



T.C.

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**13- 17 YAŞ ARALIĞINDAKİ ERGENLERDE
İNTERNETTE OYUN OYNAMA BOZUKLUĞUNU
ANLAMAK: OYUN BİLİŞLERİ, İŞLEVSEL OLMAYAN
İNANÇLAR, BENLİK SAYGISI VE PSİKOLOJİK
BELİRTİLER AÇISINDAN BİR İNCELEME**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Şevval Güneç

PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

Ankara, 2024

T.C.
ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**13- 17 YAŞ ARALIĞINDAKİ ERGENLERDE
İNTERNETTE OYUN OYNAMA BOZUKLUĞUNU
ANLAMAK: OYUN BİLİŞLERİ, İŞLEVSEL OLMAYAN
İNANÇLAR, BENLİK SAYGISI VE PSİKOLOJİK
BELİRTİLER AÇISINDAN BİR İNCELEME**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Şevval Güneç

KLİNİK PSİKOLOJİ TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

Doç. Dr. Halime Şenay Güzel

Ankara, 2024

ONAY SAYFASI

Şevval Güneç tarafından hazırlanan “13- 17 Yaş Aralığındaki Ergenlerde İnternette Oyun Oynama Bozukluğunu Anlamak: Oyun Bilişleri, İşlevsel Olmayan İnançlar, Benlik Saygısı ve Psikolojik Belirtiler Açısından Bir İnceleme” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyesi	Kabul / Red	Kurumu	İmza
Doç. Dr. Halime Şenay Güzel	Kabul	Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi	
Prof. Dr. Özden Yalçinkaya Alkar	Kabul	Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi	
Dr. Öğr. Üyesi Zehra Çakır	Kabul	Hacettepe Üniversitesi	

Tez Savunma Tarihi: 27.06.2024

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Doç. Dr. Muhammet Enes KALA
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü V.

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün aşamalarda patent ve telif haklarını ihlal edici etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tezde kullanılmış olan tüm bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi beyan ederim. 27.06.2024

Şevval Güneç

TEŞEKKÜR

Öncelikle bilimsel araştırma merakımı destekleyerek bana özgürlük tanıyan ve güvenen tez danışmanım Doç. Dr. Halime Şenay Güzel'e ve tez savunmamda jüri üyem olarak çalışmamın zenginleşmesine katkı sağlayan hocalarıma teşekkür ederim.

Yüksek lisans sürecim boyunca hep bir adım daha ileriye gitmemi mümkün kılan ve yol gösteren Prof. Dr. Özden Yalçınkaya Alkar hocam, lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca ders aldığım tüm hocalarım, iyi ki vardınız. Büyük heyecanla başladığım meslek hayatımda her birinizden öğrendiklerimle varoldum.

Hedeflerime kararlı yürüyüşümde dik durabilmemi sağlayan, ihtiyaçlarımı bazen ben bile fark etmemişken gözümünden okuyan canım ailem Hakan Güneç ve Ayşe Güneç, en büyük teşekkürüm sizlere. Bugüne dek başardığım her şey sizin sayenizde başaracağım ne varsa sizin için. Tahminimin ötesinde çaba ve fedakârlık gerektiren bu süreçteki eşliğinizin, sabrınızın, desteğinizin benim için anlamını tarif edemem.

Önce psikolog sonra da klinik psikolog olma yolculuğumda her süreci birlikte yaşadığım, arkamı döndüğümde orada olduğundan hiç şüphe duymadığım değerli dostum Erkan Eyrikaya, birlikte ulaşacağımız yeni hedeflerimiz için şimdiden çok heyecanlıyım. Klinik psikoloji başvuru ve tez sürecimde sıcaklığıyla motivasyon bulmamı sağlayan Şeyma Kuru. Kendine has ilgi alanları ve becerilerinden çok şey öğrendiğim yüksek lisans sınıf arkadaşlarım. Siz dostlarım sayesinde neşelendim, devam edecek gücü kendimde buldum. Her birinize teşekkür ederim.

Son olarak çalışmamın verilerini toplamış olduğum Şehit Abdullah Tayyip Olçok Anadolu Lisesi, Celal Yardımcı Anadolu Lisesi, Şehit Sercan Öztürk Anadolu Lisesi ve Uluslararası Prof. Dr. Muhammed Hamidullah Anadolu İmam Hatip Lisesi idari kadrosuna, rehberlik servisine ve çalışmamı ilgiyle tamamlayan genç katılımcılarıma destekleri için çok teşekkür ederim.

ÖZET

13- 17 Yaş Aralığındaki Ergenlerde İnternette Oyun Oynama Bozukluğunu Anlamak: Oyun Bilişleri, İşlevsel Olmayan İnançlar, Benlik Saygısı ve Psikolojik Belirtiler Açısından Bir İnceleme

İnternette Oyun Oynama Bozukluğu (İOOB) uluslararası sağlık kuruluşları tarafından psikolojik bir bozukluk olarak tanımlanmaktadır. Ergenlik dönemi ise psikolojik bozuklukların ortaya çıkmasında gelişimsel bir risk faktörü olarak değerlendirilmektedir. Özellikle duygu durum ve kaygı bozukluklarıyla yüksek düzeyde komorbidite gösterdiği bilinen İOOB'ye yönelik etkili müdahale yöntemlerinin geliştirilebilmesi için bu ilişkinin nasıl gerçekleştiğini anlamak kritiktir. Mevcut çalışmanın temel amacı psikolojik belirtiler ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkilerinin incelenmesidir. Çalışmanın örneklemini 13-17 yaş aralığındaki 246 lise öğrencisinden oluşmaktadır. Bu doğrultuda kullanılan ölçüm araçları şunlardır: Demografik Bilgi Formu, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği, Oyun Oynama Bilişleri Ölçeği, İşlevsel Olmayan Tutumlar Ölçeği Kısaltılmış Türkçe Formu, Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği ve Çocuklarda Anksiyete ve Depresyon Ölçeği (Yenilenmiş). Hipotezlerin test edilmesi için SPSS 21.0 paket programı ve PROCESS Makro v4.2 eklentisi kullanılarak bağımsız gruplar için t-testi, ANOVA, korelasyon ve seri aracılık analizleri yürütülmüştür. Elde edilen bulgulara göre İOOB'nin erkekler diğer psikolojik bozuklukların ise kadınlar arasında daha yaygın olduğu saptanmıştır. Ayrıca İOOB düzeyi oyun oynama süresine göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Majör depresif bozukluk, sosyal kaygı bozukluğu, panik bozukluk, ayrılma kaygısı bozukluğu, yaygın kaygı bozukluğu ve OKB ile İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi anlamlı bulunmuştur. Sonuç olarak kişinin kendine, çevresine ve oyunlara yönelik değerlendirmelerinin birbiriyle etkileşim içerisinde bulunduğu ve bu etkileşimin İOOB'ye eşlik eden psikolojik sorunların ilişkisini anlamaya ışık tuttuğu görülmüştür. Elde edilen bulgular bozuklukların kendi doğaları özelinde tartışılmıştır. Araştırmanın ergenlik döneminde gözlenen İOOB'nin bilişsel formülasyonunu açıklamaya katkı sağladığı düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: internet oyun oynama bozukluğu, psikolojik belirtiler, oyun bilişleri, işlevsel olmayan inançlar, benlik saygısı

ABSTRACT

Understanding Internet Gaming Disorder in 13 to 17 Year-Old Adolescents: An Investigation of Gaming Cognitions, Dysfunctional Beliefs, Self-Esteem, and Psychological Symptoms

Internet Gaming Disorder (IGD) is defined as a psychological disorder by international health organizations. The adolescence is considered a developmental risk factor for the emergence of psychological disorders. It is critical to understand how this relationship occurs in order to develop effective intervention methods for IGD, which is known to be highly comorbid with mood and anxiety disorders. The main purpose of the current study is to examine the serial mediation effects of self-esteem, dysfunctional beliefs, and gaming cognitions in the relationship between psychological symptoms and IGD. The study's sample consisted of 246 high school students aged 13 to 17. The measurement tools used in this direction are as follows: Demographic Information Form, Internet Gaming Disorder Scale, Gaming Cognitions Scale, Dysfunctional Attitudes Scale Shortened Turkish Form, Rosenberg Self-Esteem Scale and Revised Children's Anxiety and Depression Scale. Independent samples t-test, ANOVA, correlation and serial mediation analyses were conducted to test the hypotheses. According to the findings, it was determined that IGD was more common among males and other psychological disorders were more common among females. In addition, the level of IGD differed significantly according to the time spent playing games. It was found that the serial mediation effect of self-esteem, dysfunctional beliefs and game cognitions was significant in the relationship between IGD and major depressive disorder, social anxiety disorder, panic disorder, separation anxiety disorder, generalized anxiety disorder, OCD. As a result, it was seen that the evaluations of the person towards him/herself, his/her environment, and games interact with each other, and this interaction sheds light on understanding the relationship between the psychological problems accompanying IGD. The findings were discussed in terms of the nature of the disorders themselves. It is believed that this study contributes to explaining the cognitive formulation of IGD observed in adolescence.

Keywords: internet gaming disorder, psychological symptoms, gaming cognitions, dysfunctional beliefs, self esteem

İÇİNDEKİLER

ONAY SAYFASI	i
BEYAN.....	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
KISALTMALAR DİZİNİ	x
ŞEKİLLER DİZİNİ	xi
TABLolar DİZİNİ.....	xii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Genel Kapsam	2
1.1.2. İOOB'yi Açıklayan Güncel Modeller.....	4
1.1.2.1 Kişi- Duygu- Biliş- Yürütme Etkileşimi Modeli (I-PACE)	4
1.1.2.2. İOOB'nin Bilişsel Davranışçı Modeli	5
1.1.2.3. Oyun Motivasyonları Modeli.....	6
1.1.3. İOOB'de Gelişimsel Bir Risk Faktörü Olarak Ergenlik Dönemi.....	7
1.1.3.1. Oyunla İlişkili Risk Faktörleri	8
1.1.3.2. Bireysel Risk Faktörleri.....	9
1.1.3.3. Kişilerarası ve Çevresel Risk Faktörleri	11
1.2. Ergenlik Döneminde Psikolojik Belirtiler	12
1.2.1. Ergenlik Döneminde Psikolojik Belirtilerin İOOB ile İlişkisi	13
1.2.2. Depresyon.....	13
1.2.3. Kaygı Bozuklukları	14
1.2.4. Obsesif Kompulsif Bozukluk.....	17
1.3. İşlevsel Olmayan İnançlar.....	18
1.3.1. Ergenlik Döneminde İşlevsel Olmayan İnançlar	20
1.3.2. İOOB'de İşlevsel Olmayan İnançların Rolü.....	20
1.4. Oyun Bilişleri	22

1.4.1. Oyun Bilişlerinin Sınıflandırılması	23
1.5. Benlik Saygısı	27
1.5.1. Ergenlik Döneminde Benlik Saygısı ve Psikolojik Sorunlarla İlişkisi.....	28
1.5.2. Benlik Saygısı ve İOOB'nin İlişkisi	30
1.6. Araştırmanın amacı ve önemi	31
2. YÖNTEM	34
2.1. Örneklem	34
2.2. Veri Toplama Araçları	35
2.2.1 Demografik Bilgi Formu	35
2.2.2. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği (İOOBÖ)	35
2.2.3. Oyun Oynama Bilişleri Ölçeği (OBÖ)	36
2.2.4. İşlevsel Olmayan Tutumlar Ölçeği Kısaltılmış Türkçe Formu (DAS-R-TR)..	36
2.2.5. Çocuklarda Anksiyete ve Depresyon Ölçeği- yenilenmiş (ÇADÖ-Y)	37
2.2.6. Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği (RBSÖ)	38
2.3. İşlem	38
2.4. Verilerin Analizi	38
3. BULGULAR	40
3.1. Çalışmada Yer Alan Değişkenlere İlişkin Betimsel Bilgiler	40
3.2. Araştırma Örnekleminde İOOB Belirti Düzeylerinin İncelenmesi	41
3.3. Araştırma Değişkenlerinin Cinsiyetler Açısından Karşılaştırılması	41
3.4. Araştırma Değişkenlerinin Anne ve Baba Eğitim Düzeyi Bakımından Karşılaştırılmaları.....	43
3.5. İOOB ve Oyun Bilişlerinin Günlük Oyun Oynama Süresi Bakımından Karşılaştırılmaları	44
3.6. Araştırma Değişkenleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi	45
3.7. Aracılık Analizlerine İlişkin Bulgular	48
3.8. Basit Aracılık Etkilerinin İncelenmesi	48
3.8.1. Psikolojik Belirtiler ve İOOB Arasındaki İlişkide Oyun Bilişlerinin Aracı Etkisi.	48
3.8.2. Psikolojik Belirtiler ve İOOB Arasındaki İlişkide İşlevsel Olmayan İnançların Aracı Etkisi.....	49

3.8.3. Psikolojik Belirtiler ve İOOB Arasındaki İlişkide Benlik Saygısının Aracı Rolünün İncelenmesi	50
3.9. Seri Çoklu Aracılık Etkilerinin İncelenmesi	51
3.9.1. Majör Depresif Bozukluk ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisi.....	51
3.9.2 Sosyal Kaygı Bozukluğu ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisinin İncelenmesi.....	53
3.9.3. Panik Bozukluk ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisinin İncelenmesi.....	54
3.9.4 Ayrılma Kaygısı Bozukluğu ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisinin İncelenmesi	56
3.9.5. Yaygın Kaygı Bozukluğu ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisinin İncelenmesi.....	57
3.9.6. OKB ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisinin İncelenmesi	59
4. TARTIŞMA	61
4.1. Araştırma Örnekleminde İOOB Belirti Düzeyi ve Değişkenlerin Cinsiyet, Anne/ Baba Eğitimi ve Oyun Oynama Süresi Bakımından Karşılaştırılması	61
4.2. İOOB ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkilerin Değerlendirilmesi	64
4.3. Basit Aracılık Analizlerine İlişkin Bulguların Değerlendirilmesi	67
4.3.1. Psikolojik Belirtiler ve İOOB Arasındaki İlişkide Oyun Bilişlerinin Aracılık Etkisinin İncelenmesi	67
4.3.2. Psikolojik Belirtiler ve İOOB Değişkenleri Arasındaki İlişkide İşlevsel Olmayan İnançların Aracılık Etkisi	68
4.3.3. Psikolojik Belirtiler ve İOOB Değişkenleri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısının Aracılık Etkisi	69
4.4. Seri Aracılık Analizlerine İlişkin Bulguların Değerlendirilmesi	69

4.4.1. Majör Depresif Bozukluk ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisi	69
4.4.2. Kaygı Bozuklukları ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisi	70
4.4.3. OKB ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisi	73
5. SONUÇ VE ARAŞTIRMANIN KLİNİK DOĞURGULARI	74
5.1. Sınırlılıklar ve Gelecek Çalışmalar için Öneriler	76
6. KAYNAKLAR	78
7. EKLER	112
EK-1. Öğrenci Bilgilendirilmiş Onam Formu	112
EK-2. Veli Bilgilendirilmiş Onam Formu	113
EK-3. Demografik Bilgi Formu	114
EK-4. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği (İOOBÖ) (Örnek Maddeler)	116
EK-5. Oyun Oynama Bilişleri Ölçeği (Örnek Maddeler)	117
EK-6. Çocuklarda Anksiyete ve Depresyon Ölçeği (Örnek Maddeler)	118
EK-7. İşlevsel Olmayan Tutumlar Ölçeği (Örnek Maddeler)	119
EK-8. Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği (Örnek Maddeler)	120
EK-9. Etik Kurul Onayı.....	121

KISALTMALAR DİZİNİ

İOOB: İnternette Oyun Oynama Bozukluğu

OKB: Obsesif Kompulsif Bozukluk

DSM 5: Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı

DSÖ: Dünya Sağlık Örgütü

ICD- 11: Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasının On Birinci Revizyonu



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Basit aracılık analizine ilişkin model (PROCESS Model 4)

Şekil 2. Psikolojik belirtiler ve İOOB arasındaki ilişkide oyun bilişlerinin aracı etkisi

Şekil 3. Psikolojik belirtiler ve İOOB arasındaki ilişkide oyun bilişlerinin aracı etkisi.

Şekil 4 Psikolojik belirtiler ve İOOB arasındaki ilişkide oyun bilişlerinin aracı etkisi

Şekil 5. Seri çoklu aracılık analizine ilişkin model (PROCESS Model 6)

Şekil 6. Majör Depresif bozukluk ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Şekil 7. Sosyal kaygı bozukluğu ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Şekil 8. Panik bozukluk ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Şekil 9. Ayrılma kaygısı bozukluğu ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Şekil 10. Yaygın kaygı bozukluğu ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Şekil 11. OKB ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. Katılımcılara ait demografik bilgiler

Tablo 2. Betimsel İstatistikler

Tablo 3. Araştırma Örnekleminde İOOB puanlarının dağılımı

Tablo 4. Araştırma değişkenlerinin cinsiyet açısından karşılaştırılması

Tablo 5. Araştırma değişkenlerinin anne eğitim düzeyine göre karşılaştırılması

Tablo 6. Araştırma değişkenlerinin baba eğitim düzeyine göre karşılaştırılması

Tablo 7. İOOB ve oyun bilişlerinin günlük oyun oynama süresi bakımından karşılaştırılması

Tablo 8. Değişkenler arasındaki korelasyon ilişkileri

Tablo 9. Majör depresif bozukluk ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Tablo 10. Sosyal Kaygı Bozukluğu ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Tablo 11. Panik bozukluk ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Tablo 12. Ayrılma kaygısı bozukluğu ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Tablo 13. Yaygın kaygı bozukluğu ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Tablo 14. OKB ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

1. GİRİŞ

İnternet aracılığıyla sunulan hizmetlerin kullanım sıklığı son yıllarda çarpıcı bir artış göstermektedir. Türkiye’de son on yılda 17-74 yaş grubundaki bireylerin internet kullanım oranlarının neredeyse iki katına yükselerek %85’e ulaştığı bilinmektedir (TÜİK, 2012; TÜİK, 2022). İnternet teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde bilgiye erişim kolaylaşmış, iletişim imkanları genişlemiş ve internetin günlük yaşamdaki kullanım alanları çeşitlenmiştir. İnternet kullanım tercihleri kültürel, sosyoekonomik ve demografik faktörlere bağlı olarak değişkenlik sergilemektedir (Hur, 2006). Özellikle COVID-19 pandemisi sırasında uygulanan sokağa çıkma kısıtlamasında kişiler sesli/görüntülü konuşmalar yaparak sosyal ihtiyaçlarını karşılamış, alışverişleri sanal olarak gerçekleştirmiş, sanal konferanslara katılarak eğitsel ve mesleki faaliyetlerin devamlılığını sağlamış, haber siteleri ve sosyal medya uygulamaları aracılığıyla gündemi takip etmişlerdir (Küçüktağılı, 2020). Yani pandemide internet temel gereksinimlerin karşılanmasına imkân tanıyan bir konumda yer almıştır. İnternet sınırsız bilgiye erişimi mümkün kılarak günlük yaşantıda kolaylaştırıcı bir görev üstlenmektedir. Buna karşın internet ortamı tıpkı gerçek yaşama benzeyen riskleri de barındırmaktadır (Çubukcu ve Bayzan, 2013). 1990’lı yıllarda internetin bir tür bağımlılık yapabileceğine ilişkin endişeler doğmuş ve psikoloji literatürüne internet bağımlılığı kavramı giriş yapmıştır (Young, 1998). Bu noktada bağımlılık yapanın doğrudan internet değil internet aracılığıyla erişilen bağlam olduğu vurgulanmaktadır (Brand ve ark., 2016).

