göre karşılaştırması yapılmıştır. İlk olarak, cinsiyet değişkeni bakımından lise öğrencilerinin bağlanma stilleri ve dijital oyun bağımlılığı puanları karşılaştırılmıştır. Elde edilen bulgulara göre, erkeklerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının kız öğrencilere kıyasla anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur. Elde edilen sonucun ilgili literatürle tutarlı olduğu görülmektedir. Davranışsal bağımlılıklar açısından incelendiğinde, erkeklerin kadınlara göre daha fazla riskli olduğu öne sürülmektedir (Twenge ve Martin, 2020; Shi ve ark., 2019). Yapılan araştırmalarda, erkeklerin dijital oyun oynama davranışları incelenirken; kadınlarda sosyal medya kullanımına ilişkin daha fazla çalışma olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, dijital oyun bağımlılığı alanındaki yeni çalışmalar kadın oyuncuların davranışlarını ve ilişkili psikolojik faktörleri incelemiştir (Bonnaire ve Baptista, 2019; Lopez-Fernandez ve ark., 2019). Bağlanma biçimleri açısından cinsiyete göre

farklılıklar ele alındığında ise, kız ve erkeklerin bağlanma biçimleri açısından anlamlı farklılıkların olmadığı görülmüştür. Yapılan araştırmalarda, kadınların kaygılı bağlanmaya; erkeklerin ise kaçınan bağlanma stiline daha yatkın olduğuna yönelik literatür bulguları mevcuttur (Hazan ve Shaver, 1990).

Kitap okuma ve spor yapma alışkanlıklarına göre katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin farklılıklarına ilişkin bulgulara göre, düzenli kitap okumadığı belirten öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Elde edilen sonucun, öğrencilerin kitap okumakla zaman geçirmek yerine dijital oyunlara daha fazla zaman ayırmalarından kaynaklı olabilir. Dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili faktörler incelendiğinde, oyun oynama bağımlılığının sonucu olarak akademik başarıda düşüş ve günlük sorumluluklarını yerine getirmede kişilerin sorun yaşadığı belirtilmiştir (Jeong ve ark., 2019). Hong ve meslektaşları (2020) tarafından yapılan bir çalışmada ise, problemlili internet kullanımında önleyici olabilecek fiziksel egzersiz programlarının geliştirilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Öte yandan, spor yapma alışkanlığına göre, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı farklılık saptanmamış; ancak, güvensiz bağlanma profilleri açısından spor yapma alışkanlığı olmayan bireylerin güvensiz bağlanma düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Elde edilen sonucun, güvenli bağlanma stiline sahip bireylerin daha etkin ve işlevsel duygu düzenleme becerilerini kullanmasıyla bağlantılı olarak spor gibi aktivitelere kendilerini yöneltmesinin daha mümkün olabileceği düşünülebilir. Güvensiz bağlanma biçimine sahip bireylerde ise daha uyumsuz başa çıkma ve duygu düzenleme becerilerinin olduğu öne sürülmektedir (Mikulincer ve Shaver, 2013).

Diğer bir sosyo-demografik özellik olan dijital cihaz değişkenine göre, katılımcıların sahip olduğu dijital cihaza göre dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri incelenmiştir. Katılımcılar arasında, masaüstü bilgisayarları olanların dijital oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Elde edilen sonucun, dijital oyunların donanım ve yazılımsal gereksinimlerini karşılama bakımından masaüstü bilgisayarların daha iyi performansla sahip olduğu bilinmektedir. Bu doğrultuda, dijital oyun bağımlılığına karşılık gelen puanları yüksek olan öğrencilerin masaüstü bilgisayarlarının olması oyun oynamak için teknik açıdan yeterli kaynaklara sahip olduklarını göstermektedir. Elsahly ve meslektaşları (2019), problemlili internet kullanımında, bireylerin kişisel değişkenlerinin problemlili kullanım açısından risk

faktörü oluşturabileceği ve bu değişkenlerin klinik nitelikte olduğunu belirtmiştir. Problemlili internet kullanımı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya kullanımının çocuk ve ergenlerdeki yaygınlığını inceleyen çalışmalarda, akıllı telefon kullanımının yaygın olarak incelendiği görülmektedir (Chang ve ark.,2019; Derevensky ve ark., 2020; Fischer-Grote ve ark., 2019). Diğer dijital cihazların kullanımını incelemek yerine mobil teknolojilerin çocuk ve ergenlerdeki yaygınlığına odaklanılmıştır.

Araştırmada, dijital oyun bağımlılığı özelliklerine yönelik önemli bir parametre olduğu düşünülen sanal ortamda geçirilen süre değişkenine göre lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının anlamlı düzeyde farklılaştığı bulunmuştur. Bulgulara göre, sanal ortamda 4-5 saat geçiren öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları anlamlı düzeyde en yüksektir. Elde edilen sonucun, dijital oyun bağımlılığının tanı kriterlerinde yer alan tolerans geliştirme ve dijital oyun oynanan sürenin zaman içerisinde giderek artış göstermesiyle tutarlıdır (Young, 2009). Zhai ve meslektaşları (2020) tarafından yapılan bir çalışmada da dijital oyunlarda geçirilen süre ve dijital oyun bağımlılığının yanı sıra, ergenlerde şiddet eğiliminin oyun oynarken geçirilen süreyle anlamlı ilişkisi olduğu saptanmıştır. Wichstrøm ve meslektaşları (2019) tarafından yapılan diğer bir çalışmada, dijital oyun bağımlılığının yordayıcıları arasında, sanal ortamda geçirilen süre, gerçek zamanlı kişilerarası ilişkilerde yaşanan problemler ve düşük akademik başarı gösterilmiştir. Ayrıca, birlikte görülebilen durumlar arasında ilişkisel problemler, depresyon ve sosyal anksiyete yer almaktadır (Wartberg ve ark., 2019). Sanal ortamda geçirilen süre bakımından bağlanma stilleri ele alındığında ise, güvensiz bağlanma stilleri olan kaçınan ve kaygılı-kararsız bağlanma stillerinin 3-4 saat zaman geçiren lise öğrencilerinde anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı puanlarının en yüksek olduğu 4-5 saat vakit geçirdiğini belirten katılımcılarla aynı olmamakla birlikte, gün içerisinde sanal ortamda geçirilen zamanın bağlanma biçimleri açısından değerlendirildiğinde bir başa çıkma metodu olabileceği düşünülebilir. Bu doğrultuda, literatürün, güvensiz bağlanmanın işlevsel olmayan problem çözme beceriyle ilişkisi olması sebebiyle problemlili internet kullanımının dikkat dağınıcı ya da kaçınmayı kolaylaştırıcı işlevi olması sebebiyle kişilerin daha fazla zaman geçirmek isteyebileceği bir mecra olduğu öne sürülmektedir (González-Bueso ve ark., 2020; Jeong ve ark., 2019; Kököneyi ve ark., 2019)