Erken dönemdeki araştırmalarda oyunlar, sosyal medya uygulamaları, çevrimiçi mesajlaşma, pornografi izleme, çevrimiçi bahis gibi etkinlikler birer alt tip olarak tanımlanarak internet bağımlılığı çatısında incelenmiştir (Brand ve ark., 2019; Young, 2009). İlerleyen süreçte ise kişilerin var olan bağımlılıkları bulunan unsura internet üzerinden eriştiği yani internetin bağımlılığı yapan değil tetikleyen unsur olduğunun altı çizilmektedir (Griffiths, 2000). Sonuç olarak bağımlı popülasyonun tasvir edilenden daha küçük bir grup olduğu aktarılmıştır. Bu doğrultuda internet bağımlılığının bir çatı kavram olarak kullanılması yerine sorunlu kullanımla bağımlılık ayrımlarını gözeten işe vuruk tanım ve geçerli tanı kriterlerinin geliştirilmesi ihtiyacı doğmuştur (Starcevic, 2013).

Oyun bağımlılığının kavramsallaştırılması, geçerli güvenilir ölçüm araçlarının geliştirilmesi ve müdahalesine yönelik bilimsel çaba 1970’li yıllardan beri süregelmektedir (Pontes ve Griffiths, 2014). 2015 yılında DSM-5’e İOOB tanısının dahil edilmesiyle beraber ilgili konudaki araştırmalar ivme kazanmıştır. Günümüzde İOOB ile ilişkili temel faktörler bilinse de değişen psikopatoloji trendlerine uyum sağlayabilmek, uygun tedavi ve önleme yöntemleri geliştirebilmek adına bozukluğu açıklayan modelleri test eden çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. İOOB başlangıcı ve sürdürülmesinde gelişimsel bir risk faktörü olarak ergenlik dönemini ele alan çalışmalar incelendiğinde ülkemizde İOOB’yi DSM-5 kriterlerine dayalı şekilde ölçümleyen ve eşlik eden psikolojik bozuklukları kapsayan tarama çalışmalarının son derece kısıtlı olduğu görülmektedir. Bahsedilenlerden yola çıkarak bu çalışmada psikolojik belirtiler ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin aracı etkileri incelenecektir.

1.1. İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Genel Kapsam

Dijital oyunların kullanımı sonucunda açığa çıkan psikolojik belirtiler bu oyunların yalnızca teknolojik cihazlar aracılığıyla oynanabilmesi, hem çevrimiçi hem çevrimdışı oynama imkânı sunması, oyunların çeşitli grafikler, öyküler vb. ile kendine has bir yapısı olması, çoklu amaçlara hizmet edebilmesi gibi sebeplerle diğer sorunlu internet kullanımlarından ayrılmaktadır (Kiraly ve ark., 2014; King ve Delfabbro, 2018). Uzun yıllar boyunca genel internet kullanım sorunlarıyla aynı çatı altında değerlendirilse de pek çok bilimsel araştırma dijital oyun bağımlılığının genel internet kullanımının bir alt türü olmadığı, birbiriyle benzer özellikler barındıran iki ayrı kavram olduğunu doğrulamıştır (Griffiths ve Pontes, 2014). Günümüze dek bahsedilen sorunu ifade etmede “video oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı, teknoloji bağımlılığı, akıllı telefon/tablet/bilgisayar/ ekran bağımlılığı” gibi çeşitli terminolojiler kullanılmıştır (Griffiths, 2000; Irmak ve Erdoğan, 2015).

Dijital oyunların sorunlu kullanımının ilk kez resmi bir tanı kriteri olarak ele alınması DSM-5’in (2013) ileri araştırma önerileri içeren üçüncü bölümünde “‘internette oyun oynama bozukluğu (İOOB)’” tanısına yer verilmesiyle gerçekleşmiştir. Bu bozukluğa sahip kişilerin madde kullanım bozukluğu ve kumar oynama bozukluğu ile benzer semptomlar

sergiledikleri aktarılmıştır. İOOB'nin belirtileri son 12 ay içerisinde işlevselliğin klinik düzeyde bozulması, oyunla aşırı meşguliyet, yoksunluk, tolerans, başarısız bırakma girişimleri, diğer yaşam etkinliklerine ilginin kaybı, psikososyal sorunların varlığına rağmen oynamaya devam etme, oyunu negatif duygulardan kaçış/ rahatlatma amacıyla kullanma ve oyun sebebiyle önemli fırsat ve ilişkileri tehlikeye atma durumlarından en az beşinin gözlenmesidir. Dünya Sağlık Örgütü'nün (DSÖ) yayınlamış olduğu ICD-11'de (2023) ise bu sorun davranışsal bağımlılıklara bağlı bozukluklar kategorisinde “oyun oynama bozukluğu” ismiyle ele alınmıştır ve online/offline olmak üzere iki alt boyuta ayrılmıştır. Tanı kriterlerinde ise 12 aylık periyotta oyun oynama üzerindeki kontrolün kaybı, oyun davranışına verilen önceliğin günlük yaşam aktivitelerinden üstün olması ve olumsuz sonuçlara rağmen oyun oynamanın sürdürülmesi yer almaktadır. Ayrıca şiddetli semptomların varolması durumunda 12 ay şartının kısaltılabileceği eklenmektedir.

İOOB'nin resmi tanı kriterlerinin belirlenmesi alanyazındaki kavram karmaşasının ortak bir dile dönüşmesine katkı sağlamaktadır. Böylece geçerli tanısal ölçüm araçlarının geliştirilmesi, yaygınlık çalışmalarının yürütülmesi ve etkili müdahalelerin uygulanması adına kayda değer bir ilerleme kaydedilmiştir (Petry ve ark., 2015). Örneğin bazı ülke yönetimleri İOOB'yi ulusal bir sağlık sorunu olarak ele almış ve çalışmalar başlatmışlardır. Çin hükümeti çocukların oyun oynama süresine kısıtlama getirmiştir, İtalya ulusal önleme planında İOOB düzeyini belirlemeyi ve farkındalık arttırmayı dahil etmiştir, eğitim bakanlığı soruna odaklanan eğitsel aktiviteleri desteklemiştir, İsviçre'de ise sağlık bakanlığı ebeveynlere ekran kullanımı konusunda danışmanlık yapan profesyonellere yönelik bir kılavuz yayınlamıştır ve bu alanda çalışan uzmanlar yetiştirmektedir (Long ve ark., 2022). Türkiye'de yer alan uygulamalara ise YEŞİLAY'ın bu alandaki araştırmalara destek vermesi, Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) müfredatında teknoloji kullanımına yönelik rehberlik etkinlikleri yer alması örnek gösterilebilir.

İOOB'nin yaygınlığına ilişkin çalışmalar incelendiğinde alanyazında tutarlı sonuçlara ulaşmak güçtür. Derleme çalışmalarında %0.7 ve %27.5 arasında değişen sonuçlara ulaşılmaktadır (Mihara ve Higuchi, 2017). Güncel ve küresel çaptaki meta- analiz çalışmaları incelendiğinde genel popülasyonda %3.05 ve %3.3 oranlarına ulaşılmıştır (Kim ve ark., 2022a; Stevens ve ark., 2021). Asya ülkelerindeki yaygınlığın %12 ve %10.1 gibi oranlarla daha yüksek düzeyde seyrettiği dikkat çekmektedir (Chia ve ark., 2020; Liao ve

ark., 2022). Türkiye’de İOOB yaygınlığını inceleyen kapsamlı bir araştırmaya rastlanmamıştır ancak 2019 yılında 24493 katılımcı ile bağımlılık risk gruplarını inceleyen geniş çaplı bir projede bireylerin %32’sinin dijital oyun bağımlılığı için yüksek risk grubunda olduğu belirlenmiştir (Ünüböl ve Hızlısayar, 2019).

Yaygınlık çalışmalarında elde edilen geniş ranjin sebebi tanı kriterlerindeki farklılıklarla açıklanmaktadır (Kuss ve ark., 2014). Resmi bir bozukluk olarak tanımlanması yakın geçmişte gerçekleşen İOOB’nin ölçümünde kullanılan bazı araçların sorunlu kullanım ve bozukluk ayırımını yapmada psikometrik olarak yeterince güçlü olmadığı ifade edilmektedir (King ve Delfabbro, 2018a). Özellikle 1990’lı yıllarda yapılan ilk araştırmalarda tanı kriteri olarak patolojik kumar oynama belirtilerinin esas alındığı çalışmalarda yaygınlık anlamlı düzeyde daha yüksek saptanmıştır (Fam, 2018). Yaygınlık çalışmalarında elde edilen geniş ranjin diğer sebepleri kesme noktalarının değişkenlik göstermesi, kullanılan örneklemin demografik özellikleri ve kültürel farklılıklar olarak sıralanmaktadır (Stevens ve ark., 2021).

1.1.2. İOOB’yi Açıklayan Güncel Modeller

1.1.2.1 Kişi- Duygu- Biliş- Yürütme Etkileşimi Modeli (I-PACE)

Brand ve arkadaşlarının ilk olarak 2016 yılında yayınladığı I-PACE modeli internetle ilişkili davranışsal bağımlılıkların (oyun, kumar, alış- veriş, pornografi izleme ve sosyal ağ bağımlılıkları) altında yatan psikolojik ve nörobiyolojik etmenlerin açıklanmasını hedeflemektedir. Brand ve arkadaşları (2019) modelin sadece internet ilişkili değil tüm bağımlı davranışları kapsayan güncellenmiş bir versiyonunu da yayınlamışlardır. Modele göre yatkınlık faktörleri: (1) genetik yatkınlık (2) erken çocukluk deneyimleri (3) depresyon, anksiyete ve dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB) başta olmak üzere komorbid tanılar (4) dürtüsellik, benlik saygısı, nevrotiklik gibi kişilik özellikleri (5) sosyal destek, yalnızlık gibi sosyal bilişlerdir. Başa çıkma yöntemleri, duygu düzenleme dürtüsü ve internetle ilgili uyaranlara verilen algısal tepkiler düzenleyici etmenler olarak kabul edilir. Durumsal tetikleyicilere verilen duygusal ve bilişsel yanıtların yürütücü işlevlerdeki bozulmayla etkileşimi de aracı değişkenlerdir. Bahsedilen faktörlerin kombinasyonu hangi türde bir bağımlı davranışın gelişeceğini belirlemektedir. Örneğin kişilerarası ilişkilerinde

sorun yaşıyan ya da negatif bir duygu durum içerisinde bulunan birey internetle ilişkili bir uyarıcıyla karşılaşır ve deneyim kişide haz uyandırır. Bu durum daimi olarak bağımlılıkla sonuçlanmaz ancak kişide koşullu bir öğrenme gerçekleşir. Bununla birlikte stresli yaşam olaylarıyla baş etmede internetin kullanımının İOOB için güçlü bir katkı sağladığı bilinmektedir. Zamanla oyun oynama davranışı ve tatmin arasındaki ilişki güçlenerek içsel mekanizmaları kontrol etmek zorlaştırabilir. Öyle ki duygusal ve bilişsel süreçler doğrudan oyunla ilişkili uyarıcılara dönüşebilir, otomatik olarak oyun oynama davranışı ile sonuçlanabilir. Modelin bir diğer önemli vurgusu ise duygu düzenleme dürtüsünün erken dönemde bağımlılık gelişiminin önemli faktörü olmasıdır. İnternet kullanımı başlangıçta tatmin duygusu elde etme amacıyla sürdürülmektedir ancak zamanla yürütücü işlev mekanizmalarında meydana gelen bozulmayla beraber tatmin yerini telafiye bırakmaktadır.

1.1.2.2. İOOB'nin Bilişsel Davranışçı Modeli

Dong ve Potenza'nın (2014) önerdiği modelde İOOB'nin madde bağımlılıklarına benzer bir çerçevede kavramsallaştırılması hedeflenmektedir. Bağımlı davranış 3 temel alanda ele alınır. İlk bileşen ödül arayışıdır. İOOB kriterlerini karşılayan kişiler anında başarı duygusunun ödüllendiriciliğiyle tatmin yaşarlar. Kazanma ve kaybetme durumlarında aşırı nöral ve davranışsal tepkiler meydana gelir (Weinstein ve ark., 2017). Bu ödül duyarlılığının oyunları daha uzun süre oynamada rolü olduğu söylenebilir. İkinci bileşen yürütme kontrolüdür. Tıpkı madde kullanım bozukluklarında olduğu gibi bilişsel ön yargılar devreye girer, bilişsel kontrol zayıflar, davranışsal esneklik azalır. Son olarak karar verme aşamasında İOOB'li bireyler kısa vadeli tatmin odaklıdır, uzun vadeli uzun sonuçları ön görebilmekte zorlanır. Fayda zarar hesabı yapmakta güçlük çekilir. Karar verme sırasında bölgesel beyin aktivitelerinde de artış meydana geldiği gözlenmektedir (Wei ve ark., 2017). Sonuç olarak ödül arayışıyla başlayan ve bilişsel kontrolün azalmasıyla ilerleyen bu döngü kişinin aleyhine kararlar vermesiyle ilerler, bu kısır döngünün birbirini takip etmesiyle semptomlar şiddetlenir, yönetici kontrol becerileri gün geçtikçe zayıflar.

1.1.2.3. Oyun Motivasyonları Modeli

Dijital oyunlar oyunculara farklı stillerde oynama imkanı sunar. Oyuncunun hangi motivasyonla oyunu sürdürdüğünü belirlemenin oyun oynama rutinine ilişkin bilgi sağlayacağı fikriyle Bartle (*akt.*) (1996) 3 oyuncu tipi önerdiği modelini sunmuştur. Ancak deneysel olarak test edilmemiş olması ve bu üç tipin kendi aralarında yüksek korelasyon göstermesi sebebiyle eleştirilmiştir. Yee (2006) bu modeli deneysel temeli güçlendirilerek revize etmiş ve Devasa Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunları (MMORPG) türü oyunlara uyarlamıştır. Bu oyunlar grup çalışması yapmak, savaşmak, kademeli görevleri tamamlamak başta olmak üzere gerçek dünyaya benzer çok sayıda unsur içerirler. Dünyanın her yanından insanlar avatarlar oluşturarak bu çevrimiçi gerçekliğin parçası olurlar. Çalışmanın sonucunda 10 farklı oyun motivasyonu 3 ana bileşende toplanmaktadır:

1. Başarı bileşeni:
 - a. İlerleme: Güç kazanma, oyun içi hızlı ilerleme, oyun içindeki zenginlik/ statü araçlarını biriktirme arzusunu ifade eder.
 - b. Mekanik: Karakterin performansını güçlendirmek için oyunun kural ve sistemlerini analiz etmeye ilgi duymayı ifade eder.
 - c. Rekabet: Diğerlerine meydan okuma ve rekabet etme arzusunu ifade eder.
2. Sosyal Bileşeni:
 - a. Sosyalleşme: Diğer oyuncularla yardımlaşma ve sohbet etmeye ilgi duymayı ifade eder.
 - b. İlişki: Diğer oyuncularla uzun süreli ve anlamlı ilişkiler kurma arzusunu ifade eder.
 - c. Takım çalışması: Bir grupla çalışmaktan tatmin olmayı ifade eder.
3. Daldırma bileşeni:
 - a. Keşif: Oyuna ilişkin diğer oyuncuların bilmediği bilgilere erişmeyi ifade eder.
 - b. Rol yapma: Öyküsü olan bir oyun karakteri yaratma ve diğer oyuncularla etkileşime geçmeyi ifade eder.
 - c. Özelleştirme: Karakterlerin görünümelerini özelleştirmeye ilgi duymayı ifade eder.
 - d. Kaçış: Gerçek yaşam sorunlarını düşünmeden kaçmak için oyunların kullanılmasını ifade eder.

Cinsiyetler arası farklılıklar incelendiğinde erkeklerin oyunları başarı motivasyonu ile oynamaya daha meyilli oldukları, kadınların ise sosyalleşme motivasyonunda daha yüksek puanlar aldıkları görülmektedir. Bağımlılıktaki en belirleyici motivasyon ise kaçış olarak ön plana çıkmaktadır (Yee, 2006). Oyun süresi, işlevsellikteki düşüş gibi temel semptomların ötesine geçerek oyun içi bileşenleri göz önüne alan bu model bir çatı kavram olarak değerlendirilmiş ve diğer oyun türlerini de kapsayan onlarca değerlendirme aracı üretilerek genişletilmiştir (Backlund ve ark., 2022).

1.1.3. İOOB’de Gelişimsel Bir Risk Faktörü Olarak Ergenlik Dönemi

Pek çok psikolojik sorunun başlangıcı çocukluk ve ergenlik dönemine dayanmaktadır (Kessler ve ark., 2007). Dünya Sağlık Örgütü raporlarına göre ergenlik dönemindeki bireylerin yaklaşık %14’ü psikolojik sorunlar yaşamaktadırlar (WHO, 2021). Ergenlik, çoğunluğu kültürel etmenler tarafından belirlenen gelişimsel görevleri tamamlama amacıyla fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişim hamlelerinin gerçekleştirildiği ve yetişkinlik dönemine hazırlığın başladığı bir gelişimsel evredir (Kenny ve ark., 1995). Bu süreçte yaşamsal stresörlerin sayısı da artmaktadır. Ebeveynlik stilleri, aile içi şiddet, boşanma gibi ailesel faktörler; artan akademik beklentiler ve akran zorbalığı gibi okulla ilişkili faktörler; ilişki sorunları, negatif yaşam olayları gibi sosyal faktörler ergenlik döneminde sıklıkla rastlanan çevresel stresörlerdir (Coward, 2018). Gelişimsel sürecin doğasından kaynaklanan yüksek stres ise psikolojik sorunların ortaya çıkma ve sürdürülmesinde etkilidir (Grant ve ark., 2004).