Araştırmada, katılımcılara 0-24 ay ve 25-70 ay dönemlerindeki bakım verenlerinin kim olduğuna yönelik soru sorulmuştur. Sorulan soru neticesinde katılımcıların vermiş olduğu yanıtlar kategorize edilmiş ve dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri puanlarıyla karşılaştırılmıştır. 0-24 ay dönemi bakım vereninin annesi olduğunu belirten katılımcıların güvensiz bağlanma stili puanlarının anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bağlanma deneyiminin başlangıcının bu yaş aralığına gelmesi ve annelerinin sağladığı bakımın çoğunlukla güvensiz bağlanma özelliklerini pekiştirdiği görülmektedir. Öte yandan, 25-70 ay arası dönemde bakım verene ilişkin yanıtlara göre, diğer kişi (bakıcı, kreş, dede-annane-babaanne olmak üzere) yanıtı verenlerin güvensiz bağlanma stili puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu doğrultuda, gelişimsel düzeyin ve bakım verenin kim olduğuna ilişkin farklılıkların bağlanma stillerindeki farklılıklarla ilişkisi bulunmaktadır. Main (1977) tarafından yapılan araştırmalarda da görüldüğü üzere, bakım verene yönelik çocuğun göstermiş olduğu tepkilerin bağlanma biçimleri hakkında fikir verdiği ve bu durumda, anne dışındaki bir bakım verene yönelik çocukların vereceği tepkinin farklı olması ihtimalinin daha güçlü olması sebebiyle bu çalışmadaki bulguların tutarlı olduğu görülmektedir.

Sosyo-demografik değişkenlerle dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin karşılaştırıldığı araştırmada anlamlı bulgular elde edildiği görülmektedir. Araştırmanın temel problemini oluşturan, lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkiye yönelik bulgular incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığı ile güvensiz bağlanma stili arasında anlamlı ilişki bulunmuştur. İlgili literatürle tutarlı olarak, bağımlılık bozukluklarının aynı zamanda bir bağlanma bozukluğunu temsil etmesi itibarıyla güvensiz bağlanma stilleriyle ilişkisi olması beklenmektedir. Bu çalışmada elde edilen bulgular doğrultusunda, kaçınan ve kaygılı-kararsız bağlanma stilleriyle dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki olduğu saptanmıştır. Ek olarak, lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığında etkili olan faktörler incelendiğinde, erkek olmanın ve kaçınan bağlanma stiline sahip olmanın risk faktörü oluşturabileceği sonucu elde edilmiştir.

İlgili literatür incelendiğinde, bağımlılık bozukluklarının bağlanma perspektifinden incelenmesi özellikle başa çıkma becerilerinin ve duygu düzenleme stratejilerinin bağlanma deneyimlerine göre şekillenmesiyle açıklanabilir. Bu konuya ilişkin yapılan çalışmalarda, bireylerin duygu düzenleme konusunda yetersiz kaldığı ya da uyumsuz



olduğu durumlarda, kendilerini daha iyi hissedebilecekleri ve dikkatlerini dağıtabilecekleri bir mecraaya yönelmeleri daha olasıdır. Bu yüzden, kendileri ve dünyaya ilişkin görüşleri çoğunlukla olumsuz olan bireyler için hayatta karşılaşılan güçlükler zaman zaman kendilerine göre baş edilemez düzeye gelebilmektedir. Kendilerini daha rahat ifade edebildiklerini düşündükleri, ödül almanın hazzını yaşayabildikleri ve kendilerine alternatif kimlikler oluşturabilecekleri bir ortamda vakit geçirmek bu yapıda bireyler için oldukça cazip hale gelebilmektedir. Yen ve meslektaşları (2019), genç erişkinlerle yapmış olduğu çalışmada, dijital oyun bağımlılığının stres ve depresyon düzeyleriyle anlamlı ilişkisi bulunmaktadır. Genç erişkinlerin bu anlamda riskli grup olduğu düşünüldüğünde, ergenlik dönemindeki dijital oyun oynama alışkanlığının takip edilmesi önem arz etmektedir. Bu çalışmada ele alınan ebeveyn denetimi değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı puanları anlamlı düzeyde farklılaşmamakla birlikte, güvensiz bağlanmanın ebeveynleri tarafından denetlenmeyen öğrencilerde daha yüksek olduğu görülmüştür. Bu durum, ebeveynlerin çocuklarını dijital oyun oynama konusunda takip etmemesi sebebiyle güvensiz bağlanma geliştirmiş olmasının risk oluşturmasıyla beraber problemleri kullanıma yol açabileceği düşünülmektedir. Stockdale ve Coyne (2020), ergenlerde sosyal medya kullanımının can sıkıntısıyla korelasyonu olduğu ve davranışsal sonuçları olarak erişkinlikte problemleri internet kullanımına zemin hazırlayabildiğini öne sürmüştür.

Çocuk ve ergenlerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin biyopsikososyal model önerisinde bulunan Sugaya ve meslektaşları (2019), bulgulara göre, çocuk ve ergenlerde dijital oyun bağımlılığının prefrontal korteks ve striatumda anomalilerle ilişkili olduğu, uyku problemlerine yol açabildiğini ifade etmişlerdir. Öte yandan sosyal sonuçlar arasında akademik başarıda düşüş ve kişilerarası ilişkilerde bozulma yer almaktadır.

## BÖLÜM VI

### SONUÇ VE ÖNERİLER

#### 6.1. Sonuçlar

Bu çalışmada, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin değerlendirilmesinde kullanılan ölçüm aracının alt boyutlarının sosyo-demografik özellikler açısından karşılaştırılması yapılmış ve anlamlı farklılıklar olduğu saptanmıştır. Araştırmada elde edilen bulgulara göre, cinsiyet değişkenine göre erkek öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı kız öğrencilere kıyasla anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Ayrıca, düzenli kitap okumayan, günde 4-5 saat sanal ortamda zaman geçiren, masaüstü bilgisayara sahip olan öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Lise öğrencilerinin bağlanma stillerinin demografik değişkenler bakımından karşılaştırılmasına ilişkin sonuçlara göre, erken dönemde bakım verenler açısından güvensiz bağlanma stilleri 25-70 ay döneminde diğer kişilerin bakım veren olduğunu belirten öğrencilerde daha yüksek bulunmuştur. Yüksek gelir düzeyinde olduğunu belirten öğrencilerin kaçınan bağlanma puanları anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Dijital oyun oynama konusunda ebeveyn denetiminin olmadığını belirten öğrencilerin güvensiz bağlanma stillerinde aldıkları puanların anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu bulunmuştur. Ayrıca, spor yapma alışkanlığı olmayan öğrencilerde güvensiz bağlanma alt boyutları puanlarının anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkiye yönelik bulgular doğrultusunda, dijital oyun bağımlılığına karşılık gelen yükselen puanlarla güvensiz bağlanma biçimleri arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişki bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığının yordayıcılığına ilişkin bulgular doğrultusunda, erkek olmak ve kaçınan bağlanma stiline sahip olmanın dijital oyun bağımlılığı için risk faktörü oluşturabileceği saptanmıştır.

## 6.2. Öneriler

Araştırmada elde edilen bulgulara ek olarak, yapılacak ileri çalışmalarda dikkate alınması gereken noktaların olduğu düşünülmektedir. İlk olarak, araştırmanın farklı şehirlerde lise öğrenimi gören öğrencilerle tekrarlanıp bulguların kıyaslanabileceği düşünülmektedir. Böylelikle, ülke çağında dijital oyun oynama ve bağımlılığı hakkında genellenebilir veriler elde edilebileceği düşünülmektedir. Ayrıca, bağlanma stillerinin ve dijital oyun bağımlılığının ortak değerlendirildiği bir diğer değişken olan ve ergenlik dönemindeki psikososyal gelişim hakkında önemli veriler sunabileceği düşünülen duygu düzenleme becerilerinin ileri çalışmalarda desteklenebileceği düşünülmektedir.

Bu çalışmanın klinik açıdan sonuçları ele alındığında ise, özellikle günümüzde araştırmaların artış gösterdiği dijital oyun bağımlılığına yönelik risk faktörlerinin değerlendirilmesi, etkili müdahale yöntemlerinin yapılandırılması ve gençlere internet okur-yazarlığını doğru bir biçimde sağlayabilecek açısından önemli sonuçlar içerdiği düşünülmektedir. Erken dönem deneyimlerinin kişilerin davranışsal bağımlılıkları üzerinde etkisi olduğu saptanan bu çalışmada da, ebeveynlerin sürece katılımını ve teknoloji çağında ergen bireylere yaklaşımın nasıl olması gerektiğine ilişkin psikososyal ve psikoeğitim desteğinin sağlanması gerektiği düşünülmektedir.

## KAYNAKLAR

- Ainsworth MD, Blehar MC, Waters E, Wall S (1978). *Patterns of attachment: A psychological study of the strange situation*. Hillsdale, NJ: Earlbaum.
- Amendola, S., Spensieri, V., Guidetti, V., & Cerutti, R. (2019). The relationship between difficulties in emotion regulation and dysfunctional technology use among adolescents. *Journal of Psychopathology*, 25(1), 10-17. Scopus.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
- Ariatama, B., Effendy, E., & Amin, M. M. (2019). Relationship between internet gaming disorder with depressive syndrome and dopamine transporter condition in online games player. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(16), 2638-2642. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2019.476>
- Aronoff J (2012). "Parental Nurture in the Standard Cross-Cultural Sample: Theory, Coding, and Scores". *Cross-Cultural Research*. 46 (4): 315–347
- Bartholomew, K. (1990). Avoidance of intimacy: An attachment perspective. *Journal of Social and Personal Relationships*, 7(2), 147–178.
- Bartholomew, K., & Horowitz, L. M. (1991). Attachment styles among young adults: A test of a four-category model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 61(2), 226–244.
- Berte, D. Z., Mahamid, F. A., & Affouneh, S. (2019). Internet Addiction and Perceived Self-Efficacy Among University Students. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00160-8>
- Black DW, Coryell WC, Crowe RR et al. A direct, controlled, blind family study of pathological gambling. *J Clin Psychiatry*. 2014;75(3):215–221.
- Bonnaire, C., & Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Research*, 272, 521-530. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.158>
- Bretherton I (1992). *The Origins of Attachment Theory: John Bowlby and Mary*

Ainsworth". *Developmental Psychology*. **28** (5): 759–775.