Alanyazın incelendiğinde İOOB’yi ele alan çalışmaların 2000’li yıllarda dijital teknolojilerin gelişiminde yaşanan ivme artışına bağlı olarak internete erişim oranları ciddi biçimde yükselen çocuklar ve ergenlere odaklandığı görülmektedir (Gentile, 2009). 12- 18 yaş aralığının nörolojik, gelişimsel ve kültürel sebeplere bağlı olarak bağımlı davranışların ediniminde yüksek bir risk taşıdığı bilinmektedir (King ve Delfabbro, 2018a). Bu doğrultuda ergenlik döneminde bulunmak İOOB gelişiminde bir risk faktörü olarak ele alınmaktadır (Sugaya ve ark., 2019). Yaş gruplarının oyun aktivitesi arasındaki farkların kaynağına dair görüş ayrılıkları bulunmakla beraber ergen ve genç yetişkinler arasında daha yüksek yaygınlık oranları elde edilmiştir (Ferguson ve ark., 2011; Stevens ve ark., 2021). Ülkemizde yapılan bir araştırmada 11-14 yaş arasındaki erken ergenlik dönemi ve 15-18 yaş arasında

bulunan orta ergenlik dönemindeki katılımcıların İOOB puanları 19-23 yaş aralığındaki geç ergenlik dönemindeki katılımcılardan anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur (Andiç, 2019). Avrupa örnekleminde oluşan ve DSM 5 kriterlerine göre yapılan yaygınlık taramalarında %1.1 ve %1.6 gibi yakın oranlar elde edilmiştir ve katılımcıların %5.1'i eşik altı düzeyde belirtiler gösteren risk grubu olarak tanımlanmıştır (Müller ve ark., 2015; Rehbein ve ark., 2015). Eski tanısallık kriterleri dahil eden ve örnekleme ülke ayrımı yapmayan meta-analiz çalışmalarında ise %4.6 ve %8.8 oranları elde edilmiştir (Fam, 2018; Gao ve ark., 2022). Ergenlik döneminde gözlenen İOOB göz sağlığı, kas ağrıları, uyku sorunları gibi fiziksel sağlık sorunlarından okul uyumu, sosyal beceriler ve psikolojik sağlığa kadar uzanan geniş bir yelpazede olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir (Byeon ve ark., 2022; Güllü ve ark., 2023; Milani ve ark., 2018; Mylona ve ark., 2020; Wichstrøm ve ark., 2019).

1.1.3.1. Oyunla İlişkili Risk Faktörleri

Dijital oyun sektörü artan yatırım fonlarıyla birlikte global bir endüstriye dönüşmüştür (T.C. Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisi, 2023). Oyun endüstrisinin oyuncuları daha uzun süreler oyunda tutmak amacıyla operant koşullama tekniklerini kullandığı bilinmektedir (King ve ark., 2010). İOOB'nin etkilerini izlemeyi zorlaştıran en belirgin faktörlerden birisi dijital oyunların sürekli değişen ve gelişen yapılarıdır. Oyunların yapısal özelliklerinin İOOB gelişimi ve sürdürülmesindeki etkilerini belirlemeye yönelik araştırmalar geri planda kalmaktadır.

Dijital oyunlardaki temel ayrımlardan birisi çevrimiçi ya da çevrimdışı özellikte olmalarıdır. Genel kanı çevrimiçi oyunları oynayan kişilerde bağımlılık gelişme olasılığının daha yüksek olduğu yönündedir (Mihara ve Higuchi, 2017). Bu oyunlarda kişiler rekabet edebilir, sosyalleşebilirler. Çevrimiçi format oyun geliştiricilerin devamlı olarak güncellemeler getirmeleri ve oyun deneyimini geliştirmelerine de imkan tanır (King ve Delfabbro, 2018a). Oyun tercihleri bakımından kadınlar ve erkekler arasında farklılıklar söz konusudur. Çevrimiçi oyunlar erkekler, çevrimdışı oyunlar kadınlar arasında popüler görünmektedir (Body ve ark., 2021).

Oyun türlerini karşılaştıran çalışmalarda İOOB ile en yüksek düzeyde ilişki gösteren oyun türü olarak ilk sırada MMORPG türü oyunlar gelmektedir (Rehbein ve ark., 2021).

MMPORPG oyunlar üç boyutlu ve sürükleyiciliği yüksek kurgusal bir tasarıma sahiptirler. Bu oyunlarda oyuncular gruplar oluşturarak iş birliği kurabilir, anlamlı sosyal ilişkiler geliştirebilir ve avaturları özelleştirerek kendi benlikleriyle özdeşim kurabilirler (Kiraly ve ark., 2023). Oyuncu karakterin kendi gözünden oynanan Birinci Şahıs Nişancı Oyunlar (FPS) ve Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (MOBA) türündeki oyunlar da bağımlılık gelişimiyle sıklıkla ilişkilendirilen türlerdendir ve popülerlikleri gün geçtikçe artmaktadır (Rehbein ve ark., 2021). Oyun içi elementlerde kritik bir diğer değişken oyun içi satın alma davranışlarıdır. Kişilerin oyuna maddi yatırım yapmaları oyuna bağlılıklarını devam ettirmelerine ve İOOB için güçlü bir yatkınlık geliştirmelerine yol açar (King ve Delfabbro, 2018c). Bir ekonomi terimi olan batık maliyet yanılıısına göre kişiler bir yatırımda bulunduktan sonra kârsız hatta zararda olsalar dahi eylem planını sürdürmeye ve kaynak yatırımlarını arttırarak zararı telafi etmeye meyillidirler (Haita- Falah, 2017). Bir çeşit ganimet kutusu olarak tanımlanabilecek “Loot Box” ürünlerinin oyun sırasında çocuklar ve ergenlerin kumar benzeri bir deneyim yaşamalarına sebep olduğu düşünülmektedir. Bu kutulardan rastgele şekilde çok değerli veya basit oyun araçları çıkmaktadır. Beklenen düzeyde eşya edinemeyen kişi tekrar ve tekrar satın almaya devam eder, böylece oyuna adanmışlık artar (King ve Delfabbro, 2018c). Oyun türlerinin 12- 17 yaş aralığındaki ergenlerde İOOB gelişimine katkısı incelendiğinde oyun içindeki mini kumar unsurları ve Loot Box alımları gerçekleştirenlerde sırasıyla 2.4 ve 2 kat daha sık İOOB görüldüğü belirlenmiştir (Hing ve ark., 2023). Satın almalarda etkili bir diğer faktör ise bireyin oyun alışkanlıklarına göre kişiselleştirilmiş, sınırlı süre için tanımlanan kampanyalardır. Kişiyeye özel kampanyaların özellikle acemi oyuncuların bu cazip teklifle tekrar karşılaşamayacaklarına inanmalarına sebep olduğu bilinmektedir (Kiraly ve ark., 2023).

1.1.3.2. Bireysel Risk Faktörleri

Kişilerin oyun deneyimleri bireysel özelliklerine bağlı olarak farklılaşmaktadır. Bu özellikler bağımsız olarak veya birbirleriyle etkileşim göstererek oyuna ilişkin fayda- zarar algılarının şekillenmesinde ve oyun davranışının niteliğinin belirlenmesinde rol üstlenirler (King ve Delfabbro, 2018a). Günümüze dek yapılan çalışmalar erkeklerde İOOB’nin daha yaygın olduğu ve daha şiddetli seyrettiği yönündedir (Ropovik ve ark., 2023). Cinsiyetler arasındaki bu farklılığa ilişkin açıklamalar erkeklerin dürtüsel davranışlarının oyun

süresinde artışla ilişkili olabileceği ve sorunlarla başa çıkmada keyifli aktivitelerle meşgul olmayı tercih etmelerinin bağımlılığının sürdürülmesine katkı sağladığı şeklindedir (Dong ve Potenza, 2022). Ek olarak erkek ergenlerin şiddet içerikli oyunlar oynamayı daha fazla tercih ettikleri, oyunlara karşı daha yüksek bir heyecan duydukları ve oyunları arkadaş edinme amacıyla oynadıkları ifade edilmektedir (Paulus ve ark., 2018). Buna karşın son yıllarda kadın oyuncuların sayısında önemli bir artışın meydana geldiği bilinmektedir (Kiraly ve ark., 2023).

Dürtüsellik İOOB'den sorumlu nöropsikolojik faktörler arasında en çok araştırılan konulardan birisidir ve araştırmacılar İOOB tanılı kişilerin önemli bir kısmının dürtü kontrolünde güçlük çektiğinde hem fikirdir (Şalvarlı ve Griffiths, 2019). DSM-5'e göre dürtüsellik DEHB'in iki ana unsurundan birisidir ve İOOB ile en yaygın görülen eş tanılar arasında yer almaktadır (APA, 2013; Hygen ve ark., 2020). DEHB ve İOOB tanılı bir grup ergenin DEHB'e yönelik ilaç kullanımının ardından dürtüsellüğün yanı sıra İOOB semptomlarında da düşüş yaşandığı belirlenmiştir (Park ve ark., 2016). Zengin (2023) DEHB ve İOOB eş tanılı çocuk ve ergenlerin hiperaktivite düzeylerinin sadece DEHB tanılı gruptan yüksek olduğunu bulmuştur. Aynı çalışmada eş tanılı grubun yaş ortalamasının anlamlı düzeyde yüksek olması bu iki bozukluk arasındaki ilişkinin ergenliğe has bir yapılanması olabileceği sorusunu akla getirmektedir. Nitekim Danile ve arkadaşları (2016) ilkokul öğrencilerinde DEHB'in İOOB'yi anlamlı biçimde yordamadığını tespit etmişlerdir.

Kişilik örgütlenmesinin İOOB ile yakın bir ilişkisi olduğu düşünülmektedir. Beş faktör kişilik kuramından nevrotikliğin İOOB üzerinde hem doğrudan hem de aracı etkilerle bir risk faktörü olduğu bilinmektedir (Rodriguez-Ruiz ve ark., 2023). Nevrotik bireylerin stres ve kaygıya yatkınlığı sebebiyle oyunları bir kaçış yolu olarak kullanıyor olabilecekleri ifade edilmektedir (Kiraly ve ark., 2023). Vicdanlılık, dışa dönüklük ve uyumlulukla ise negatif ve anlamlı düzeyde korelasyon bulunmaktadır (Chew, 2022). Klinik örnekleme yapılan bir çalışmada ise içe dönüklük, çekingenlik, hostalite, itaatkarlık, obsesif kompulsif eğilimler, düşmanlık, paranoid özellikler ve borderline kişilik özelliklerinin İOOB ile yüksek düzeyde ilişkili olduğu belirlenmiştir (Torres- Rodriguez ve ark., 2018a).

Günlük yaşam stresörleriyle başa çıkarken duygu düzenleme ve problem çözme becerilerinin yetersiz kalması sonucunda oyun oynayarak sorunlardan uzaklaşmak, gerçek yaşamda edinilemeyen tatmin duygusuna oyunlar aracılığıyla ulaşmak ergenlerde yaygın

şekilde rastlanan bir durumdur (Melodia ve ark., 2020). Başa çıkma stratejisi olarak inkâr ve davranışsal uzaklaşmayı kullanan ergenlerin İOOB geliştirme olasılıklarının ciddi düzeyde arttığı ifade edilmektedir (Schneider ve ark., 2018). Duygu düzenlemede bastırma stratejisi ve içsel işlevsel olmayan duygu düzenlemenin bağımlılıkta yordayıcı etkileri bulunduğu, bilişsel duygu düzenleme stratejisi ve içsel işlevsel duygu düzenlemenin ise negatif yönlü bir ilişki gösterdiği de bulgular arasındadır (Andiç, 2019; Güntay 2021). Bununla beraber kaçınmacı tutumların yalnızlık, benlik saygısı, kendilik algısı ve anksiyete gibi psikososyal faktörler ve İOOB ilişkisi arasında düzenleyici bir etkisi olduğu öne sürülmüştür (Melodia ve ark., 2020).

Genel kanı oyun dışındaki gerçek yaşam aktivitelerindeki azalmayla birlikte bağımlılık riskinin artacağı yönündedir (King ve Delfabbro, 2018a). Pek çok çalışmada İOOB etiyolojisinde yalnızlığın yordayıcı rolü ön plana çıkmaktadır ancak Türkiye’de ergenlerin yalnızlık düzeylerini ele alan sınırlı sayıda çalışmaya erişilmiştir (Brand ve ark., 2016). COVID-19 pandemisi döneminde yürütülen araştırmalarda yalnızlık düzeyinin internet bağımlılığıyla ilişkili olduğu saptanmıştır (Erkılıç, 2021; Sarılioğlu ve ark., 2021). Benzer şekilde ergenlerin spor aktivitelerine katılım ve egzersiz seviyesinin düşük olması İOOB için önemli bir risk faktörü olarak değerlendirilmektedir (Mihara ve Hugichi, 2017). Akademik başarının düşük olması da İOOB belirtileriyle güçlü bir ilişkiye sahiptir ancak tüm bunların bağımlılığın bir sonucu olabileceği de göz önünde bulundurulmalıdır (Mihara ve Hugichi, 2017).

1.1.3.3. Kişilerarası ve Çevresel Risk Faktörleri

Aile içerisindeki yakınlık ve güç ilişkileri çocuğun ergenlik döneminde deneyimlediği biyopsikososyal değişimlerin sonucunda yeniden düzenlenir (Akün, 2013). Bir derleme çalışmasında aileyle sosyal aktivitelere katılım, algılanan ebeveyn tutumu, ebeveynin şefkati gibi konuları kapsayan zayıf ebeveyn- çocuk ilişkisinin İOOB gelişiminde en tutarlı faktör olduğu aktarılmaktadır (Schneider ve ark., 2017). Ebeveyndeki kaygı bozuklukları ileriye dönük olarak İOOB’yi tahmin edebilmektedir ve bireysel sorunların aile sistemindeki karşılığını temsil etmektedir (Wartberg ve ark., 2019). Türkiye’deki çalışmaların özellikle bağlanma stilleri ve aile içi etkileşimlere odaklandıkları söylenebilir. Ebeveynlerin hem sınırlayıcı hem de aşırı izin verici tutumlarının ve otoriter yaklaşımların İOOB için birer risk

faktörüken destekleyici aile ilişkisinin koruyucu bir faktör olabileceğine ilişkin bulgular mevcuttur (Andiç, 2019). Ayrıca ebeveynin oyun davranışını gözlemlemesi- düzenlemesi gibi davranışlar diğer koruyucu faktörler arasında yer almaktadır (Karacaoğlu, 2019; Kiraly ve ark., 2023). Sonuçlar doğrultusunda önleme ve müdahale çalışmalarında ailenin katılımı önem kazanmaktadır (Bender ve ark., 2020).

Ergenin akran etkileşimlerinin niteliği İOOB üzerinde etkili olduğu düşünülen bir diğer etmendir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal destek düzeylerinin incelendiği çalışmaların ortak noktası bu iki değişkenin aralarında negatif bir ilişki bulunduğu şeklindedir (Nergiz ve Nergiz, 2021). Okulda arkadaş edinmekte güçlük çeken veya okulda zorbalığa uğrayan çocukların İOOB'ye yatkınlık gösterdiği ifade edilmektedir (Kiraly ve ark., 2023). Dijital oyunlar pek çok kişi için keyifli zaman geçirdikleri bir aktivitedir, oyuncular bu aktiviteyi tıpkı film izlemek, kültürel ve sanatsal etkinliklere katılmak gibi eylemlere yakın bir deneyim olarak tanımlamaktadırlar (King ve Delfabbro, 2019). Buna karşın sosyal ihtiyaçların oyunlar üzerinden karşılanması bağımlılıkla ilişkilendirilmektedir (Mihara ve Hugichi, 2017). Ergenlerin arkadaş seçimleri incelendiğinde sorunlu oyun kullanımı olanların yakın arkadaşlarının da benzer örüntülere sahip olduğu gözlenmiştir (Gunuc, 2021). Oyunu diğerlerinden önce bırakan kişiler; tekrar gruba dahil olamama, dışlanma gibi korkular duymalarının sonucunda oyun davranışını gerçek yaşam sorumluluklarına karşı önceliklendirebilmektedirler (King ve Delfabbro, 2018a).

1.2. Ergenlik Döneminde Psikolojik Belirtiler

Dünya genelinde ergenler arasında kayda geçen en yaygın psikolojik sorun anksiyete bozukluklarıdır, ikinci sırada ise depresyon gelmektedir. Bu dönemde sıklıkla rastlanan diğer sorunlar ise DEHB, yeme bozuklukları, kendine zarar verme ve intihar davranışları, madde kullanım bozuklukları olarak sıralanmaktadır (WHO, 2021). Depresyon ve kaygı bozuklukları sıklıkla hem kendi aralarında hem de diğer bozukluklarla komorbidite göstermektedir. Lise öğrencileriyle yapılan bir çalışmada anksiyete bozukluğu tanısı alan kişilerin %70'inin başka bir tanısının daha olduğu ve yarısından fazlasında majör depresif bozukluk bulunduğu belirlenmiştir (Lewinsohn ve ark., 1997). Türkiye'deki ergenlerin psikiyatri kliniklerine başvurularının incelendiği bir araştırmaya göre ilk sıradaki başvuru sebepleri yıkıcı davranım bozuklukları, anksiyete bozuklukları ve duygu durum

bozukluklarıdır (Akdemir ve Çuhadaroglu Çetin, 2008). Ergenlikte başlayan psikolojik sorunlar yetişkinlik yaşantısına da taşınarak günlük yaşamda ciddi uyum sorunlarına yol açabilmektedir (Kim, 2003). Bu sebeple erken tanılama ve müdahaleyi uygulamak sorunların kalıcılığının veya şiddetini hafiflemesine, gelecekte oluşabilecek ikincil bozuklukların önlenmesine yardımcı olmaktadır (Kessler ve ark., 2007).

1.2.1. Ergenlik Döneminde Psikolojik Belirtilerin İOOB ile İlişkisi

Komorbidite İOOB'nin gelişimine kuvvetli bir katkı sağlamaktadır (King ve ark., 2018a). Günümüze dek eşlik eden tanılar içerisinde en çok araştırılanlar depresyon, yaygın kaygı bozukluğu ve dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğudur (Kiralı ve ark., 2023). Türkiye'deki yüksek lisans ve doktora tezlerinin incelendiği bir derleme çalışmasında dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu, depresyon, sosyal kaygı ve karşıt olma karşıt gelme bozukluklarının İOOB ile yüksek düzeyde komorbidite gösterdiği aktarılmaktadır (Nergiz ve Nergiz, 2021). Pearcy ve arkadaşları (2017) komorbiditenin yaygınlığı göz önünde bulundurulduğunda İOOB'nin gerçekten bir bozukluk mu yoksa semptom mu olduğu sorusunun yanıtlandırılması amacıyla İOOB'nin psikolojik rahatsızlık ve yetersizlikteki rolü incelemişlerdir. Sonuç olarak hem psikolojik rahatsızlık hem de yetersizlik üzerinde varyansa bağımsız katkısı olduğu saptanmıştır.

1.2.2. Depresyon

Depresyon çökkün duygu durum, çevreye ilgide azalma, değersizlik ve ölüm düşünceleriyle karakterize bir psikolojik bozukluktur (APA, 2015). Depresif semptomların yaygınlığı çocukluktan ergenlik dönemine geçişle beraber belirgin bir artış gösterir (Eskin ve ark., 2008). Ergenlik dönemi depresyonu sonuçları arasında bozulan akran ilişkileri, akademik başarıda düşüş, ev/okuldan kaçma ve madde bağımlılığı başlangıcı yer almaktadır (Tamar ve Özbaran, 2004). Bir araştırmada intihar girişimi nedeniyle hastaneye başvuran ergenlerin çoğunun majör depresif bozukluk tanısı aldığı aktarılmıştır (Akdemir ve Çuhadaroglu Çetin, 2008). İntihar girişimiyle ilişkisi de dikkate alındığında ergenlik dönemindeki depresyonun takibi psikolojik sağlık üzerinde kritik bir role sahiptir (Auerbach ve ark., 2015). İOOB tanısı alan kişilerin %32'sinde depresyon belirtileri görüldüğü ifade edilmektedir (Ostinelli ve ark., 2021).