- Bretherton I, Munholland KA (1999). "Internal Working Models in Attachment Relationships: A Construct Revisited". In Cassidy J, Shaver PR (eds.). *Handbook of Attachment: Theory, Research and Clinical Applications*. New York: Guilford Press. pp. 89–114
- Chang, F.-C., Chiu, C.-H., Chen, P.-H., Chiang, J.-T., Miao, N.-F., Chuang, H.-Y., & Liu, S. (2019). Children's use of mobile devices, smartphone addiction and parental mediation in Taiwan. *Computers in Human Behavior*, *93*, 25-32. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.048>
- Cheng, Y.-S., Tseng, P.-T., Lin, P.-Y., Chen, T.-Y., Stubbs, B., Carvalho, A. F., ... Wu, M.-K. (2018). Internet addiction and its relationship with suicidal behaviors: A meta-analysis of multinational observational studies. *Journal of Clinical Psychiatry*, *79*(4). <https://doi.org/10.4088/JCP.17r11761>
- Chiang, J.-T., Chang, F.-C., Lee, K.-W., & Hsu, S.-Y. (2019). Transitions in smartphone addiction proneness among children: The effect of gender and use patterns. *PLoS ONE*, *14*(5). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0217235>
- Coffey, K. (2018). The relationship between attachment and addiction. in. In T. MacMillan, & A. Sisselman-Borgia (Eds.). *New directions in treatment, education, and outreach for mental health and addiction*.(eds). Springer, Cham: *Advances in Mental Health and Addiction*.
- Cudo, A., Szewczyk, M., Błachnio, A., Przepiórka, A., & Jarzabek-Cudo, A. (2019). The Role of Depression and Self-Esteem in Facebook Intrusion and Gaming Disorder among Young Adult Gamers. *Psychiatric Quarterly*. <https://doi.org/10.1007/s11126-019-09685-6>
- Dang, D. L., Zhang, M. X., Leong, K. K.-H., & Anise, M. S. W. (2019). The predictive value of emotional intelligence for internet gaming disorder: A 1-year longitudinal study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *16*(15). <https://doi.org/10.3390/ijerph16152762>
- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, S. E., & Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: A rapid scoping review. *Systematic*

- Reviews*, 9(1). Scopus. <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>
- Del Giudice M (February 2009). "Sex, attachment, and the development of reproductive strategies". *The Behavioral and Brain Sciences*. 32 (1): 1–21, discussion 21–67
- Derevensky, J. L., Hayman, V., & Lynette Gilbeau. (2019). Behavioral Addictions: Excessive Gambling, Gaming, Internet, and Smartphone Use Among Children and Adolescents. *Pediatric Clinics of North America*, 66(6), 1163-1182. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2019.08.008>
- ElSalhy, M., Miyazaki, T., Noda, Y., Nakajima, S., Nakayama, H., Mihara, S., ... Mimura, M. (2019). Relationships between internet addiction and clinicodemographic and behavioral factors. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 15, 739-752. <https://doi.org/10.2147/NDT.S193357>
- Estevez, A., Jauregui, P., & Lopez-Gonzalez, H. (2019). Attachment and behavioral addictions in adolescents: The mediating and moderating role of coping strategies. *Scandinavian Journal of Psychology*, 60(4), 348-360. Scopus. <https://doi.org/10.1111/sjop.12547>
- Evren, B., Evren, C., Dalbudak, E., Topcu, M., & Kutlu, N. (2019). The impact of depression, anxiety, neuroticism, and severity of Internet addiction symptoms on the relationship between probable ADHD and severity of insomnia among young adults. *Psychiatry Research*, 271, 726-731. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.010>
- Fischer-Grote, L., Kothgassner, O. D., & Felnhofer, A. (2019). Risk factors for problematic smartphone use in children and adolescents: A review of existing literature. *Neuropsychiatrie*, 33(4), 179-190. Scopus. <https://doi.org/10.1007/s40211-019-00319-8>
- Ford, M., & Hakansson, A. (2020). Problem gambling, associations with comorbid health conditions, substance use, and behavioural addictions: Opportunities for pathways to treatment. *PLoS ONE*, 15(1). Scopus. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0227644>
- Freeman H, Brown BB (2001). "Primary Attachment to Parents and Peers during Adolescence: Differences by Attachment Style". *Journal of Youth and*

*Adolescence*. **30** (6): 653–674

- Gibbons, J. A., & Bouldin, B. (2019). Videogame play and events are related to unhealthy emotion regulation in the form of low fading affect bias in autobiographical memory. *Consciousness and Cognition*, *74*.  
<https://doi.org/10.1016/j.concog.2019.102778>
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Oliveras, I., Fernández, D., Montero, E., Baño, M., Jiménez-murcia, S., Del Pino-Gutiérrez, A., & Ribas, J. (2020). Internet gaming disorder clustering based on personality traits in adolescents, and its relation with comorbid psychological symptoms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *17*(5). Scopus.  
<https://doi.org/10.3390/ijerph17051516>
- Griffiths MD. The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health Addiction*. 2010;8:119–125.
- Gürarşlan Baş, N., & Karatay, G. (2020). Effects of technology usage on the addictive behaviors of secondary school students. *Perspectives in Psychiatric Care*. Scopus. <https://doi.org/10.1111/ppc.12504>
- Hazan C, Shaver P (March 1987). "Romantic love conceptualized as an attachment process". *Journal of Personality and Social Psychology*. *52* (3): 511–24.
- Hong, J. S., Kim, S. M., Kang, K. D., Han, D. H., Kim, J. S., Hwang, H., Min, K. J., Choi, T. Y., & Lee, Y. S. (2020). Effect of physical exercise intervention on mood and frontal alpha asymmetry in internet gaming disorder: Physical exercise intervention for IGD. *Mental Health and Physical Activity*, *18*. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.mhpa.2020.100318>
- Iacolino, C., Lombardo, E. M. C., Cervellione, B., Mannino, G., & Micieli, S. (2019). Internet Addiction Disorder: Internet Gaming Disorder in a Nonclinical Sample Of Moba And Mmorpg Videoplayers. *World Futures*, *75*(7), 543-569.  
<https://doi.org/10.1080/02604027.2019.1654775>
- Jeong, E. J., Ferguson, C. J., & Lee, S. J. (2019). Pathological Gaming in Young Adolescents: A Longitudinal Study Focused on Academic Stress and Self-Control in South Korea. *Journal of Youth and Adolescence*, *48*(12), 2333-2342.

Scopus. <https://doi.org/10.1007/s10964-019-01065-4>

- Jeong, H., Yim, H. W., Jo, S.-J., Lee, S.-Y., Lee, H. K., Gentile, D. A., Son, H. J., Han, H.-H., Kweon, Y.-S., Bhang, S.-Y., & Choi, J.-S. (2020). Gaming patterns and related symptoms in adolescents using cluster analysis: Baseline results from the Internet User Cohort for Unbiased Recognition of Gaming Disorder in Early Adolescence (iCURE) study. *Environmental Research*, 182. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.envres.2019.109105>
- Jin, Y. Sun, C., An J, & Li, J. (2017). Attachment styles and smartphone addiction in chinese college students: The mediating roles of dysfunctional attitudes and self-Esteem. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(5), 1122–1134.
- Kerns KA, Richardson RA (2005). Attachment in Middle Childhood. Guilford Press.*
- Kim, Y.-J., Roh, D., Lee, S.-K., Canan, F., & Potenza, M. N. (2018). Factors statistically predicting at-risk/problematic internet use in a sample of young adolescent boys and girls in South Korea. *Frontiers in Psychiatry*, 9(AUG). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2018.00351>
- King DL, Delfabbro PH. Video-gaming disorder and the DSM-5: some further thoughts. *Aust NZJ Psychiatry*. 2013;47(9):875–876.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Perales, J. C., Deleuze, J., Király, O., Krossbakken, E., & Billieux, J. (2019). Maladaptive player-game relationships in problematic gaming and gaming disorder: A systematic review. *Clinical Psychology Review*, 73. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2019.101777>
- Kökönyei, G., Kocsel, N., Király, O., Griffiths, M. D., Galambos, A., Magi, A., Paksi, B., & Demetrovics, Z. (2019). The role of cognitive emotion regulation strategies in problem gaming among adolescents: A nationally representative survey study. *Frontiers in Psychiatry*, 10(APR). Scopus. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00273>
- Kwak, K. H., Hwang, H. C., Kim, S. M., & Han, D. H. (2020). Comparison of behavioral changes and brain activity between adolescents with internet gaming disorder and student pro-gamers. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(2). Scopus.



<https://doi.org/10.3390/ijerph17020441>

- Lissak, G. (2018). Adverse physiological and psychological effects of screen time on children and adolescents: Literature review and case study. *Environmental Research*, *164*, 149-157. <https://doi.org/10.1016/j.envres.2018.01.015>
- Lopez-Fernandez, O., Jess Williams, A., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Frontiers in Psychiatry*, *10*(JULY). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>
- Main M (1977). "Analysis of a peculiar form of reunion behaviour seen in some day-care children.". In Webb R (ed.). *Social Development in Childhood*. Baltimore: Johns Hopkins. pp. 33–78
- Maroney, N., Williams, B. J., Thomas, A., Skues, J., & Moulding, R. (2019). A Stress-Coping Model of Problem Online Video Game Use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *17*(4), 845-858. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9887-7>
- Marvin RS, Britner PA (2008). "Normative Development: The Ontogeny of Attachment". In Cassidy J, Shaver PR (eds.). *Handbook of Attachment: Theory, Research and Clinical Applications*. New York and London: Guilford Press. pp. 269–94
- McElhaney KB, Allen JP, Stephenson JC, Hare AL (30 October 2009). "Attachment and Autonomy During Adolescence". In Lerner RM, Steinberg L (eds.). Part II: Domains of Individual Development in Adolescence. *Handbook of Adolescent Psychology*. Wiley-Blackwell.
- Moudiab, S., & Spada, M. M. (2019a). The relative contribution of motives and maladaptive cognitions to levels of Internet Gaming Disorder. *Addictive Behaviors Reports*, *9*. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2019.100160>
- Moudiab, S., & Spada, M. M. (2019b). The relative contribution of motives and maladaptive cognitions to levels of Internet Gaming Disorder. *Addictive Behaviors Reports*, *9*. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2019.100160>
- Mylona, I., Deres, E. S., Dere, G.-D. S., Tsinopoulos, I., & Glynatsis, M. (2020). The Impact of Internet and Videogaming Addiction on Adolescent Vision: A

- Review of the Literature. *Frontiers in Public Health*, 8. Scopus. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2020.00063>
- Nasution, F. A., Effendy, E., & Amin, M. M. (2019). Internet gaming disorder (IGD): A case report of social anxiety. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(16), 2664-2666. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2019.398>
- Nazlıgül, S Baş, Z Akyüz, et al. Internet gaming disorder and treatment approaches: A systematic review. *The Turkish Journal On Addictions*. 2018; 5(1):28–35.
- Nielsen, P., Favez, N., Liddle, H., & Rigter, H. (2019). Linking parental mediation practices to adolescents' problematic online screen use: A systematic literature review. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(4), 649-663. Scopus. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.61>
- Pan, Y.-C., Chiu, Y.-C., & Lin, Y.-H. (2019). Development of the problematic mobile gaming questionnaire and prevalence of mobile gaming addiction among adolescents in Taiwan. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(10), 662-669. Scopus. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0085>
- Peracchia, S., Presaghi, F., & Curcio, G. (2019). Pathologic use of video games and motivation: Can the gaming motivation scale (GAMS) predict depression and trait anxiety? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(6). <https://doi.org/10.3390/ijerph16061008>
- Peracchia, S., Presaghi, F., & Curcio, G. (2019). Pathologic use of video games and motivation: Can the gaming motivation scale (GAMS) predict depression and trait anxiety? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(6). Scopus. <https://doi.org/10.3390/ijerph16061008>
- Ramos-Diaz, J., Guevara-Cordero, C., Kiraly, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2018). *Excessive gaming and internet use: Preliminary results with anxiety and depression among highly engaged Peruvian gamers*. Program ad1: Proceedings of the 2018 IEEE 25th International Conference on Electronics, Electrical Engineering and Computing, INTERCON 2018. <https://doi.org/10.1109/INTERCON.2018.8526465>
- Reer, F., Festl, R., & Quandt, T. (2020). Investigating problematic social media and game use in a nationally representative sample of adolescents and younger

adults. *Behaviour and Information Technology*. Scopus.  
<https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1724333>

Rutter M (May 1995). "Clinical implications of attachment concepts: retrospect and prospect". *Journal of Child Psychology and Psychiatry, and Allied Disciplines*. **36** (4): 549–71

Sanders, J., & Williams, R. (2019). The Relationship Between Video Gaming, Gambling, and Problematic Levels of Video Gaming and Gambling. *Journal of gambling studies*, *35*(2), 559-569. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9798-3>

Sarayu Priyadharshini, S., & Patchainayagi, S. (2019). Escape from reality: An analysis of corporate culture and quest for quasi-relationships in the virtual world. *Indian Journal of Public Health Research and Development*, *10*(8), 266-270. <https://doi.org/10.5958/0976-5506.2019.01890.4>