Ödül, dikkat kontrolü ve duygu düzenleme işlevlerinde görülen fizyolojik anomaliler bakımından duygu durum bozuklukları ve İOOB arasında bazı ortaklıklar görülmesi sebebiyle bu bozuklukların temelinde benzer nörofizyolojik mekanizmaların yattığı düşünülmektedir (Zhou ve ark., 2023). İOOB ve depresyon ilişkisini ele alan sınırlı sayıdaki boylamsal çalışma depresif belirtilerin 3-6 aylık zaman dilimlerinde ergenlerin İOOB geliştirme olasılığını yordadığına işaret etmektedir (Dang ve ark., 2024; Teng ve ark., 2021; Yin ve ark., 2023). Alan yazın incelendiğinde depresyon ve İOOB şiddetinin karşılıklı bir etkileşim içerisinde olduğu yani birbirlerini ön görebildiklerine dair pek çok çalışmaya rastlanmıştır (Liu ve ark., 2018). Buna karşın ilişkinin yönüne dair ortak bir kanıya varılamamıştır (Gonzales- Bueso ve ark., 2018).

1.2.3. Kaygı Bozuklukları

Çocuk ve ergenlerin yeni gelişimsel ödevlerle karşılaştıkça kaygı hissetmeleri olağan kabul edilmektedir. Erken ergenlikte yükselen kaygı orta ergenlikte hafifleme, geç ergenlik döneminde tekrar artma eğilimdedir (Van Oort ve ark., 2009). Ancak kaygının patolojik düzeye ulaşmasıyla beraber sosyal ve akademik işlevsellikte önemli bir düşüş meydana gelmektedir (de Lijster ve ark., 2018). 12 aylık takip süresince 13-14 yaş grubundaki bireylerin genel anksiyete düzeylerinin İOOB tanısı almayı ön görebildiği belirlenmiştir ve bunun tam tersi yöndeki ilişki de geçerlidir (Kim ve ark., 2022b). Zhang ve arkadaşları (2023) ilişki tatmini yetersiz ergenlerin başkalarının yaşadığı ödüllendirici deneyimleri kaçırma endişelerini dindirmek amacıyla oyun içinde arkadaşlar bulmaya yöneldiklerini ancak bunun maladaptif bir başa çıkma yöntemi olması sebebiyle genel kaygı ve İOOB'yi tetikleyebileceğini ileri sürmektedir. Çevresel koşullar da kaygı bozukluklarının gelişiminde rol oynamaktadır. COVID- 19 pandemisi sırasında çocuk ve ergenlerin kaygı düzeylerinin belirgin şekilde yükseldiği, en radikal artışın ise 11-15 yaş aralığındaki erkeklerde gözlemlendiği aktarılmaktadır (Ludwig- Walz ve ark., 2023). Aynı esnada gerçekleştirilen başka bir boylamsal araştırmada ise ergenlerin hem oyun süresinin hem de İOOB sıklığının yükseldiği, yaygın anksiyete ve depresyonun spesifik olarak erkeklerde bu artışı pozitif yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır (Teng ve ark., 2021).

Sosyal kaygı bozukluğu sosyal ortamlarda hissedilen şiddetli utanç, başkaları tarafından aşağılanma veya olumsuz değerlendirmeye duyulan yoğun korku ve bu ortamlardan kaçınmayla karakterize bir kaygı bozukluğudur (Kashdan ve Herbert, 2001). Boylamsal çalışmalar hem klinik düzeyde hem de eşik altı sosyal kaygı belirtilerinin yaşam boyu sürebileceğine ve tam remisyonun nadir olduğuna işaret etmektedir (Beesdo-Baum ve ark., 2012). Sosyal kaygı bozukluğunun başlangıcının diğer bozukluklara kıyasla çok daha erken dönemlere dayandığı düşünülmektedir. Öyle ki yapılan bir çalışmada tanı almış kişilerin pek çoğu semptomların olmadığı zamanları hatırlayamamıştır (Bourdon ve ark., 1988). Bununla beraber bozukluğun başlangıcının en yaygın olarak ergenlik döneminde ortaya çıktığı öne sürülmektedir (Leigh ve Clark, 2018; Rao ve ark., 2007). Sosyal kaygı bozukluğunun gelişimi ve sürdürülmesine yol açan ailesel faktörler genetik yatkınlık, eleştirel/ reddedici ebeveyn tutumları, ebeveynin kendi sosyal kaygısı sebebiyle çocuğun sosyal ortamlara adaptasyonunu sağlayamaması vb. sıralanabilir (Kashdan ve Herbert, 2001). Ayrıca sosyal etkileşimlerin önem kazandığı ergenlik döneminde yaşanan akran reddi gibi olumsuz deneyimler de sosyal kaygının gelişiminde etkili görünmektedir (Leigh ve Clark, 2018). Öz düzenleme ve sosyal beceri konusunda güçlük yaşayan ergenlerin İOOB'ye yatkın oldukları varsayılmaktadır (Paulus ve ark., 2018). Yapılan derleme çalışmaları sosyal fobi ve İOOB arasında istikrarlı bir ilişki olduğunu vurgulamaktadır (Torres-Rodriguez ve ark., 2018). Sosyal kaygı ile İOOB arasındaki ilişki özellikle MMPORG türündeki oyunlar içerisinde sosyal etkileşim kurmanın, oyundaki karakterle özdeşleşerek benlik ihtiyaçlarını karşılamının daha kolay olması şeklinde açıklanmaktadır (Sioni ve ark., 2017).

Literatürde en az bir kez panik atak deneyimleyen ergenlerin oranı %2 ile %18 ve panik bozukluk yaygınlığının %0.5 ile %5 arasında değiştiği aktarılmaktadır (Diler, 2003). Geçmiş majör depresyon öyküsü, negatif duygulanım ve anksiyete semptomlarına verilen korku dolu tepkiler panik atak geçirme olasılığını güçlendiren faktörlerdendir (Hayward ve ark., 2000). Ergenlik döneminde anksiyete duyarlılığının artması ve kaygının fizyolojik semptomlarının kaynağına ilişkin “kontrolü kaybetme ve delirme” gibi yanlış değerlendirmeler yapılması sonucunda panik atakların geliştiği ifade edilmektedir (Nelles ve Barlow, 1988). Araştırmalar çocukluk döneminde de panik atakların yaşandığını, bu atakların özellikle ayrılma kaygısıyla ve kaygı düzeyi yüksek ebeveynlerin model alınmasıyla güçlü bir ilişkisi bulunduğunu ancak çocukların ergen ve yetişkinlerden farklı olarak hiperventilasyon gibi fizyolojik uyarımları içsel değil dışsal nedenlere atfettiklerini

göstermektedir (Nelles ve Barlow, 1988; Moreau ve Weissman, 1992). Erken dönemde yaşanan panik atakların gelecekte kaygı bozuklukları, duygu durum bozuklukları ve madde kullanımı gibi pek çok psikolojik sorunun gelişme riskini arttırdığı bilinmektedir (Wideburg ve ark., 2023). Alan yazın incelendiğinde doğrudan panik bozukluk ve İOOB ilişkisini araştıran sınırlı çalışmaya ulaşılmaktadır. 12-18 yaş grubunun genel internet ve oyunların kullanımı bakımından karşılaştırıldığında sorunlu genel internet kullanımını olanlarda ve hem genel hem oyun kullanımında sorunlu örüntüler tespit edilenlerde panik bozukluğun anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiş fakat sadece sorunlu oyun kullanımı olanlarda anlamlı bir farklılık elde edilmemiştir (King ve ark., 2013). Yang ve arkadaşlarının (2023b) Covid-19 pandemisinde uygulanan kapanma tedbirleri esnasında yürüttükleri araştırmada panik atak deneyimleyen ilkokul öğrencilerinin olumsuz duygulardan kaçış motivasyonu ile oyun oynamaya yönelmelerinin İOOB ile sonuçlanabileceği gösterilmiştir.

Ayrılma kaygısı, çocuk ve ergenlerde en az 4 hafta boyunca devam eden, bağlanılan kişiden ayrılmayla ilgili gelişimsel süreçle uyuşmayan ve aşırı düzeyde kaygı ya da korku duyulmasıyla ilişkili bir psikolojik bozukluktur (APA, 2015). Bozukluğun başlangıcı ilk ve orta çocukluk döneminde en yüksek düzeydedir, ergenlikten yetişkinliğe doğru başlangıç oranları azalmaktadır (Shear ve ark., 2006). Diğer kaygı bozukluklarıyla kıyaslandığında çevresel faktörlere daha fazla duyarlıdır (Ehrenreich ve ark., 2008). Genetik olarak kaygıya eğilimli olan çocukların ailelerinin sergilediği müdahaleci ebeveyn tutumları ayrılma kaygısının gelişimi için ciddi bir risk faktörüdür (Wood, 2006). Yaşına uygun gelişimsel ödevleri bireysel olarak tamamlamasına fırsat tanınmayan çocuklar ailelerinden uzak kaldıklarındaki yeni durumları bir tehdit olarak algırlar ve ağlama, bağırma gibi tepkiler vererek ailelerine tekrar ulaşmak için yollar ararlar. Ergenlik döneminde ayrılma kaygısının tipik belirtileri arasında ayrılık durumunda ortaya çıkan karın ağrısı vb. somatik yakınmalar ile okul reddi yer almaktadır (Masi ve ark., 2001). Bahsedilen kavramsallaştırmaya da paralel olarak Çin’de yaşayan ilkokul çocuklarının İOOB ölçeğinde diğer aktivitelerden uzaklaşma alt boyutunda aldıkları puanlar ayrılma anksiyetesi puanlarıyla en güçlü ilişkiyi göstermektedir (Yang ve ark., 2023b). Ancak Avustralya’daki lise öğrencilerinin sorunlu genel internet ve video oyunu kullanımlarını karşılaştıran bir diğer araştırmada İOOB grubunun ayrılma kaygısı puanları normal aralıklarda bulunmuştur (King ve ark., 2013).

1.2.4. Obsesif Kompulsif Bozukluk

Obsesif kompulsif bozukluk (OKB) istenmeden ortaya çıkan yineleyici ve sürekli düşünceler (obsesyon) ve bu düşünceleri baskılama ya da nötrleme çabasıyla gerçekleştirilen tekrarlayıcı davranış veya zihinsel eylemlerle (kompulsiyon) ilerlemektedir (APA, 2015). Kaygı bozukluklarında da tıpkı OKB'ye benzeyen girici düşünceler deneyimlenmektedir ancak bunlar sıklık, kontrol etmenin önemi ve kontroldeki başarısızlık düzeyleri bakımından OKB'den ayrılmaktadırlar (Inözü ve ark., 2021). Günümüzde OKB çocukluk döneminde sık karşılaşılan psikolojik sorunlar arasında sıralanmaktadır (Stewart ve ark., 2004). Hem çocuk hem de yetişkinlerde ortaya çıkabilen bu bozukluğun klinik görünümü gelişimsel süreçlere göre farklılaşmaktadır. OKB tanısı alan çocuk ve ergenlerin yaklaşık olarak yarısında komorbid bir ya da daha fazla kaygı bozukluğunun varlığı gözlenmektedir, kaygı bozukluklarını en sık geç ergenlik döneminde olmak üzere depresif bozukluklar takip etmektedir (Peris ve ark., 2017).

Çocukluk döneminde erkeklerdeki yaygınlık belirgin şekilde daha yüksektir, ergenlik döneminde cinsiyetler arasındaki fark dengelenmeye başlar ve yetişkinlikte görülme sıklığı kadınlar arasında daha yüksek bir seviyeye ulaşır (Mathes ve ark., 2019). Çocukların iç görülerinin daha düşük olması, cinsel ve dini obsesyonların en sık ergenlikte yaşanması, çocuk ve ergenlerin sevdiği birini kaybetmeyle ilgili obsesyonlarının daha fazla olması ve ayrılma kaygısı bozukluğuyla daha yüksek komorbidite göstermesi bakımından yetişkinlerden ayrılmaktadırlar (Geller ve ark., 2001). Ek olarak erken başlangıç yaşı bozukluğun kronik seyretmesiyle ilişkilendirilmektedir (Stewart ve ark., 2004). OKB'nin DSM-5'te kaygı bozuklukları çatısından ayrılarak yeni bir kategori olarak ele alınmasıyla beraber bozukluğa yönelik ilgi artsa da yakın zamana kadar kişilerin tanı ve tedavi arayışlarının geciktiği bilinmektedir (Walitza ve ark., 2011). Örneğin Flament ve arkadaşlarının (1988) tarama çalışmasında OKB belirtileri gösterdiği tespit edilen on sekiz lise öğrencisinden sadece dördü profesyonel destek almaktadır. Türkiye'de yapılan bir çalışmaya göre çocuk ve ergen psikiyatri bölümüne başvuran ve OKB teşhisi alan kişilerin yalnızca %14'ünün birincil yakınmaları obsesyon veya kompulsiyonlarına yöneliktir (Diler ve Avcı, 2002). Bu çalışmada bulaşmaya karşı geliştirilen temizlik ve el yıkama, şüpheye karşılık olarak kontrol en sık karşılaşılan obsesyon ve kompulsiyonlardır.

İOOB'nin kavramsallaştırılması aşamasında madde kullanım bozuklukları ve davranışsal bağımlılıkların yanı sıra oyun oynamanın kompulsif davranış doğasıyla ilişkisi de incelenmiştir. Oyun oynama rahatsız edici düşünce ve duyguları bastırma amacı bakımından OKB'ye benzese de kaygıyı azaltma için ritüeller oluşturma, bu ritüellerin kurallarına bağlılık gösterme gibi özellikleri taşımamaktadır (Starcevic ve Aboujaoude, 2017). Her iki bozukluğun da depresyon ve kaygı bozukluklarıyla yüksek eş tanı oranları olduğu bilinmektedir ancak OKB ve İOOB'nin birlikte görülme düzeylerini inceleyen araştırmalar kısıtlıdır. Yetişkinlerle yapılan az sayıdaki araştırma iki bozukluk arasında anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymaktadır (Gonzalez-Bueso ve ark., 2018; Pearcy ve ark., 2017). Ergenlik döneminde genel popülasyonda yapılan bir araştırmada anlamlı bir ilişki elde edilemezken İOOB tanısı alan ergenlerin obsesif kompulsif eğilimleri anlamlı düzeyde yüksektir (King ve ark., 2013; Torres-Rodriguez ve ark., 2018a). Psikolojik sorunların İOOB ile işlevsel olmayan inançlar ilişkisindeki aracı rolü incelendiğinde ise obsesif kompulsif eğilimlerin etkisi dikkat çekicidir. Bu durumun her iki bozukluğun da doğasında bulunan mükemmeliyetçi eğilimlerle ortaya çıktığı düşünülmektedir (Vukosavljevic-Gvozden ve ark., 2015).

1.3. İşlevsel Olmayan İnançlar

Bilişsel Davranışçı Terapi (BDT) 1960'lı yıllarda Aaron T. Beck tarafından geliştirilen yapılandırılmış, kısa süreli ve şimdiki zaman odaklı bir psikoterapi yaklaşımıdır (Beck, 2014). Başlangıçta depresyona yönelik olarak geliştirilse de günümüze kadar intiharı önleme, kaygı bozuklukları, kişilik bozuklukları, madde kullanımı ve şizofreni gibi pek çok psikolojik bozukluğu kapsayacak şekilde genişletilmiştir (Beck ve Dozois, 2011). Bilişsel davranışçı teorinin temelinde kişilerin olaylara verdiği tepkilerin, olayın kendisinden ziyade kişinin olaya dair değerlendirmelerinden etkilendiği yatmaktadır. Özellikle psikopatolojilerin varlığında bu değerlendirmeler çarpıtılmış ve gerçeklikten uzak yapıdadır (Beck ve Fleming, 2021). Psikopatolojiler kendine özgü bilişsel yapılarla ilişkilendirilmektedir (Clark ve ark., 2000). Örneğin depresyon kişinin kendine, yaşama ve geleceğe ilişkin negatif bakışıyla ilişkiliyken anksiyete fiziksel ve psikolojik tehditlere yönelik hassasiyetle ilişkilendirilir (Beck ve Dozois, 2011). Terapide kişinin kendisi,

diğerleri, dünya ve geleceğe dair işlevsel olmayan inançlarının değiştirilmesinin mevcut sorundaki iyileşmeyi sağlayacağı kabul edilmektedir (Beck ve Fleming, 2021).

Olaylara özgü işlevsel olmayan düşünceler uzun yıllar boyunca varlığını sürdürüp belirgin sıkıntıya yol açmayabilirler (Beck ve Dozois, 2011). Ancak düşünceler pekişerek işlevsel olmayan tutumlara dönüştüğünde ve kişi başa çıkma becerilerini aşan bir stresli yaşam olayıyla karşılaştığında psikopatoloji için güçlü bir yatkınlık meydana gelmektedir (Beck ve ark., 1993). Bu tutumlar bilişsel modeldeki otomatik düşünceler ve temel inançlar arasındaki ilişkiyi sağlayan koşullu varsayımlara yani ara inançlara karşılık gelmektedir (Dozois ve Beck, 2008). Kişinin düşüncelerindeki katı ve abartılı stil “daima”, “hiçbir zaman”, “olmalıdır”, “zorundadır” gibi ifadelerle kendisini göstermekte ve başarı, mükemmeliyetçilik, onaylanma ihtiyacı, bağımlılık temalarının etrafında kümelenmektedir (Beck ve ark., 1991). Bu bağlamda işlevsel olmayan tutumların tematik örüntüsünün psikolojik bozukluklar arasında farklılaştığı önerilmektedir (Brown ve Beck, 2002). Öte yandan işlevsel olmayan inançların mükemmeliyetçiliğin baskın olduğu tek boyutlu bir yapı gösterdiğine işaret eden bulgular da mevcuttur (Barnett ve Gotlib, 1988).

Moore ve ark. (2014) klinik örneklem grubunda depresyon, yaygın kaygı, sosyal kaygı ve obsesif kompulsif bozukluk ile işlevsel olmayan inanç düzeylerinin arasında anlamlı ilişkiler bulunduğu sonucuna ulaşmışlardır. Kaygı bozukluklarının bilişsel özelliklerinin karşılaştırıldığı bir araştırmada da işlevsel olmayan tutumların en yüksek olarak sosyal kaygı bozukluğu grubunda olduğu, ardından yaygın kaygı bozukluğu ve panik bozukluk tanımlı grupların takip ettiği belirlenmiştir (Özdemir ve Kuru, 2023). Bu bulgularla uyumlu olarak genel popülasyonda majör depresif bozukluk, panik bozukluk, yaygın kaygı bozukluğu, sosyal kaygı bozukluğu, travma sonrası stres bozukluğu ve intihar düşünceleriyle işlevsel olmayan tutumlar arasında anlamlı ilişkiler elde edilmiştir (Basterfield ve ark., 2024). İşlevsel olmayan inançların depresyondaki rolüne dair kapsamlı bir bilimsel literatür bulunmaktadır. İşlevsel olmayan tutumlar kişinin depresyonunu ön görebileceği gibi psikososyal stres ve depresyon arasındaki ilişkide düzenleyici olarak da etki gösterebilmektedir (Brown ve ark., 1995; Barnett ve Gotlib, 1988). Psikoterapi sırasında işlevsel olmayan tutumlar ve depresyonun seyrinin paralel olarak ilerlediği söylenebilir (Cristea ve ark., 2015). Psikoterapi sonrasında devam eden işlevsel olmayan düşünceler ise zayıf tedavi çıktılarının işaretçisi olarak değerlendirilmektedir (Jarrett ve ark., 1991).