Scerri, M., Anderson, A., Stavropoulos, V., & Hu, E. (2019). Need fulfilment and internet gaming disorder: A preliminary integrative model. *Addictive Behaviors Reports*, *9*, 100144. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.100144>

Schacter, D.L. et al. (2009). *Psychology*, Second Edition. New York: Worth Publishers. pp.441

Seong, W., Hong, J. S., Kim, S., Kim, S. M., & Han, D. H. (2019). Personality and psychological factors of problematic internet gamers seeking hospital treatment. *Frontiers in Psychiatry*, *10*(AUG). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00583>

Shaver, P. R., & Mikulincer, M. (2013). Adult attachment and emotion regulation. In J. J. Gross (Ed.). *Handbook of emotion regulation* (pp. 237-250). (Ed2nd ed.). New York, NY: The Guilford Press

Shi, J., Boak, A., Mann, R., & Turner, N. E. (2019). Adolescent Problem Video Gaming in Urban and Non-urban Regions. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *17*(4), 817-827. Scopus. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9872-1>

Snodgrass, J. G., Dengah, H. J. F., II, Polzer, E., & Else, R. (2019). Intensive online videogame involvement: A new global idiom of wellness and distress.

*Transcultural Psychiatry*, 56(4), 748-774.  
<https://doi.org/10.1177/1363461519844356>

Solomon J, George C, De Jong A (1995). "Children classified as controlling at age six: Evidence of disorganized representational strategies and aggression at home and at school". *Development and Psychopathology*. 7 (3): 447–463.

Stockdale, L. A., & Coyne, S. M. (2020). Bored and online: Reasons for using social media, problematic social networking site use, and behavioral outcomes across the transition from adolescence to emerging adulthood. *Journal of Adolescence*, 79, 173-183. Scopus.  
<https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2020.01.010>

Suárez, L., Thio, C. F., & Singh, S. (2012). Attachment styles, motivations, and problematic use of massively multiplayer online games. *International Proceedings of Economics Development and Research*, 53, 45–49

Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K., & Kanda, H. (2019). Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: A systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(1). Scopus.  
<https://doi.org/10.1186/s13030-019-0144-5>

Tas, I. (2019). The pattern of relationship between attachment styles, gaming addiction and empathetic tendency among adolescents. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2019(83), 125-144. Scopus. <https://doi.org/10.14689/ejer.2019.83.6>

Throuvala, M. A., Griffiths, M. D., Rennoldson, M., & Kuss, D. J. (2019). School-based prevention for adolescent internet addiction: Prevention is the key. A systematic literature review. *Current Neuropharmacology*, 17(6), 507-525.  
<https://doi.org/10.2174/1570159X16666180813153806>

Throuvala, M. A., Janikian, M., Griffiths, M. D., Rennoldson, M., & Kuss, D. J. (2019). The role of family and personality traits in Internet gaming disorder: A mediation model combining cognitive and attachment perspectives. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 48-62. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.05>

Tian, Y., Yu, C., Lin, S., Lu, J., Liu, Y., & Zhang, W. (2019). Sensation seeking, deviant peer affiliation, and internet gaming addiction among Chinese adolescents: The moderating effect of parental knowledge. *Frontiers in*

*Psychology*, 9(JAN). Scopus. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02727>

- Twenge, J. M., & Martin, G. N. (2020). Gender differences in associations between digital media use and psychological well-being: Evidence from three large datasets. *Journal of Adolescence*, 79, 91-102. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2019.12.018>
- Wartberg, L., Kriston, L., & Thomasius, R. (2020). Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive symptoms and related psychosocial aspects. *Computers in Human Behavior*, 103, 31-36. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.014>
- Wartberg, L., Kriston, L., Zieglmeier, M., Lincoln, T., & Kammerl, R. (2019). A longitudinal study on psychosocial causes and consequences of Internet gaming disorder in adolescence. *Psychological Medicine*, 49(2), 287-294. Scopus. <https://doi.org/10.1017/S003329171800082X>
- Wartberg, L., Zieglmeier, M., & Kammerl, R. (2019). Accordance of Adolescent and Parental Ratings of Internet Gaming Disorder and Their Associations with Psychosocial Aspects. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(4), 264-270. Scopus. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0456>
- Wartberg, L., Zieglmeier, M., & Kammerl, R. (2020). An Empirical Exploration of Longitudinal Predictors for Problematic Internet Use and Problematic Gaming Behavior. *Psychological Reports*. Scopus. <https://doi.org/10.1177/0033294120913488>
- Wichstrøm, L., Stenseng, F., Belsky, J., von Soest, T., & Hygen, B. W. (2019). Symptoms of Internet Gaming Disorder in Youth: Predictors and Comorbidity. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 47(1), 71-83. Scopus. <https://doi.org/10.1007/s10802-018-0422-x>
- Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S. (2004). *Spss uygulamalı bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Yang, X., Jiang, X., Mo, P. K.-H., Cai, Y., Ma, L., & Lau, J. T.-F. (2020). Prevalence and interpersonal correlates of internet gaming disorders among chinese adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public*

*Health*, 17(2). Scopus. <https://doi.org/10.3390/ijerph17020579>

Yen, J.-Y., Lin, H.-C., Chou, W.-P., Liu, T.-L., & Ko, C.-H. (2019). Associations among resilience, stress, depression, and internet gaming disorder in young adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(17). <https://doi.org/10.3390/ijerph16173181>

Young K. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. 2009;37(5):355–372.

Zhai, Z. W., Hoff, R. A., Howell, J. C., Wampler, J., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2020). Differences in associations between problematic video-gaming, video-gaming duration, and weapon-related and physically violent behaviors in adolescents. *Journal of Psychiatric Research*, 121, 47-55. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2019.11.005>

## **EKLER**

### **EK-1. Bilgilendirme Onam Formu**

Sayın Katılımcı,

Bu anket, lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri arasında bir ilişki olup olmadığına dair bilgi edinebilmemiz için yapmakta olduğumuz araştırmanın bir parçasıdır. Bu anket aracılığıyla toplanan veriler lise çağındaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stillerinin demografik özellikler arasında nasıl bir ilişki olduğunu anlamamız için kullanılacaktır. Aşağıda bulunan anketi doldurarak, araştırmayı kabul etmiş olacaksınız.

Bu araştırmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayalı olup, araştırmaya katılıp katılmamak sizin insiyatifinizdedir. Kimlik bilgileriniz araştırma ekibi dışında kimse ile paylaşılmayacaktır. Bu çalışma süresince toplanan veriler, yalnızca akademik araştırma amacı ile kullanılacaktır ve yalnızca ulusal/uluslararası akademik toplantılarda ve/veya yayınlarda sunulacaktır. Bizimle iletişime geçerek istediğiniz zaman çalışmadan çekilebilirsiniz. Eğer çalışmadan çekilirseniz, sizden toplanan tüm veriler veri tabanımızdan silinecektir ve sizinle ilgili olan veriler çalışmada kullanılmayacaktır. Bu konu ile ilgili herhangi bir sorunuz veya endişeniz olursa, bize aşağıdaki iletişim bilgilerinden ulaşabilirsiniz.

Psk. Özlem Çetin

YDÜ Psikoloji Bölümü

E-posta: [ozlemcetinn35@gmail.com](mailto:ozlemcetinn35@gmail.com)

Yrd. Doç. Dr. Meryem Karaaziz

YDÜ Psikoloji Bölümü

E-posta: [meryem.karaaziz@neu.edu.tr](mailto:meryem.karaaziz@neu.edu.tr)

## Aydınlatılmış Onam Formu

Sayın Katılımcı,

Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri arasında bir ilişki olup olmadığına dair bilgi edinmek için yürütmekte olduğumuz araştırmaya katılmak üzere davet edilmiş bulunuyorsunuz. Bu araştırma ile toplanan veriler, lise çağındaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyi ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkilerin belirlenmesini ve dijital oyun bağımlılığının, bağlanma stillerinin demografik özelliklere göre nasıl farklılaştığını anlamamızı sağlayacaktır. Araştırmada yer almayı kabul ettiğiniz takdirde, bir defa olmak üzere; uygulanacak olan anket ve ölçekleri doldurmanız istenecektir. Doldurmuş olduğunuz anket ve ölçekler kayıt altına alınacak olup araştırmacı tarafından 6 ay boyunca çalışmanın tamamlanmasına kadar saklanacaktır. Daha sonra ise tüm veri tabanımızdan silineceklerdir. Kimlik bilgileri anonimleştirilerek kayıt altına alınacak, tüm katılımcılar için çalışmanın her aşamasında takma isimler kullanılacaktır.

Bu araştırmaya katılmak sizin isteğinize bağlı olup, araştırmaya katılıp katılmamanız sizin insiyatifinizdedir. Bu çalışma süresince toplanan veriler yalnızca akademik araştırma amacıyla kullanılacaktır ve yalnızca ulusal/uluslararası akademik toplantılarda ve/veya yayınlarda sunulacaktır. Kimlik bilgilerinizin gizliliği korunup, tüm gözlem ve görüşme verilerinde rumuzlar kullanılacaktır. Bizimle iletişime geçerek istediğiniz zaman çalışmadan çekilebilirsiniz. Eğer çalışmadan çekilirseniz, sizden topladığımız tüm veriler veri tabanımızdan silinecektir ve çalışmada kullanılmayacaktır. Bu konu ile ilgili herhangi bir sorunuz veya endişeniz olursa, aşağıdaki iletişim bilgilerinden bize ulaşabilirsiniz.

Psk. Özlem Çetin

Yrd. Doç.Dr. Meryem Karaaziz

YDÜ Psikoloji Bölümü

YDÜ Psikoloji Bölümü

E-posta: ozlemcetinn35@gmail.com

E-posta: meryem.karaaziz@neu.edu.tr

**Aşağıya imzanızı atarak çalışmaya katılmış olursunuz.**

Katılımcı Ad-Soyad:

İmza:

Tarih:



## EK-2. Demografik Bilgi Formu

Değerli Katılımcı,

Aşağıda verilen “Kişisel Bilgi Formu”na ve ekteki iki ölçeğe vereceğiniz yanıtlar bir yüksek lisans tezi araştırması için kullanılacaktır. Bu nedenle hiçbir soruyu atlamaksızın tüm soruları içtenlikle doğru olarak yanıtlamanız önemlidir. Bu cevaplardan kendi durumunuza en uygun olanının yanındaki parantezin () içine çarpı (X) işareti koyarak belirtin. Cevaplarınız gizli tutulacaktır. Katkınız için çok teşekkür ederim.

Özlem Çetin

Yakın Doğu Üniversitesi

Psikoloji Bölümü

1-Cinsiyetiniz

Kadın  Erkek

2-Kardeş sayınız:

3-Doğum sıranız:

4- (0-24) ay arası dönemde bakımınızı gerçekleştiren kişi:

5- (25-70) ay arası dönemde bakımınızı gerçekleştiren kişi:

6-Sınıfınız

Lise 1  Lise 2  Lise 3  Lise 4

7-Ailenizin gelir durumu

Düşük  Orta  Yüksek

8-Kitap okuma alışkanlığınız

Düzenli kitap okurum  Düzenli kitap okumam

9-Spor yapma alışkanlığınız

Spor yaparım  Spor yapmam

10-Hangi dijital ürüne sahipsiniz?

Akıllı telefon       Masaüstü bilgisayar       Tablet       Dizüstü bilgisayar

11-Dijital oyunlar oynuyor musunuz?

Evet       Hayır

12-Eğer oynuyorsanız dijital oyunlarda günlük kaç saat zaman geçiriyorsunuz?

1 saatten az       1-2 saat       2-3 saat       3-4 saat       4-5 saat ve fazlası

13-Aileniz dijital oyun oynamanızı denetler mi?

Evet       Hayır

**EK-3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)**

Aşağıdaki soruları son 6 ay içinde hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?

Hiçbir zaman  Nadiren  Bazen  Sık sık  Her zaman

2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?

Hiçbir zaman  Nadiren  Bazen  Sık sık  Her zaman

3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?

Hiçbir zaman  Nadiren  Bazen  Sık sık  Her zaman

4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?