1.3.1. Ergenlik Döneminde İşlevsel Olmayan İnançlar

Ergenlik dönemindeki bilişsel değerlendirmeler incelendiğinde hem otomatik düşüncelerin hem de işlevsel olmayan inançların depresif eğilimlerle ilişki gösterdiği ancak işlevsel olmayan inançların daha stabil bir yapıda yani değişime dirençli oldukları dikkat çekmektedir (Marcotte ve ark., 2006). Boylamsal çalışmalar işlevsel olmayan inançların depresyonu ön görebilmesi için üst eşiğe ulaşması ve stresli yaşam olaylarıyla etkileşime girmesi hipotezini doğrular niteliktedir (Martin ve ark., 1995; Meiser ve Esser, 2017). İntihar eğilimine eşlik eden işlevsel olmayan inançların hem psikoterapi hem de ilaçla tedavi sürecinde iyileşmeye engel olduğu da bulgular arasındadır (Jacobs ve ark., 2009). Ergenlikte psikolojik sorunların gelişiminde işlevsel olmayan inançlar ile birlikte aracı rol üstlenen bir diğer değişken de bağlanma stilidir. Kaygılı bağlanma stiline sahip kişilerin işlevsel olmayan inançları ve düşük öz saygı düzeyleri olması durumunda depresyon ve anksiyete geliştirme olasılıklarının daha yüksek olduğu saptanmıştır (Lee ve Hankin, 2009). Kişilerarası psikoterapi yönteminin kullanıldığı bir araştırmada işlevsel olmayan düşünce yapılarındaki değişikliğin ergenlerdeki bağlanma kaygısı ve kaçınmadaki düşüşte etkili olduğu görülmektedir (Zhou ve ark., 2021).

1.3.2. İOOB’de İşlevsel Olmayan İnançların Rolü

İOOB tedavisinde genel hedefler oyuna dair maladaptif inançların düzenlenmesi, oyun oynamazken hissedilen rahatsızlığın hafifletilmesine yardımcı olma; öz bakım, ilişkiler ve yaşam sorumluluklarına karşı oyunun tercih edilmesinin engellenmesi olarak kabul edilmektedir (King ve Delfabbro, 2018a). BDT, araştırmacılar ve klinisyenler için en sık tercih edilen yöntem olarak öne çıkmaktadır (Griffiths ve ark., 2016; King ve ark., 2017a). Meta-analiz çalışmaları BDT’nin İOOB semptomlarında güçlü bir iyileşme sağlamasının yanında eşlik eden depresyon ve anksiyete gibi bozukluklarla çalışmak için de elverişli bir yaklaşım olduğunu göstermektedir (Stevens ve ark., 2019). Ek olarak dürtüsellik, dikkat, sosyal kaçınma alanlarında yaşanan güçlüklerde çarpıcı bir düşüş sağladığına yönelik bulgular elde edilmiştir (Han ve ark., 2020). Mevcut etkililik çalışmaları umut vadeci olsa da değerlendirme yöntemlerinin heterojenliği, randomizasyon, körleme teknikleri ve kontrol grubu kullanımı, örneklem özellikleri ve etki büyüklüklerine dair bilgilerin paylaşılmaması, takip ölçümlerinin yapılmaması gibi önemli yöntemsel eksiklikler bulundurmaktadırlar

(King ve ark., 2017a). Çocuk ve ergenlere yönelik müdahaleler incelendiğinde BDT'nin yetişkinlere benzer şekilde anlamlı iyileşme sağladığı ancak etki büyüklüğünün yetişkinlerden daha düşük olduğu söylenebilir (Stevens ve ark., 2019). Bu grupta bireysel müdahalelere ek olarak aile görüşmelerinin dahil edilmesi olumlu terapi çıktıları elde edilmesine yardımcı olmaktadır (Lampropoulou ve ark., 2022).

Young ve Brand (2017) I-PACE modelinin klinik çıkarımlarına dayanarak üç adımlı “İnternet Bağımlılığı için Bilişsel Davranışçı Terapi” protokollerini ortaya koymuşlardır. Yöntemde ilk olarak davranış değişikliği hedeflenmektedir. Bu aşama internetin işlevsel amaçlar için sınırlı düzeyde kullanılması ve günlük yaşantıya oyun dışı aktivitelerin dahil edilmesini kapsamaktadır. İkinci aşama bilişsel yeniden yapılandırma. Bağımlılığa yol açan bilişsel çarpıtmaların değerlendirilmesi; öz güven, öz yeterlik ve istikrarlı kişilerarası ilişkilerin gelişimi üzerine çalışılır. Son olarak da altta yatan ya da İOOB ile ortaya çıkan depresyon, sosyal kaygı gibi sorunların tedavisine odaklanılmaktadır. Torres-Rodriguez ve arkadaşları (2018b) ergenlerde İOOB'nin müdahalesi için özel olarak geliştirdikleri 6 adımlı PIPATIC programını geliştirmişlerdir. Programın içeriğini psikoeğitim, motivasyon, İOOB için uyarlanmış bağımlılık müdahalesi, kişisel, kişilerarası, aile müdahalesi ve yeni yaşam tarzının geliştirilmesi oluşturmaktadır. Programın etkililiği BDT ile karşılaştırıldığında her iki yöntemin de İOOB semptomlarının hafiflemesinde etkili olduğu ancak PIPATIC'in kişilerarası ilişkiler ve komorbid bozukluklarda daha güçlü bir iyileşme sağladığı elde edilmiştir.

BDT, İOOB'ye müdahalede sıklıkla tercih edilen bir yaklaşım olsa da bu bozukluğa sahip bireylerin işlevsel olmayan düşünce yapılarına ilişkin araştırmalar son derece sınırlıdır. Vukosavljevic-Gvozden ve ark. (2015) İOOB gelişiminde eşik altı düzeydeki psikopatolojilerin yol açtığı yatkınlığı vurgulamışlar ve bu etkinin doğrudan bir biçimde gelişmediğini öne sürmüştür. Araştırmaya göre irrasyonel inançlar kişinin eşik altı psikopatoloji belirtileri göstermesine yol açmaktadır, yani irrasyonel inançlar ve İOOB gelişiminde psikolojik sorunlar aracı bir etkiye sahiptir. Bu ilişkideki en güçlü belirleyiciler OKB, psikotik eğilimler ve kişilerarası duyarlılıktır. Yin ve ark. (2023) ise oyun oynamanın kişinin gerçek hayatta edinemediği memnuniyet, değer ve kontrolü sağladığını, bu sebeple de depresyon ve İOOB arasındaki ilişkide maladaptif bilişlerin aracı bir etkisi olduğunu önermiştir. Gerçekleştirdikleri boylamsal çalışmanın sonuçları İOOB'nin ortaya çıkmasında

psikolojik sorunların distal, bilişlerin ise proksimal faktörler olduğu şeklinde yorumlanmıştır. Üst biliş modeline göre bilişsel ve duygusal deneyimlere dair inançlar uyumsuz başa çıkma yöntemlerinin gelişimine yol açmaktadır (Wells, 2013). Modele paralel olarak ergen ve genç yetişkinlerde “endişelenmek sorunların çözümüne yardımcı olur”, “düşünceler tehlikeli ve kontrol edilemezdir” gibi üst bilişlerin İOOB ile anlamlı ilişkileri bulunmuştur (Aydın ve ark., 2020; Zhang ve ark., 2020). Sonuç olarak üst bilişlerin de klinik değerlendirme sırasında göz önünde bulundurulması gerektiği önerilmektedir (Casale ve ark., 2021).

Alanyazında İOOB ile benzer doğaları paylaştığı düşünülen genel internet kullanımına bağlı sorunların ilişkili olduğu bilişsel yapılara yer verilmiştir. Hem ülkemizde hem de yurt dışında yapılan araştırmalar üniversite öğrencilerinin internet bağımlılıkları ve işlevsel olmayan tutumlarının ilişkili olduğunu, özellikle mükemmeliyetçi tutumların belirgin etkisini doğrular niteliktedir (Abhilasha ve ark., 2022; Şenormancı ve ark., 2014; Taymur ve ark., 2016). Üniversite öğrencilerinde işlevsel olmayan inançlar depresyon ve internet bağımlılığı ilişkisinde tam, anksiyete ilişkisinde kısmi aracılık etmektedir (Noh ve Kim, 2016). Lise öğrencilerinde de benzer şekilde gerçekçi olmayan inançların internet bağımlılığı üzerinde doğrudan etkisi gözlenmiş, ek olarak fobik anksiyete ve obsesif kompulsif eğilimlerin bu iki değişken arasında kısmi bir aracılık üstlendiği belirlenmiştir (Stojkovic ve ark., 2022). Bu doğrultuda internet bağımlılığının açıklanması ve tedavisinde psikopatoloji ve bilişsel özelliklerin etkileşiminin göz önünde bulundurulması gerektiği vurgulanmaktadır (Brand ve ark., 2014).

1.4. Oyun Bilişleri

DSM 5 ve ICD 11’de yer alan İOOB tanı kriterlerinin her ikisinin de zihinsel ve davranışsal meşguliyeti içerdiği görülmektedir (APA, 2013; WHO, 2023). Ancak zihinsel meşguliyetin süre dışında açık bir tanımı bulunmaması ve bu genel ifadenin sorunlu kullanımıyla İOOB’yi ayırt etmede yetersiz olması bakımından eleştirilmektedir (King ve Delfabbro, 2014b). Konuya dair boylamsal çalışmalar İOOB’nin bilişsel sürdürücülerinden ziyade sonuçlarına odaklanmaktadır (Forrest ve ark., 2017). Bu doğrultuda oyunların sorunlu kullanımına yol açan spesifik bilişsel yapılanmanın tespit edilmesi ihtiyacı doğmuştur. Böylece tedavide oyun süresini azaltma, psikoeğitim gibi müdahalelerin ötesine

geçilerek bağımlılığı tetikleyen düşüncelerin değiştirilmesi de mümkün hale gelmektedir (Griffiths ve ark., 2016). Genel anlamda oyuna özgü bilişsel ön yargılar iki düzeyde ele alınmaktadır: oyunla ilgili uyaranlara ilişkin seçici dikkat ve oyunla ilgili işlevsel olmayan inançlar (Billieux ve ark., 2020). Davis'in (2001) geliştirmiş olduğu genel internet bağımlılığının bilişsel davranışçı modeline göre sorunlu internet kullanımı olan kişilerin sadece internette başarılı, değerli ve dış dünyada sevilmez oldukları yönünde bilişsel çarpıtmaları bulunmaktadır. Bu model İOOB'deki çarpık bilişlerin açıklanmasına temel oluşturmaktadır.

1.4.1. Oyuna İlgili Bilişlerin Sınıflandırılması

Bilindiği üzere internet bağımlılığı çok sayıda alt boyuta sahiptir (Young, 2009). Kommennic ve arkadaşları (2015), Davis'in (2001) modelini oyunlara özgü bilişleri ölçümleyecek şekilde uyarlamıştır. Bu çalışmada kişilerin oyunu bırakmaya ilişkin dürtü kontrollerinin zayıfladığı, sıkıntılardan uzaklaşmak için oyun oynadıkları, oyun dünyasını gerçek yaşamdan daha etkileyici buldukları ve burada kendilerini daha rahat hissettikleri anlaşılmaktadır. Ülkemizde bu modelin test edildiği araştırmalar gerçekleştirilmiştir. Oyun bilişleri, dürtüsellik ve duygu düzenleme ile birlikte İOOB'yi yordamaktadır (Seçilmiş, 2019). Ergenlik döneminde sosyal ilişkilerin doğasının uyumsuz oyun bilişlerine etkisi olduğu tahmin edilmektedir. Çin'deki ortaokul öğrencilerinde algılanan ayrımcılığın sorunlu akran ilişkilerindeki artışa yol açtığı, devamında uyumsuz oyun bilişlerinin geliştiği ve İOOB düzeylerinin arttığı tespit edilmiştir (Wang ve ark., 2022). Ülkemizde de lise öğrencilerinde İOOB ve algılanan sosyal destek arasındaki ilişkide oyun süresi ve oyun bilişlerinin aracı etki gösterdiği bulunmuştur (Yavuz ve Çınar, 2022).

King ve Delfabbro (2014) Beck'in bilişsel formülasyonundaki temel inanç ve ara inançların İOOB'ye uyarlanması amacıyla İOOB'nin bilişsel modelini geliştirmişlerdir. Yaptıkları derleme çalışmasında oyunlara ilişkin inançları 4 ana başlıkla ele almışlardır:

1. Oyuna İlgili İnançlar: Oyun içi unsurlara atfedilen değer abartılı bir düzeye ulaşır. Oyun dünyası ve gerçek yaşam bütünleşir. Oyundaki karakterle özdeşleşme yaşanır. Zihin devamlı olarak oyunla meşguldür.

2. Uyumsuz ve Katı Oyun Kuralları: Oyuna yapılan zamansal ve maddi yatırım rasyonelize edilir. Kişi oyundaki sorumlulukları tamamlamadan oyunu bırakamaz. Oyun aktivitesi gerçek yaşam etkinliklerinin ertelenmesine yol açar.
3. Oyun Temelli Benlik Saygısı: Gerçek yaşamda sağlanamayan benlik saygısı ve özerklik oyunlarda telafi edilir. Kişiler olumlu duyguların yalnızca oyunda yaşanacağına inanırlar, çevrimiçi iletişimi daha kolay ve güvenli algılama eğilimindedirler.
4. Sosyal Kabul Kazanma Aracı Olarak Oyun Oynama: Oyun, sosyalleşme ortamı olarak kabul edilir. Oyunlar gerçek yaşam baskısından uzaklaşma, güç, başarı ve üstünlük elde etmenin aracı haline gelir.

Derleme çalışmasının bulguları İOOB için risk grubu olarak kabul edilen ergenlik dönemindeki 824 lise öğrencisi üzerinde test edilerek kanıt temelli hale getirilmiştir (King ve Delfabbro, 2016). Araştırmanın sonuçları İOOB kriterlerini karşılayan ergenlerin olmayanlardan ayrılan uyumsuz oyun bilişlerine sahip olduklarını doğrulamıştır. Dört alt boyut için de anlamlı ilişkiler elde edilmiştir. En güçlü etkiyi oyun temelli benlik saygısı ve uyumsuz ve katı oyun kuralları göstermiştir. Ayrıca oyun bilişi düzeyinin İOOB grubu ile yüksek oyun aktivitesine sahip olup (haftada 25 saatten fazla) İOOB tanısı olmayan grup arasında farklılaşması önemli görülmektedir.

Yetişkin oyuncuların 84 saatlik gönüllü olarak oyundan yoksun kalmalarını içeren bir müdahalenin sonucunda İOOB grubunun oyun bilişlerinde klinik düzeyde anlamlı bir iyileşme ortaya koyulmuştur (King ve ark., 2017b). Oyundan uzak kalmak başlangıçta zor bir deneyim olsa da 28 günlük takip süresinde uyum bilişlerin tekrar değerlendirilmesine olanak tanımaktadır. Oyun süresi ve İOOB arasındaki ilişki algılanan oyun oynama dürtüsü ve yalnızlık düzeyi yüksek olan ergenlerde daha güçlüdür (Yu ve ark., 2022). Ülkemizdeki orta okul öğrencileriyle yapılan bir çalışmada oyun bilişlerinin yalnızca uyumsuz ve katı oyun kuralları ile oyun temelli benlik saygısı boyutları İOOB'yi yordamıştır (Şahan, 2022). Psikolojik esneklik ise potansiyel bir koruyucu bir faktör olarak öne çıkmaktadır. Psikolojik esnekliği yüksek ergenlerde uyumsuz oyun bilişlerine daha az rastlanmıştır ve fark erkeklerde daha belirgindir (Yang ve ark., 2023a). Yalnızca ergenlerde değil üniversite öğrencilerinde de oyun bilişleri, depresyon ve kaygı İOOB'nin çok güçlü bir yordayıcısı olmuştur (Kakul ve Javed, 2023).

Genel benlik saygısı düşük, duygusal olarak güçlük yaşayan kişiler için oyun koşuluyla elde edilen benlik saygısının aşırı oyun oynamanın önemli bir sebebi olduğu fikri alan yazında giderek kabul kazanmaktadır (Tang ve ark., 2023). Hatta benlik saygısı ihtiyaçlarının karşılanmasında ana kaynağın oyunlar olmasının başlıca bir bilişsel risk faktörü olduğu tartışma konusu olmuştur (Beard ve Wickham, 2016). Genel benlik saygısı düzeyinin yüksek oluşu sağlıklı oyun kullanımının bir göstergesi iken oyun koşullu benlik saygısının İOOB riskini ayırt edebilecek bir özellik olduğu düşünülmektedir (Beard ve ark., 2017). Duygu durumun karıştırıcı etkisini engellemek adına katılımcıların depresyon ve anksiyete düzeyleri kontrol edildiği bir araştırmada ise yalnızca oyun ödüllerine aşırı değer verme boyutunun İOOB'yi yordadığı bildirilmiştir (Moidab ve Spada, 2019).

Oyun bilişlerinin İOOB için risk faktörleri olarak kabul edilen dürtüsellik, öz kontrol ve kişilerarası etkiler ile arasındaki ilişkide kısmi bir aracı etkisi olduğu da bulgular arasındadır (Yu ve ark., 2021a). Bodi ve arkadaşları (2021) oyun bilişlerinin etkisini oyun türleri bakımından karşılaştırdıklarında çevrimiçi oyunlarda İOOB'ye ek olarak depresyon ve anksiyete ile güçlü bir korelasyon elde etmişlerdir. Çevrimdışı oyunlarda sadece İOOB ile güçlü bir ilişki görülmüştür ve ilişki düzeyi çevrimiçi oyunlardan düşüktür. Bu sonuçlar doğrultusunda oyun bilişlerinin farklı gelişimsel süreçlerde de etkili, psikolojik değişkenlerle karşılıklı etkileşime sahip örüntüler sergilediği söylenebilir.

Yu ve arkadaşları (2021b) oyun bilişlerinin İOOB sıklığında rastlanan cinsiyet farklılığını açıklamaya yardımcı olabileceğini ileri sürmüştür. Çin'deki ortaokul öğrencileriyle yapılan araştırmada erkeklerin uyumsuz oyun bilişlerinin tüm boyutlarında daha yüksek puan aldıkları, en büyük farkın oyun ödüllerine verilen değerle ortaya çıktığı rapor edilmiştir. Yang ve arkadaşları (2023b) ise yine Çin'de aynı yaş grubu örneklemde aynı ölçüm araçlarını kullanarak tam tersi yönde bulgular elde etmişlerdir. Onların çalışmasında oyun bilişlerinin İOOB üzerindeki etkisi kadınlarda daha yüksektir. İOOB'nin bilişsel modelini test eden son derece kısıtlı sayıda çalışmaya erişilebilir. Bu sebeple modeli test eden ve ilgili değişkenleri kapsayan daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulduğu düşünülmektedir.

Marino ve Spada (2017) klasik bilişleri üst bilişlerden ayırmanın önemini vurgulayarak King ve Delfabbro'nun (2014) modelini üst bilişlerle genişleten yeni bir sınıflandırma önerisinde bulunmuşlardır. Klasik bilişleri sosyal fayda, bireysel fayda, oyun

ödülleri ve davranış kurallarına ilişkin beklentiler olarak yeniden isimlendirmişlerdir ancak içerik büyük ölçüde aynı kalmıştır. Üst bilişlere gelindiğinde pozitif ve negatif bilişler olarak iki ana başlık altında incelenmiştir. Oyun hakkındaki pozitif üst bilişler oyunun öz düzenlemeye yardımcı olmasına, kaygı ve ruminasyonun avantajlarına atıf yaparlar. Böylece kişinin oyuna bağlılığı yükselir. Negatif üst bilişler de kişinin kontrolü kaybettiğine dair inancı, oyunlar olmadan işlevsel kalamayışı gibi düşünceleri kapsar. Bu üst bilişler oyun sırasında veya oyun dışında aktifleşerek kişiyi çevrimiçi kalmaya zorlar. Sonraki araştırmalarda oyunlarla ilgili üst bilişlerin İOOB'nin bağımsız bir yordayıcısı olabileceğine dair bulgular elde edilmiştir ve oyunlarla ilgili üst bilişlerin İOOB ile yüksek komorbidite gösteren psikopatolojilerle ilişkisi ele alınmıştır (Nazlıgöl ve Süsen, 2021; Marino ve ark., 2020). Sosyal kaygı bozukluğunun negatif üst bilişler aracılığıyla İOOB'yi etkilediği saptanmıştır (Marino ve ark., 2020). 12 aylık boylamsal bir araştırmada negatif üst bilişlerin depresyon ve İOOB üzerinde güçlü bir ileriye dönük etkisinin bulunduğu belirlenmiştir (Dang ve ark., 2024). Davranış üzerinde kontrolü bulunmadığına inanmak gibi negatif üst bilişlerin varlığının bağımlı davranışı durdurma girişimlerini de zayıflattığı öne sürülmektedir (Spada ve ark., 2015). Sosyal kaygı bozukluğu ve depresyondaki bireylerin yetersizlik inançları ve davranışları üzerinde hissettikleri kontrolün zayıf olması gibi ortak özelliklerinin oyunlardaki davranış biçimlerine de yansıdığı ve İOOB için bir risk faktörüne dönüştüğü düşünülmektedir (Clark ve Beck, 2010; Kocovski ve ark., 2005; Perini ve ark., 2006).

Forrest ve arkadaşları (2016) İOOB'nin bilişsel davranışçı terapi müdahalesine adapte etmeye uygun oyuna özgü bilişsel formülasyon araştırmalarındaki eksikliğin altını çizmektedir. Bu bağlamda 4 boyutlu bir sınıflandırma ortaya çıkmıştır:

1. Mükemmeliyetçilik: Oyunda en iyi olma arzusu, bunu sağlayamadığında suçluluk hissetme ve görevi tamamlayana kadar bırakamamayı ifade eder.
2. Bilişsel Belirginlik: Oyunu sorunlardan uzaklaşmanın yolu olarak kabul etmeyi ve oyun oynamazken oyunla ilgili tekrarlayıcı düşüncelerin varlığını ifade eder.
3. Pişmanlık: Oyunun olumsuz sonuçlarıyla ilgili kendini sorumlu tutma ve oyunu azaltma ihtiyacını ifade eder.
4. Davranışsal Belirginlik: Oyuna yapılan zaman yatırımına dair algıyı ve oyundaki görevleri sürdürme davranışıyla ilişkili düşünceleri ifade eder.

Oyun meşguliyeti yüksek üniversite öğrencileriyle yapılan 1 yıllık boylamsal araştırmanın bulguları mükemmeliyetçilik, bilişsel belirginlik ve pişmanlığın İOOB gelişimini ön görebildiğini göstermektedir (Forrest ve ark., 2017).

1.5. Benlik Saygısı

Benlik hakkındaki bilişlerin bir görüngüsü olarak değerlendirilen benlik saygısı kişinin kendini ne ölçüde onayladığı, sevdiği, değer verdiği ve ödüllendirdiği şeklinde tanımlanabilir (Blascovich ve ark., 1991). Genel anlamda kişinin becerilerine dair yetkinlik algısı ve diğer insanlar arasında kendine atfettiği değeri içermektedir (Cast ve Burke, 2002). Bu noktada kişinin kendine atfettiği değer diğerlerinden üstün olmaya değil “yeterince iyi” olmaya işaret ederek narsisizmden farklılaşmaktadır (Brummeman ve ark., 2016). Tanımsal olarak benlik saygısı bir düşünce yapısı şeklinde ele alınmaktadır ancak duygu durum ve davranışsal tepkilerde kritik etkiye sahip bir psikolojik faktördür. Sosyal psikolojinin önemli kuramlarından kabul edilen dehşet yönetimin ana odağı benlik saygısı ihtiyacının açıklanmasıdır (Greenberg ve ark., 1986). Kurama göre insanlar ölüm korkusunun getirdiği anksiyete ile birlikte yaşamın anlamsız, gelip geçici olduğunu düşünürler. Benlik saygısı kişisel ve sosyal bir kimlik edinmeyi, hedefler uğrunda ilerlemeyi güdüler. Böylece ölüm korkusuyla başa çıkmak mümkün hale gelir (Pyszczynski ve ark., 2004).

Benlik saygısı bireyin benliğine ilişkin değerlendirmelerine, gelecekteki davranışsal seçim ve eylemlerine rehberlik eder (Boden ve ark., 2008). Benlik saygısı yüksek kişiler iyi oluşlarını desteklemek amacıyla davranışsal aksiyona geçmeye meyillidirler (Crocker ve Park, 2004). Yüksek benlik saygısı fiziksel sağlık, ilişkiler, akademik ve mesleki yaşam alanlarındaki pozitif yaşam çıktılarıyla bağlantılı görünmektedir (Zeigler- Hill, 2013). Nitekim benlik saygısının düşük olduğu durumda kişinin kendi başa çıkma gücüne inanmadığı dolayısıyla başarısızlık riskini göze almayarak içe çekilme gibi maladaptif tepkilere başvurduğu görüşü hakimdir (Zeigler-Hill, 2011). Ancak benlik saygısındaki artışın bahsedilen sonuçlara doğrudan yol açıp açmadığı tartışmalıdır (Baumeister ve ark., 2003). Kernis (2003), benlik saygısının rolünü anlayabilmek için yalnızca düzeyinin belirlemenin yeterli olmadığını savunmaktadır. Bunun yerine hangi durumlarda artıp azaldığını, savunma mekanizmalarına hizmet biçimini incelemeyi gerekli görmektedir ve kişiye fayda sağlayan örüntüyü “optimal benlik saygısı” olarak adlandırmaktadır. Crocker

ve Night'a (2005) göre benlik saygısının görünüş, akademik başarı, diğerlerinin onayı vb. dışsal faktörlere dayandırılıp olumlu sonuçlarla yükselmesi aksi taktirde sarsılması benlik saygısının koşulluluğunun göstergesidir. Örneğin benlik saygısı başarıya dayandırıldığında tamamlanan görevler kişiyi yenileri için motive edebilir ve iyi hissetmek için devamlı olarak yeni başarılar elde etme gereksinimi doğurabilir, aşılamayan zorlu görevlerde ise benlik saygısını korumak için kolayca yönelme ve önemsiz olduğuna atıf yapma gibi savunma tepkileri sergilenebilir.

Benlik saygısını etkileyen demografik değişkenler incelendiğinde genel kanı erkeklerin benlik saygısı düzeylerinin hafif ama anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu yönündedir (Kling ve ark., 1999). Evrenselleşmiş cinsiyet rollerinin farklı yaş, sosyokültürel düzey ve kültürler arasında tutarlı bu farkın sebepleri arasında olduğu düşünülmektedir (Bleidorn ve ark., 2016). Kültürel mirasın benlik saygısına etkisi çok katmanlı bir konudur. Elde edilen bulgular tutarsızlıklar barındırmakla beraber Doğu Asya ülkeleri gibi kolektivist topluluklarda benlik saygısının batıdan daha düşük olması söz konusudur (Brown ve ark., 2009). Brown ve Cai (2009) düşük benlik saygısını gruplarını karşılaştırdıklarında Amerikan gençlerin zeka ve yeterlik gibi hedefe ulaşmaya yönelik nitelikleri, Çinli gençlerin ise adil olma, sosyal ilişkiler kurma gibi toplumsal nitelikleri daha olumlu değerlendirdikleri sonucuna ulaşmışlardır. Wajoszke ve Bialobrzaska (2014) de elde edilen farklılığın belirgin şekilde kadınlarda ortaya çıktığını bildirmişlerdir. İçinde yaşanan atmosfer benlik saygısı gelişiminde ve kendine yönelik atıfların içeriğinde mutlaka göz önünde bulundurulması önerilen bir değişkendir. Kişilerin benlik saygısındaki artışı sağlamak toplumsal refahın da yükselişini destekleyecek ileriye dönük bir adım olarak değerlendirilmektedir (Orth ve Robins, 2014).

1.5.1. Ergenlik Döneminde Benlik Saygısı ve Psikolojik Sorunlarla İlişkisi:

Benlik saygısı bazı araştırmacılar tarafından kişiliğin önemli bir ögesi olarak ele alınmaktadır ve dışsal olaylara karşı bir dayanıklılık barındırdığı düşünülmektedir (Haney ve Durlak, 1998; Kuster ve Orth, 2013). Boylamsal çalışmalar gözden geçirildiğinde benlik saygısının ergenlikten yetişkinliğe dek artış gösterdiği, 50-60 yaşlarında en yüksek seviyeye ulaştığı ve yaşlılıkta düşüşe geçtiği anlaşılmaktadır. Üstelik katılımcılar farklı jenerasyonlardan olsalar da aynı seyir korunmuştur (Orth ve Robins, 2014). Bu durumda

toplumsal etmenlerin ötesine geçebilen gelişimsel özelliklerin varlığından bahsedilebilir ve ergenlik benliğinin inşasında kritik bir dönemdir. Kuzucu ve arkadaşları (2013) çocukluktan ergenliğe geçişte benlik algısının nasıl şekillendiğini inceledikleri çalışmalarında atletik yeterlik, sosyal kabul ve akademik yeterlik alanlarında yükseliş; fiziksel görünüm ve davranışsal yürütme alanlarında düşüş olduğunu gözlemlemişlerdir. Fiziksel görünümünde ve sosyal ilişkilerin doğasında eş zamanlı bir dönüşüm yaşayan ergenler için sosyal görünüş kaygısı da benlik saygısını etkileyen faktörlerdendir (Çelik ve Güzel, 2018).

Sosyal öğrenme kuramı çerçevesinde çocuk ve ergenlerin benlik algısının şekillenmesinde aile merkezi bir konumda yer almaktadır (Burnett, 1996). Aile ortamındaki sıcaklık, ebeveyn gözlemi, aile üyelerinin fiziksel ve psikolojik iyi oluşları, ekonomik güvenlik ve baba kaybı 10-16 yaş aralığındaki bireylerin benlik saygısındaki değişikliklerle ilişkilendirilmektedir (Krauss ve ark., 2019, Öner ve Arabacı, 2021). Ebeveynlerdeki depresyonun olumsuz etkisinin potansiyel bir açıklaması aile işlevselliğindeki düşüş aracılığıyla ergenin benlik saygısının azaltılması şeklindedir (Krug ve ark., 2016). Ebeveynin ergene yönelik demokratik tutumu benlik saygısını pozitif, koruyucu veya otoriter tutumu negatif yönde etkilemektedir (Ersoy ve Uğur, 2015). DuBois ve arkadaşları (2002) 3 yıllık takip süreci boyunca aile ve akranlardan alınan sosyal desteğin benlik saygısı aracılığıyla ergenlerin duygusal ve davranışsal uyumlarının güçlü bir yardımcısı olduğunu gözlemlemişlerdir. Araştırmanın bir diğer dikkat çekici bulgusu da bu yaş grubu için akranlardan gelen sosyal desteğin aileden daha etkili olmasıdır. Aile sisteminden uzaklaşarak dış dünyayla etkileşimi artan ergenler için akran bağlılığı, spesifikleştirilecek olursa akranlara duyulan güven ve iletişim benlik saygısının yordayıcısı haline gelmektedir (Gorrese ve Rugieri, 2013). Yakın zamanda Güney Koreli öğrencilerle yapılan bir çalışmada akran zorbalığına uğrayan çocuklarda ebeveyn denetiminin yetersizliğinin benlik saygısındaki düşüşe ve bu yolla içselleştirme problemlerinin baş göstermesine neden olabileceği ortaya konmuştur (Baeg ve ark., 2020).

Ergenlik döneminde benlik saygısının bir diğer işlevi de zor koşullara rağmen başarıyla uyum sağlayabilme olarak tanımlanan psikolojik dayanıklılığa katkıda bulunmasıdır (Karatas ve Cakar, 2011). Dengeli benlik saygısı stresli yaşam olaylarına karşı bir tampon etkisi görerek psikolojik sorunların gelişimini engelleyen bir koruyucu faktör,

benlik saygısının zedelenmesi ise ciddi bir psikopatoloji yatkınlığı olarak kabul görmektedir (Mann ve ark., 2004). Benlik saygısı düştüğünde sorunlara karşı geri çekilme, kaçınma eğilimleri artmaktadır. Josephs ve arkadaşlarının (1992) 3 aşamalı deneylerine göre kaçınmanın altında yatan nedenler başa çıkma çıkma için gerekli kaynaklardan yoksun olmak, pişmanlık duyma ve olumsuz geri bildirim alma olasılıklarını elimine etmeyi istemektir. Bir diğer yaklaşım olan yara izi (scar) modeline göre ise düşük benlik saygısı psikopatolojinin nedeni değil aksine sonucudur (Zeigler-Hill, 2011). Benlik saygısı ile depresyon ve anksiyete arasındaki ilişkinin nedenselliğini inceleyen bir meta- analiz çalışması düşük benlik saygısının depresyonun bir yordayıcısı olduğu fikrini desteklemektedir ancak kaygı bozuklukları için karşılıklı bir etkileşimin söz konusu olduğu belirtilmektedir (Sowislo ve Orth, 2013). Maldonado ve arkadaşlarının (2013) 18-22 yaş aralığındaki 821 katılımcıyla yürüttükleri boylamsal takip çalışmasında anksiyete bozukluğu kriterlerini karşılayan grupta benlik saygısı düzeyinin herhangi bir tanı almayanlardan düşük seyrettiği, sosyal fobinin benlik saygısına en çok etki eden kaygı bozukluğu olarak öne çıktığı ve OKB'nin ergenlikten yetişkinliğe geçişte benlik saygısında önemli bir düşüşü ön gördüğü izlenmiştir. Silverstone'a (1992) göre yeme bozuklukları başlamadan önce çoklu etiyolojik faktörler bir araya gelerek benlik saygısında kronik bir düşüşe sebep olabilir. Ergenlikte benlik saygısı yeme bozukluklarının şiddetini ön görebilmektedir (Button ve ark., 1996). Obezitede ise benlik imajındaki zedelenmenin kilo problemlerinin bir sonucu olarak meydana gelmesi muhtemeldir (O'dea, 2004).

1.5.2. Benlik Saygısı ve İOOB'nin İlişkisi

Öz yönetim kuramına (ÖYK) göre insanlar gelişmeye yönelik bir iç güdüsel motivasyonla dünyaya gelir. Optimal gelişimi sağlayabilmek için 3 evrensel psikolojik ihtiyaç tanımlanmaktadır: yeterlik, özerklik ve ilişkisellik (Deci ve Ryan, 2012). Bu ihtiyaçların karşılanmasıyla bireysel ve ilişki düzeyinde refahın arttığı, çatışmaları yönetmenin kolaylaştığı, kişilerin benlik saygısının beslendiği ifade edilmektedir (Patrick ve ark., 2007). Scerri ve arkadaşları (2019) dijital oyunların psikolojik ihtiyaçları karşılama aracı olarak ele alınabileceğini belirttikleri araştırmalarında karşılanmayan psikolojik ihtiyaçlar sebebiyle benlik saygısının düştüğü, dolayısıyla depresif belirtilerin meydana geldiği ve nihayetinde İOOB'nin ortaya çıkma ihtimali doğduğu ortaya koyulmuştur.

Özellikle MMROPG türü oyunlarda sosyal ilişki kurma, deneyim ve başarı kazanma gibi ilerlemelerin kaydedilmesiyle beraber kişilerin oyun karakterine güçlü bir bağlılık hissettikleri, sahip olmayı arzuladıkları nitelikleri avatarları üzerinden edinme eğiliminde oldukları düşünülmektedir (Burleigh ve ark., 2018; Stetina ve ark., 2011). Günümüzde İOOB ile benlik saygısı arasındaki ilişkiyi destekleyen çok sayıda çalışma yürütülmüştür ve metaanaliz bulguları bu ilişkinin yaş ve kültürden bağımsız olarak geçerliliğini göstermektedir (Kavanagh ve ark., 2023; Mihara ve Higuchi, 2017; Özmen, 2019). Çalışmaların genelinde iki değişken arasındaki doğrudan ilişki anlamlı fakat zayıf düzeydedir. Buna karşın benlik saygısının İOOB için risk faktörü kabul edilen depresyon, anksiyete gibi pek çok değişken üzerinde güçlü bir etkisi olduğu bilinmektedir ve benlik saygısındaki değişiklik diğer değişkenlerle olan ilişkide merkezi bir düğümde yer almaktadır (Zhou ve ark., 2023). Bir diğer deyişle yüksek benlik saygısı İOOB için distal bir koruyucu faktör olabilir.

İOOB ve benlik saygısı ilişkisi ergenlik dönemi özelinde ele alındığında çalışmalar benlik saygısının doğrudan bir risk faktörü olduğu konusunda ortaklaşmaktadır (Gao ve ark., 2022). Oyun oynamaya başlangıç yaşındaki erkenliğinin semptom şiddetini ön görebildiği, yüksek benlik saygısının ise koruyucu bir etkiye sahip olduğu görülmüştür (Beard ve ark., 2017). 12-14 yaşlarındaki bireylerde İOOB'nin psikososyal sebep ve sonuçlarının 1 yıl süreyle takip edildiği bir boylamsal çalışmada takip süresi boyunca etkisini tutarlı biçimde koruyabilen değişkenler benlik saygısı ve DEHB olmuştur (Wartberg ve ark., 2019). Bireysel faktörlerin yanı sıra ilişkisel etmenlerin de benlik saygısı aracılığıyla İOOB gelişimini tetikleyebileceğine yönelik kanıtlar mevcuttur. Örneğin ebeveynlerin yüz yüze iletişim sırasında çocuğu görmezden gelmesi benlik saygısı ve uyumsuz bilişlerin sıralı aracılık etkisiyle İOOB riskini arttırabilmektedir (Shen ve ark., 2023). Benzer şekilde okulda veya dijital ortamda zorbalığa uğramak benlik saygısında düşüşle ilişkilendirilmektedir (Leung ve McBride-Chang, 2013). Okulda zorbalığa uğrayan erkeklerde İOOB sıklığı 3.2 kat daha yüksek saptanmıştır (Han ve ark., 2018). Boylamsal desende tasarlanan bir araştırmada ergenlerde benlik saygısının siber mağduriyet ve İOOB ile çift yönlü ve anlamlı ilişkisi elde edilmiştir (Nie ve ark., 2023). Öte yandan bu çalışmada kesitsel araştırmaların önerdiği zorbalık ve İOOB ilişkisinde benlik saygısının aracı rolüne dair anlamlı bir etkiye ulaşılamamıştır. Ayrıca belirtmek gerekir ki bu konuyu ele alan

alışmalar oėunlukla in ve Gney Kore’de yrtlmřtr ve o blgenin kořullarındaki deneyimleri yansıtmaktadır.