Hiçbir zaman  Nadiren  Bazen  Sık sık  Her zaman

## EK-4. Üç Boyutlu Bağlanma Ölçeği

### ÜÇ BOYUTLU BAĞLANMA STİLLERİ ÖLÇEĞİ

		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 anlaşıyorum.	•	•	•	•

- 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. • • • • •

## EK-5. Ölçek İzni



Ozlem Cetin <ozlemcetinn35@gmail.com>

### Ölçek izin

evren erzen <evrenerzen@hotmail.com>  
Alıcı: Ozlem Cetin <ozlemcetinn35@gmail.com>

3 Nisan 2020 13:31

Özlem Hanım Merhabalar  
Ölçeği çalışmanızda kullanmanızdan memnuniyet duyuyorum. Ölçekle ilgili psikometrik özellikler makalede yer alıyor. Ölçek maddeleri ise makalenin sonunda bulunuyor. Ayrıca yardımcı olabileceğim bir konu olursa bana ulaşabilirsiniz.

Dr. Evren ERZEN

Windows 10 için Posta ile gönderildi

**Gönderen:** Ozlem Cetin <ozlemcetinn35@gmail.com>  
**Gönderildi:** Friday, April 3, 2020 11:05:17 AM  
**Kime:** evrenerzen@hotmail.com <evrenerzen@hotmail.com>  
**Konu:** Ölçek izin

Merhabalar,

Ben Özlem Çetin, yakın doğu üniversitesi klinik psikoloji alanında yüksek lisans yapmaktayım. Tezimde, geliştirmiş olduğunuz "üç boyutlu bağlanma stilleri ölçeği" ni kullanmak istemekteyim, izniniz olursa. Bilgilerin ayrıntılı hali aşağıdadır.

Araştırmanın konusu: "Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma"

Bu çalışma lise çağındaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyi ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkilerin belirlenmesini ve dijital oyun bağımlılığının, bağlanma stillerinin demografik özelliklere göre nasıl farklılaşgğının ortaya konulmasını amaçlamaktadır.

Ölçeğin hangi gruba uygulanacağı: 12-18 yaş grubu lise öğrenimi gören gençler

Tez öğrencisi bilgileri: Özlem Çetin

Yakın Doğu Üniversitesi-Sosyal Bilimler Enstitüsü- Klinik Psikoloji Yüksek Lisans

Tez danışman bilgileri: Yrd. Dç. Dr. Meryem Karaaziz



Ozlem Cetin &lt;ozlemcetinn35@gmail.com&gt;

### Ölçek Kullanım İzni

3 ileti

Ozlem Cetin <ozlemcetinn35@gmail.com>  
Alıcı: ayalcin@nku.edu.tr

3 Nisan 2020 17:49

Merhabalar, ben Özlem Çetin, yakın doğu üniversitesi klinik psikoloji alanında yüksek lisans yapmaktayım. Tezimde, geliştirmiş olduğunuz "dijital oyun bağımlılığı ölçeği" ni kullanmak istemekteyim, izniniz olursa. Bilgilerin ayrıntılı hali aşağıdadır.

Araştırmanın konusu: "Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma"

Bu çalışmada lise çağındaki öğrencilerinde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkilerin belirlenmesini ve dijital oyun bağımlılığının, bağlanma stillerinin demografik özelliklere göre nasıl farklılaşgğının ortaya konulmasını amaçlamaktadır.

Ölçeğin hangi gruba uygulanacağı: 12-18 yaş grubu lise öğrenimi gören gençler

Tez öğrencisi bilgileri: Özlem Çetin

Yakın Doğu Üniversitesi-Sosyal Bilimler Enstitüsü- Klinik Psikoloji Yüksek Lisans

Tez danışman bilgileri: Yrd. Dç. Dr. Meryem Karaaziz

Aylin YALCIN <ayalcin@nku.edu.tr>  
Alıcı: Ozlem Cetin <ozlemcetinn35@gmail.com>

5 Nisan 2020 01:32

Merhaba Özlem hanım,

Ölçeği kullanmanızdan memnuniyet duyar, çalışmanızda kolaylıklar dilerim.

**Dr. Öğretim Üyesi Aylin YALÇIN IRMAK**

Namık Kemal Üniversitesi  
Sağlık Yüksekokulu Hemşirelik Bölümü

Ozlem Cetin <ozlemcetinn35@gmail.com>, 3 Nis 2020 Cum, 17:49 tarihinde şunu yazdı:  
[Alıntılanan metin gizlendi]

DOBÖ.doc  
27K

Ozlem Cetin <ozlemcetinn35@gmail.com>  
Alıcı: Aylin YALCIN <ayalcin@nku.edu.tr>

5 Nisan 2020 14:48

Teşekkür ederim Aylin Hanım.

Aylin YALCIN <ayalcin@nku.edu.tr>, 5 Nis 2020 Paz, 01:32 tarihinde şunu yazdı:

## İNTİHAL

## RAPORU

LİSE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE  
BAĞLANMA

## ORIGINALITY REPORT

<b>14%</b>	<b>7%</b>	<b>1%</b>	<b>14%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>Submitted to Istanbul Gelisim University</b> Student Paper	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Beykent Universitesi</b> Student Paper	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Üsküdar Üniversitesi</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to European University of Lefke</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>openaccess.maltepe.edu.tr</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Cumhuriyet University</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Trakya University</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Hasan Kalyoncu Üniversitesi</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>

**ETİK KURUL RAPORU****BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU**

20.05.2020

Sayın Özlem Çetin

Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu'na yapmış olduğunuz YDÜ/SB/2020/696 proje numaralı ve **“Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma”** başlıklı proje önerisi kurulumuzca değerlendirilmiş olup, etik olarak uygun bulunmuştur. Bu yazı ile birlikte, başvuru formunuzda belirttiğiniz bilgilerin dışına çıkmamak suretiyle araştırmaya başlayabilirsiniz.

Doçent Doktor Direnç Kanol

Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Raportörü



**Not:** Eęer bir kuruma resmi bir kabul yazısı sunmak istiyorsanız, Yakın Doęu Üniversitesi Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu'na bu yazı ile başvurup, kurulun başkanının imzasını taşıyan resmi bir yazı temin edebilirsiniz.