1.6. Arařtırmanın Amacı ve nemi

Gnmzde dijital oyunlar basit eėlence araları olmanın tesine gemiřlerdir. Video oyun endstrisi lke ekonomilerinin gelir kaynakları arasında yer edinmiřtir ve lkemiz de dahil olmak zere dnyanın pek ok blgesinde bu endstriye yapılan yatırımlar gn getike artmaktadır (T.C. Cumhurbaşkanlıėı Dijital Dnřm Ofisi, 2023). Dijital oyunlar hızlı deėiřen, interaktif, srkleyici, kresel etki gc barındıran ok katmanlı bir yapıya sahiptir ve zaman ierisinde insan yařantısındaki konumunun merkezileřeceėi n grlmektedir (Goh ve ark., 2023). Dijital oyunların eėitsel ierikleri eėlenceli hale getirerek ėrenmeyi kolaylařtırmaktan saldırgan davranıřları tetiklemeye hatta baėımlılıėa yol aabilmeye dek uzanan geniř bir spektrumda psikolojik yansımaları bulunmaktadır (Wouters ve ark., 2013). Ayrıca alan yazında İOOB tedavisinde sıklıkla tercih edilen BDT mdahalelerini destekleyecek biliřsel kavramsallařtırmaya dair nemli bir bořluk bulunduėu dřnlmektedir. Bu kapsamda mevcut alıřmanın temel amacı İOOB’nin psikolojik belirtilerle iliřkisinde benlik saygısı, iřlevsel olmayan inanlar ve oyun biliřleri deėiřkenlerinin seri aracılık etkisini ieren modelin test edilmesidir. Arařtırma sonularının Trkiye’de yařayan lise ėrencisi ergenlerin oyun kullanım alışkanlıklarının temsil etmesinin yanı sıra risk ve koruyucu faktrler hakkında bilgi saėlayarak bozukluėun etiyolojisinin aıklanmasında da rol oynayacaėı dřnlmektedir. Bilindiėi kadarıyla bu arařtırma ergenlik dneminde İOOB ve psikopatoloji iliřkisinde kiřinin kendine, evresine ve oyunlara ynelik deėerlendirmelerini btncl biimde ele alan ilk alıřmadır. Bu doėrultuda benlik saygısı kendiliėe, iřlevsel olmayan inanlar evreye, oyun biliřleri de oyuna ynelik deėerlendirmelerin bir temsili olarak kabul edilmektedir ve arařtırma soruları řu řekildedir:

1. Ergenlerde İOOB, oyun biliřleri, psikolojik belirtiler ve benlik saygısı deėiřkenleri cinsiyete gre farklılařmakta mıdır?
2. Ergenlerde İOOB dzeyi anne ve baba eėitim dzeyine gre farklılařmakta mıdır?
3. Ergenlerde İOOB dzeyi oyun sresine gre farklılařmakta mıdır?

4. İOOB ile oyun bilişleri, işlevsel olmayan inançlar, benlik saygısı, psikolojik belirtiler değişkenleri ve alt boyutları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
5. Psikolojik belirtiler ve İOOB arasında beklenen ilişkide işlevsel olmayan inançların aracılık etkisi var mıdır?
6. Psikolojik belirtiler ve İOOB belirtiler arasında beklenen ilişkide oyun bilişlerinin aracılık etkisi var mıdır?
7. Psikolojik belirtiler ve İOOB arasında beklenen ilişkide benlik saygısının aracılık etkisi var mıdır?
8. Majör depresif bozukluk ve İOOB belirtileri arasında beklenen ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisinin incelendiği model anlamlı mıdır?
9. Sosyal kaygı bozukluğu ve İOOB belirtileri arasında beklenen ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisinin incelendiği model anlamlı mıdır?
10. Panik bozukluk ve İOOB belirtileri arasında beklenen ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisinin incelendiği model anlamlı mıdır?
11. Ayrılma kaygısı bozukluğu ve İOOB belirtileri arasında beklenen ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisinin incelendiği model anlamlı mıdır?
12. Yaygın kaygı bozukluğu ve İOOB belirtileri arasında beklenen ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisinin incelendiği model anlamlı mıdır?
13. OKB ve İOOB belirtileri arasında beklenen ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisinin incelendiği model anlamlı mıdır?

2. YÖNTEM

2.1. Örneklem

Araştırmanın örneklemini Ankara ilinin Yenimahalle ilçesinde bulunan Şehit Abdullah Tayyip Olçok Anadolu Lisesi, Celal Yardımcı Anadolu Lisesi, Şehit Sercan Öztürk Anadolu Lisesi ve Uluslararası Prof. Dr. Muhammed Hamidullah Anadolu İmam Hatip Lisesi'nde öğrenim gören 250 öğrenciden oluşmaktadır. Örneklem büyüklüğüne G*Power analizi (Tip 1 hata oranı= .05; güç= .95) yapılarak karar verilmiştir. Uç değerler çıkarıldıktan sonra analizler 246 katılımcıyla gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara ait demografik bilgiler Tablo 1'de yer almaktadır.

Tablo 1. Katılımcılara ait demografik bilgiler

Değişkenler	Sıklık (%)	Ort. (SS)
Yaş		14.92
Cinsiyet		
Kadın	124 (50.4)	
Erkek	122 (49.6)	
Anne Eğitim Düzeyi		
İlkokul/ Ortaokul	66 (26.8)	
Lise	104 (42.3)	
Lisans ve üzeri	75 (30.5)	
Baba Eğitim Düzeyi		
İlkokul/ Ortaokul	47 (19.1)	
Lise	93 (37.8)	
Lisans ve üzeri	101 (41.1)	
İkamet		
Anne-baba ile	210 (85.4)	
Sadece anne/baba ile	30 (12.2)	
Diğer	5 (2)	
Dijital oyunları ilk oynama yaşı		7.66
Günlük oyun oynama süresi		
0-2 saat	98 (39.8)	
3-5 saat	91 (37)	
6 ve üzeri	57 (23.2)	
Oyunlar hak. video izleme		
Evet	160 (65)	
Hayır	85 (34.6)	
Psikolojik rahatsızlık		

Depresyon	5
DEHB	1
Panik atak/boz.	2
Diğer	6

2.2. Veri Toplama Araçları

2.2.1 Demografik Bilgi Formu:

Çalışmada yer alan katılımcıların demografik özellikleri hakkında bilgi edinmek amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Form içeriğini temel olarak yaş, cinsiyet, ebeveyn eğitim düzeyi, dijital oyun oynama alışkanlıkları ve psikiyatrik geçmişleri oluşturmaktadır.

2.2.2. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği (İOOBÖ)

Pontes ve arkadaşları (2014) tarafından kişilerin son 12 ay içerisindeki DSM-V kriterlerine dayalı olarak İOOB'yi değerlendirmek amacıyla geliştirilen bir öz bildirim formudur. Ölçek 20 maddeden oluşmaktadır ve beşli likert tipinde puanlanmaktadır. Belirginlik (1, 7, 13. maddeler), duygudurum (8, 2, 14. maddeler), tolerans (3, 9, 15. maddeler), çekilme belirtileri (4, 10, 16. maddeler), çatışma (5, 11, 17, 19, 20. maddeler), nüks etme (6, 12, 18. maddelerin) olmak üzere 6 alt boyutu bulunmaktadır. 2. ve 19. maddeler ters puanlanmaktadır.

Türkçeye uyarlama çalışması Çakıroğlu ve Soylu (2019) tarafından yapılmıştır. Belirginlik ve tolerans alt boyutları belirginlik-tolerans ismiyle birleştirilmiştir; bu nedenle ölçeğin Türkiye formu 5 alt boyuttan oluşmaktadır. Belirginlik- tolerans alt boyutunda 1., 7., 13., 3., 9., 15. maddeler, duygu durum düzenleme alt boyutunda 2., 8., 14. maddeler, çekilme alt boyutunda 4., 10., 16., maddeler, çatışma alt boyutunda 5., 11., 17., 19., 20. Maddeler ve nüks alt boyutunda 6., 12., 19. maddeler yer almaktadır. Ölçeğin güvenirliğini belirlemek için hesaplanan Cronbach alfa iç tutarlık katsayısı .86 olarak bulunmuştur. Belirginlik-tolerans, duygudurum düzenleme, çekilme, çatışma, nüks alt boyutları için elde edilen Cronbach alfa katsayılarının sırasıyla .75, .61, .66, .54, işaret etmektedir. Bu sonuçlar ışığında ölçeğin Türkiye örnekleminde kullanımına uygun geçerli ve güvenilir bir ölçüm

aracı olduğu görülmektedir. Ölçekten alınan 69 puan ve üzeri bozukluk, 60 ve üzeri risk grubu olarak değerlendirilmektedir. Mevcut çalışma kapsamında yapılan iç tutarlılık incelemesinde ölçeğin Cronbach alfa değeri .89 olarak hesaplanmıştır.

2.2.3. Oyun Oynama Bilişleri Ölçeği:

King ve Delfabbro (2016) tarafından oyuna özgü uyumsuz bilişlerin değerlendirilmesi amacıyla geliştirilmiş öz bildirim ölçeğidir. 24 madde ve 4 alt boyuttan oluşmaktadır. 3'lü likert tipinde puanlanmaktadır (0=katılmıyorum, 1= katılıyorum, 2= kesinlikle katılıyorum). Alt boyutlar şu şekildedir: oyun ödülleri aşırı değer verme, uyumsuz ve katı oyun kuralları, oyuna dayalı benlik saygısı, sosyal kabul kazanma için oynama. Maddelere verilen 1 yanıt uyumsuz bilişlerin varlığına işaret etmektedir.

Ölçeğin Türkçeye uyarlama çalışması Çakıroğlu ve Görmez (2020) tarafından yapılmıştır. Oyun ödülleri aşırı değer verme boyutunda 3, 4, 13, 14. maddeler; uyumsuz katı oyun kuralları alt boyutunda 1., 2., 8., 9., 10., 11., 15., 16. maddeler; oyuna dayalı benlik saygısı alt boyutunda 5., 6., 7., 12., 20., 21., 23. maddeler; sosyal kabul kazanma için oyun oynama alt boyutunda 17., 18., 19., 22., 24. maddeler yer almaktadır. Ölçeğin iç tutarlılığı için cronbach alfa katsayısı toplam puan için .92, alt boyutlar için sırasıyla .67, .76, .81 ve .81 olarak belirlenmiştir. Test- tekrar test güvenirliği ise .85 olarak hesaplanmıştır. Sonuç olarak ölçeğin orijinal yapısını koruduğu, Türkiye popülasyonuna uygun geçerli ve güvenilir bir ölçüm aracı olarak kullanılabileceği tespit edilmiştir. Bu çalışmada ölçeğin Cronbach alfa katsayısı orijinal çalışmayla benzer şekilde .93 olarak hesaplanmıştır. Alt boyutlar için ise sırasıyla .67, .79, .83 ve .82'dir.

2.2.4. İşlevsel Olmayan Tutumlar Ölçeği Kısaltılmış Türkçe Formu (DAS-R-TR)

Weissman ve Beck (1978) tarafından işlevsel olmayan sayıltı ve inançların belirlenmesi amacıyla geliştirilmiştir. 100 ve 40 maddeden oluşan iki farklı formu bulunmaktadır ve 7'li likert tipinde puanlanır. Türkiyede yapılan ilk uyarlama çalışması Şahin ve Şahin (1992) tarafından gerçekleştirilmiş olup 40 maddeli 4 faktörlü (mükemmeliyetçi tutum, onay görme ihtiyacı, bağımsız tutum, değişken tutum) bir yapı göstermektedir.

Ölçeğin klinik ve klinik olmayan örneklemdeki yapısının incelenmesi ve kısaltılarak gözden geçirilmesi amacıyla revize çalışması Batmaz ve Özdel (2016) tarafından yapılmıştır. Orijinal hale benzer sonuçlar elde edilen bu kısa ölçeğe ana ölçeğin 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 13, 15, 21, 32, 33, 34. maddeleri yer almaktadır. Mükemmeliyetçilik/ başarı (ilk 8 madde) ve Onaylanma ihtiyacı/ bağımlılık (son 5 madde) olmak üzere iki alt ölçekten oluşmaktadır. Ölçeğin iç geçerliğini hesaplamada elde edilen cronbach alfa değeri toplam puanlar için .84, alt ölçekler için sırasıyla .84 ve .75'tir. Ölçeğin bu gözden geçirilmiş formunun geçerli ve güvenilir bir ölçüm aracı olarak kullanılabileceği ortaya koyulmuştur. Bu çalışmada toplam puan için elde edilen Cronbach alfa değeri .89, alt boyutlar için ise .85 ve .77 olarak belirlenmiştir.

2.2.5. Çocuklarda Anksiyete ve Depresyon Ölçeği- yenilenmiş (ÇADÖ-Y)

Chorpita ve ark. (2000) tarafından geliştirilen ölçeğin amacı çocuk ve ergenlerde DSM-IV anksiyete ve depresyon semptomlarının değerlendirilmesidir. Özbildirime dayalı ölçek 4'lü likert tipindedir. 47 madde ve 7 alt ölçekten oluşmaktadır: ayrılma kaygısı bozukluğu (SAD), sosyal fobi (SP), obsesif kompulsif bozukluk (OCD), panik bozukluk (PD), yaygın kaygı bozukluğu (GAD), majör depresif bozukluk (MDD). Ölçeğin çocuğun kendisinin veya ebeveyninin tamamladığı iki ayrı formu bulunmaktadır. Mevcut çalışmada çocuk formu kullanılmıştır.

Ölçeğin Türkçeye uyarlama çalışmasını Görmez ve ark. (2017) gerçekleştirmiştir. Uyarlamada madde sayısı ve faktör yapısı korunmuştur. SAD alt boyutunda 5, 9, 17, 18, 33, 45, 46. Maddeler, SP alt boyutunda 4, 7, 8, 12, 20, 30, 32, 38, 43. maddeler; OCD alt boyutunda 10,16, 23, 31, 42, 44. maddeler; PD alt boyutunda 3, 14, 24, 26, 28, 34, 36, 39, 41. maddeler; GAD alt boyutunda 1, 13, 22, 27, 35, 37. maddeler; MDD alt boyutunda 2, 6, 11, 15, 19, 21, 25, 29, 40, 47. maddeler yer almaktadır. Toplam anksiyete puanı için SP, PD, SAD, ve GAD puanları toplanmaktadır. Toplam internalizan bozukluk puanı için toplam anksiyete puanına MDD puanı eklenmektedir. Güvenirliği hesaplamada cronbach alfa katsayısı incelenmiştir. Ölçeğin tümü için cronbach alfa değeri .95, alt ölçekler için sırasıyla .77, .85, .75, .83, .80 ve .86'dır. Test tekrar test güvenirliliği için elde edilen korelasyon değerleri alt boyutlar için .66 ve .85 arasında değişmektedir. Ölçeğin Türkçe versiyonunun geçerli ve güvenilir bir tarama envanteri olarak kullanılabileceği belirlenmiştir. Bu

çalışmada toplam internalizan bozukluk puanı için elde edilen Cronbach alfa kat sayısı .95, alt boyutlar için sırasıyla .63, .85, .74, .91, .71 ve .86 olarak hesaplanmıştır.

2.2.6. Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği (RBSÖ)

Rosenberg tarafından (1965) geliştirilen bir öz bildirim ölçeğidir. 4'lü likert tipinde puanlanmaktadır. Ölçeğin 12 alt boyutu bulunmaktadır. Bu çalışmada benlik saygısına işaret eden ve 10 maddeden oluşan benlik saygısı alt boyutu kullanılacaktır. Türkçeye uyarlama çalışması Çuhadaroglu (1986) tarafından gerçekleştirilmiştir. Uyarlama çalışması için ölçeğin geçerlik katsayısı .71, güvenirlik katsayısı .75 olarak hesaplanmıştır. Geçerli ve güvenilir olduğu belirlenen bu ölçek ülkemizde ergenlerin benlik saygısı düzeyinin belirlenmesinde en yaygın kullanılan ölçüm araçlarından birisidir. Bu çalışmada ölçeğin Cronbach alfa katsayısı .87 olarak saptanmıştır.

2.3. İşlem

Araştırmanın veri toplama aşamasından önce Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu ve Milli Eğitim Bakanlığı Araştırma- Uygulama İzni'ne başvurulmuştur. Veri toplama aşamasında okulların idari kadrosu ve rehberlik servisleri aracılığıyla öğrencilere araştırma duyurusu yapılmış ve velilerine Veli Bilgilendirilmiş Onam Formu iletilmiştir. Velisi onay veren öğrenciler araştırmaya davet edilmiş, öğrenci bilgilendirilmiş onam formunu kabul eden öğrencilerle uygulama okuldaki sınıflarda yürütülmüştür. Bilgilendirme ve veri toplama aşaması 2023 yılının Kasım- Aralık aylarında tamamlanmıştır. Veli ve öğrenci bilgilendirilmiş onam formları EK-1'de ve EK-2'de, Etik Kurul Onayına dair belge EK-9'da yer almaktadır.

2.4. Verilerin Analizi

Elde edilen verilerin analizi SPSS 21.0 paket programı ile yapılmıştır. Veri temizliği kapsamında uç değerler incelenmiş, normal dağılımın test edilmesinde çarpıklık ve basıklık değerleri (-1.5, +1.5) referans alınmıştır (Tabachnich ve Fidell, 2023). Uç değerler olduğu tespit edilen 4 katılımcının silinmesinin ardından verilerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir ve bu doğrultuda parametrik testlerin kullanılmasına karar verilmiştir. SPSS

21.0 programı ile betimleyici analizler, t-test, korelasyon ve ANOVA analizleri yapılmıştır, aracılık analizleri için PROCESS Macro 4.2 eklentisi kullanılmıştır.



3. BULGULAR

Bu bölümde hipotezleri test etmeye yönelik istatistiksel analizlere dair bulgular yer almaktadır. İlk olarak betimsel analizler, ardından bağımsız gruplar için t-testi, ANOVA, korelasyon analizleri ve son olarak basit ve seri seri aracılık analizleri sunulacaktır.

3.1. Çalışmada Yer Alan Değişkenlere İlişkin Betimsel Bilgiler

Tablo 2’de araştırmada kullanılan değişkenlere ait tanımlayıcı özellikler olan ortalama, standart sapma ve puan aralıklarına ilişkin değerlere yer verilmektedir.

Tablo 2. Betimsel İstatistikler

Değişkenler	Ort.	S.S.	Min.- Max.
İnternet Oyun Oynama Bozukluğu (İOOBÖ)	48.88	13.89	20-84
Oyun Oynama Bilişleri (OBÖ)	16.63	10.21	0-48
Oyun ödülleri aşırı değer verme	2.33	1.9	0-8
Uyumuz- katı oyun kuralları	5.56	3.56	0-16
Oyuna dayalı benlik saygısı	4.96	3.37	0-14
Sosyal kabul kazanma için oynama	3.38	2.85	0-10
Psikolojik Belirtiler (ÇADÖ-Y)			
Ayrılma kaygısı boz.	4.04	3.3	0-14
Sosyal kaygı boz.	13.69	6.24	0-27
Obsesif kompulsif boz.	7.95	4.16	0-18
Panik boz.	9.99	7.37	0-27
Yaygın kaygı boz.	9.22	3.64	0-18
Majör depresif boz.	13.47	7.06	0-29
Toplam içselleştirme sorunları (Psi. Bel.)	58.39	25.56	8-122
İşlevsel Olmayan Düşünceler(DAS-R-TR)	39.49	17.12	13-87
Mükemmeliyetçilik/ başarı	24.37	10.96	8-53

Onaylanma ihtiyacı /bağımlılık	15.12	7.5	5-35
Benlik Saygısı (RBSÖ)	26.75	6.04	10-40

3.2. Araştırma Örnekleminde İOOB Belirti Düzeylerinin İncelenmesi

İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeğinden alınan 60 puan ve üzeri İOOB için risk grubu, 69 puan ve üzerin bozukluk düzeyinde bir sorunun işaretçisi olarak kabul edilmektedir (Çakıroğlu ve Soylu, 2019). Bu doğrultuda örneklem grubunun %8.1’inde İOOB düzeyinde sıkıntılar yaşandığı, %10.2’sinin de risk grubunda bulunduğu saptanmıştır. Örneklem geneli ve cinsiyetler arası farklılıklar Tablo 3’te yer almaktadır.

Tablo 3. Araştırma Örnekleminde İOOB puanlarının dağılımı

Puan Aralığı	Genel N=246	Kadın N=124	Erkek N=122
0-60	N= 201 %81.7	N=109 %87.9	N=92 %75.4
61-69	N= 25 %10.2	N=9 %7.3	N=16 %13.1
70 ve üzeri	N=20 %8.1	N=6 %4.8	N=14 %11.5

3.3. Araştırma Değişkenlerinin Cinsiyetler Açısından Karşılaştırılması

İOOB, oyun bilişleri, psikolojik belirtiler, işlevsel olmayan tutumlar ve benlik saygısı değişkenlerinin cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi amacıyla bağımsız gruplar için t-test analizi gerçekleştirilmiştir. Analize ilişkin bulgular Tablo 4’te yer almaktadır.

Tablo 4. Araştırma değişkenlerinin cinsiyet açısından karşılaştırılması

Değişkenler		Kadın	Erkek	t
İnternet Oyun Oynama Bozukluğu	$\bar{X}$	45.65	52.16	3.75***
	SS	13.48	13.58	
Oyun Oynama Bilişleri				
Oyun ödülleri aşırı değer verme	$\bar{X}$	1.83	2.84	4.3***
	SS	1.54	2.09	
Uyumuz- katı oyun kuralları	$\bar{X}$	5.07	6.05	
	SS	3.41	3.66	2.18*
Oyuna dayalı benlik saygısı	$\bar{X}$	3.69	6.25	
	SS	2.72	3.49	6.42***
Sosyal kabul kazanma için oynama	$\bar{X}$	2.87	4.7	
	SS	2.52	2.88	5.29***

Psikolojik Belirtiler				
Ayrılma kaygısı boz.	$\bar{X}$	4.92	3.14	4.39***
	SS	3.52	2.8	
Sosyal kaygı boz.	$\bar{X}$	15.69	11.76	5.36***
	SS	5.78	6.04	
OKB	$\bar{X}$	9.09	6.8	4.5***
	SS	4.14	3.86	
Panik boz.	$\bar{X}$	13.17	6.79	7.6***
	SS	7.17	6.06	
Yaygın kaygı boz.	$\bar{X}$	10.06	8.37	3.75***
	SS	3.43	3.66	
Majör depresif boz.	$\bar{X}$	15.15	11.76	3.87***
	SS	6.5	7.22	
İşlevsel Olmayan İnançlar				
Mükemmeliyetçilik/ başarı	$\bar{X}$	26.2	22.51	2.68**
	SS	12.06	9.4	
Onaylanma ihtiyacı /bağımlılık	$\bar{X}$	16.18	14.05	2.25*
	SS	8.1	6.7	
Benlik Saygısı	$\bar{X}$	26.19	27.32	1.5
	SS	5.49	6.52	

*p< .05, **p< .01, ***p< .001

Bağımsız gruplar için t-testi sonuçlarına göre benlik saygısı dışındaki tüm değişkenlerin cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Erkeklerin İOOB düzeyleri ($\bar{X}$ = 52.16, SS=13.58) kadınlardan ($\bar{X}$ = 45.65, SS= 13.48) anlamlı olarak daha yüksektir (t=3.75, p<.001). Oyun oynama bilişlerinin alt boyutları incelendiğinde oyun ödülleri aşırı değer verme erkeklerde ($\bar{X}$ = 2.84, SS=2.09) kadınlardan ($\bar{X}$ = 1.83, SS=1.54) anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur (t= 4.3, p< .005). Uyumsuz ve katı oyun kuralları puanları erkeklerde ($\bar{X}$ = 6.05, SS=3.66) kadınlardan ($\bar{X}$ = 5.07, SS=3.41) anlamlı olarak yüksektir (t=2.18, p<.05). Oyuna dayalı benlik saygısı erkeklerde ($\bar{X}$ = 6.25, SS=3.49) kadınlara ($\bar{X}$ = 3.69, SS=2.72) göre anlamlı olarak daha yüksektir (t=6.42, p<.001). Son olarak sosyal kabul kazanma için oyun oynama erkeklerde ($\bar{X}$ = 4.7, SS=2.88) kadınlardan ($\bar{X}$ = 2.87, SS=2.52) anlamlı olarak daha yüksek bulunmuştur (t=5.29, p<.001). Psikolojik belirtiler cinsiyet bakımında karşılaştırıldığında ayrılma kaygısı bozukluğu puanları kadınlarda ($\bar{X}$ = 4.92, SS=3.52) erkeklerden ($\bar{X}$ = 3.14, SS=2.8) anlamlı olarak yüksektir (t=4.39, p<.001). Benzer şekilde sosyal kaygı bozukluğu kadınlarda ($\bar{X}$ = 15.69, SS=5.78) erkeklerden ($\bar{X}$ = 11.76, SS=6.04) anlamlı şekilde daha yüksek bulunmuştur (t=5.36, p<.001). OKB belirtileri de kadınlarda ($\bar{X}$ = 9.09, SS=4.14) erkeklerden ($\bar{X}$ = 6.8, SS=3.86) anlamlı olarak daha yüksektir (t=4.5, p<.001). Panik bozukluk puanları kadınlarda ($\bar{X}$ = 13.17, SS=7.17) erkeklerden ($\bar{X}$ = 6.79, SS=6.06) anlamlı şekilde daha yüksektir (t=7.6, p<.001). Yaygın kaygı bozukluğu

belirtileri kadınlarda ($\bar{X}$ = 10.06, SS=3.43) erkeklerden ($\bar{X}$ = 8.37, SS=3.66) anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur ($t=3.75$, $p<.001$). Majör depresif bozukluk boyutunda da kadınların puanları ($\bar{X}$ = 15.15, SS=6.5) erkeklerden ($\bar{X}$ = 11.76, SS=7.22) anlamlı düzeyde daha yüksektir ($t=3.87$, $p<.001$). İşlevsel olmayan tutumlar alt boyutları olarak mükemmeliyetçilik/ başarı puanları kadınlarda ($\bar{X}$ = 26.2, SS=12.06) erkeklerden ($\bar{X}$ = 22.51, SS=9.4) anlamlı olarak yüksektir ($t=2.68$, $p<.01$). Onaylanma ihtiyaç/bağımlılık puanları da benzer olarak kadınlarda ($\bar{X}$ = 16.8, SS=8.1) erkeklerden ($\bar{X}$ =14.05, SS=6.7) anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

3.4. Araştırma Değişkenlerinin Anne ve Baba Eğitim Düzeyi Bakımından Karşılaştırılmaları

Katılımcıların İOOB, oyun bilişleri, psikolojik belirtiler, işlevsel olmayan tutumlar ve benlik saygısı puanlarının anne ve baba eğitim düzeyi açısından farklılaşıp farklılaşmadığının incelenmesi amacıyla tek yönlü varyans analizi gerçekleştirilmiştir. Elde edilen bulgular anne eğitim düzeyine ilişkin bulgular Tablo 5'te, baba eğitim düzeyine ilişkin bulgular Tablo 6'te yer almaktadır. Tablolarda görüldüğü üzere araştırma değişkenleri anne ve baba eğitim düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir.

Tablo 5. Araştırma değişkenlerinin anne eğitim düzeyine göre karşılaştırılması

Değişkenler	İlk/ortaokul N=66	Lise N=104	Lisans ve üstü N=75	F Değerleri	Grup Farkları
İOOB	$\bar{X}$ = 47.99 SS= 12.97	$\bar{X}$ = 49.66 SS= 14.84	$\bar{X}$ = 48.55 SS= 13.52	.31	-
Oyun Oynama Bilişleri	$\bar{X}$ = 14.53 SS=8.69	$\bar{X}$ = 18.01 SS= 11.42	$\bar{X}$ = 16.58 SS= 9.54	2.36	-
Psikolojik Belirtiler	$\bar{X}$ = 62.68 SS= 18.93	$\bar{X}$ = 59.68 SS= 26.8	$\bar{X}$ = 52.93 SS= 24.65	2.58	-
İşlevsel Olmayan Düşünceler	$\bar{X}$ = 39.88 SS= 18.93	$\bar{X}$ = 38.96 SS= 16.04	$\bar{X}$ = 39.73 SS= 17.19	.07	-
Benlik Saygısı	$\bar{X}$ = 26.02 SS= 6.08	$\bar{X}$ = 26.93 SS= 6.2	$\bar{X}$ = 27.13 SS= 6.05	.68	-

Tablo 6. Araştırma değişkenlerinin baba eğitim düzeyine göre karşılaştırılması

Değişkenler	İlk/ortaokul N=47	Lise N=93	Lisans ve üstü N=101	F Değerleri	Grup Farkları
İOOB	$\bar{X}$ = 49.63 SS= 13.29	$\bar{X}$ = 48.06 SS= 14.09	$\bar{X}$ = 49.46 SS= 14.24	.31	-
Oyun Oynama Bilişleri	$\bar{X}$ = 15.28 SS=10.51	$\bar{X}$ = 16.89 SS= 10.43	$\bar{X}$ = 17.13 SS= 10.14	.54	-

Psikolojik Belirtiler	$\bar{X}$ = 57.57 SS= 25.39	$\bar{X}$ = 61.25 SS= 28.23	$\bar{X}$ = 56.39 SS= 25.89	.84	-
İşlevsel Olmayan Düşünceler	$\bar{X}$ = 37.77 SS= 17.49	$\bar{X}$ = 38.69 SS= 16.06	$\bar{X}$ = 56.39 SS= 25.89	.74	-
Benlik Saygısı	$\bar{X}$ = 27.11 SS= 6.22	$\bar{X}$ = 26.11 SS= 5.6	$\bar{X}$ = 27.03 SS= 6.4	.69	-

3.5. İOOB ve Oyun Bilişlerinin Günlük Oyun Oynama Süresi Bakımından Karşılaştırılmaları

Katılımcıların İOOB ve oyun oynama bilişleri düzeylerinin günlük oyun oynama süresi bakımından farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) gerçekleştirilmiştir. Günlük oyun oynama süresi 0-2, 3-5, 6 saat ve üzeri olmak üzere 3 kategoride ele alınmıştır. Elde edilen bulgulara Tablo 7’de yer verilmiştir.

Tablo 7. İOOB ve Oyun Bilişlerinin Günlük Oyun Oynama Süresi Bakımından Karşılaştırılması

Değişkenler	0-2 Saat (1) N=98	3-5 Saat (2) N=91	6 saat ve üstü (3) N= 57	F Değerleri	Grup Farkları
İOOB	$\bar{X}$ = 42.08 SS= 11.62	$\bar{X}$ = 49.88 SS= 12.53	$\bar{X}$ = 58.97 SS= 13.11	34.35***	3 > 2 > 1
Oyun Oynama Bilişleri	$\bar{X}$ = 11.51 SS=8.08	$\bar{X}$ = 17.16 SS= 8.47	$\bar{X}$ = 24.57 SS= 10.85	38.82***	3 > 2 > 1

Tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına göre hem İOOB ($F(2,243)= 34.35$, $p<.001$) hem de oyun bilişleri ($F(2,243)= 38.82$, $p<.001$) değişkenleri için alınan puanlarda günlük oyun oynama süresine göre anlamlı bir farklılık elde edilmiştir. Değişkenlerden alınan toplam puanların hangi süreler arasında farklılık gösterdiğinin belirlenmesi için Tukey HSD testi kullanılmıştır.

Tukey HSD post hoc analizi sonuçlarına göre günlük 6 saat ve üstünde oyun oynayan katılımcıların İOOB puanlarının ($\bar{X}$ = 58.97, SS= 13.11) 3-5 saat oynayan katılımcıların puanlarından ($\bar{X}$ = 49.88, SS= 12.53) anlamlı olarak daha yüksek olduğu, 3-5 saat oynayan katılımcıların puanlarının da 0-2 saat oynayanlardan ($\bar{X}$ = 42.09 SS= 11.62) anlamlı olarak daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Benzer şekilde 6 saat ve üstünde oyun oynayan katılımcıların oyun bilişleri puanlarının ($\bar{X}$ = 24.57, SS= 10.85) 3-5 saat oynayan katılımcıların puanlarından ($\bar{X}$ = 17.16, SS= 8.47) anlamlı olarak daha yüksek olduğu, 3-5

saat oynayan katılımcıların puanlarının da 0-2 saat oynayanlardan ($\bar{X}= 11.51$, $SS=8.08$) anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür.

3.6. Araştırma Değişkenleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi

Araştırmada kullanılan İOOB, oyun oynama bilişleri, psikolojik belirtiler, işlevsel olmayan düşünceler ve benlik saygısı değişkenlerinin ve alt boyutlarının arasında ilişkilerin belirlenmesi amacıyla Pearson korelasyon analizi gerçekleştirilmiştir. Analize korelasyon değerleri Tablo 8’de yer almaktadır.

Yapılan analiz sonuçlarına göre İOOB’nin oyun bilişleri toplam puanı ($r=.6$, $p<.01$), oyun ödülleri aşırı değer verme ($r=.53$, $p<.01$), uyumsuz ve katı oyun kuralları ($r=.55$, $p<.01$), oyuna dayalı benlik saygısı ($r=.52$, $p<.01$), sosyal kabul kazanma için oyun oynama ($r=.49$, $p<.01$), psikolojik belirtiler toplamı ($r=.31$, $p<.01$), majör depresif bozukluk ($r=.33$, $p<.01$), işlevsel olmayan tutumlar ($r=.34$, $p<.01$) ve mükemmeliyetçilik/başarı ($r=.6$, $p<.01$) değişkenleri ile orta düzeyde ve pozitif yönde anlamlı ilişkiler gösterdiği belirlenmiştir. Sosyal fobi ($r=.26$, $p<.01$), panik bozukluk ($r=.22$, $p<.01$), ayrılma kaygısı bozukluğu ($r=.18$, $p<.01$), yaygın kaygı bozukluğu ($r=.25$, $p<.01$) ve OKB puanları ile İOOB arasında düşük düzeyde ve pozitif yönde anlamlı ilişkiler tespit edilmiştir. İOOB ve benlik saygısı ($r=-.26$, $p<.01$) arasında ise düşük düzeyde ve negatif yönde anlamlı bir ilişki mevcuttur.

Araştırmanın bir diğer değişkeni olan oyun bilişleri toplam puanları ile psikolojik belirtiler ($r=.26$, $p<.01$) ve psikolojik belirtiler alt boyutları olan sosyal fobi ($r=.19$, $p<.01$), panik bozukluk ($r=.19$, $p<.01$), majör depresif bozukluk ($r=.29$, $p<.01$), yaygın kaygı bozukluğu ($r=.22$, $p<.01$), OKB ($r=.23$, $p<.01$) arasında düşük düzeyde pozitif yönde anlamlı ilişkileri bulunmaktadır. Oyun bilişleri, işlevsel olmayan tutumlar toplam puanı ($r=.33$, $p<.01$) ve alt boyutu olan mükemmeliyetçilik başarı ($r=.33$, $p<.01$) ile orta düzeyde, onaylanma ihtiyacı bağımlılık ($r=.28$, $p<.01$) ile düşük düzeyde ve pozitif yönde anlamlı olarak ilişkilidir. Oyun bilişleri ve benlik saygısı ($r=-.23$, $p<.01$) arasında ise düşük düzeyde ve negatif yönde anlamlı ilişkiler elde edilmiştir

Psikolojik belirtiler değişkeni toplam puanları ile oyun bilişlerinden uyumsuz ve katı oyun kuralları ($r=.33$, $p<.01$) arasında orta düzeyde, oyun ödülleri aşırı değer verme ($r=.2$, $p<.01$), oyuna dayalı benlik saygısı ($r=.16$, $p<.05$), sosyal kabul kazanma için oyun oynama

arasında düşük düzeyde pozitif yönde anlamlı ilişkiler sergilemektedir. Psikolojik belirtiler toplamı ile işlevsel olmayan tutumlar alt boyutları olan mükemmeliyetçilik/başarı ($r=.6$, $p<.01$) ve onaylanma ihtiyacı/ bağımlılık ($r=.6$, $p<.01$) puanları arasında orta düzeyde ve pozitif yönde anlamlı ilişkiler bulunmaktadır. Psikolojik belirtiler toplamı ve benlik saygısı ($r= -.61$, $p<.01$) düzeyleri arasında ise negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki görülmektedir.

İşlevsel olmayan tutumlar toplam puanları ile oyun bilişlerinin alt boyutları olan uyumsuz ve katı oyun kuralları ($r=.37$, $p<.01$) arasında orta düzeyde, oyun ödülleri aşırı değer verme ($r=.25$, $p<.01$), oyuna dayalı benlik saygısı ($r=.23$, $p<.01$) ve sosyal kabul kazanma için oynama ($r=.29$, $p<.01$) arasında düşük düzeyde ve pozitif yönde anlamlı ilişkiler elde edilmiştir. İşlevsel olmayan tutumlar ile psikolojik belirtilerin alt boyutları olan sosyal fobi ($r=.61$, $p<.01$), panik bozukluk ($r=.53$, $p<.01$), ayrılma kaygısı bozukluğu ($r=.43$, $p<.01$), majör depresif bozukluk ($r=.58$, $p<.01$), yaygın kaygı bozukluğu ($r=.47$, $p<.01$) ve OKB ($r=.56$, $p<.01$) arasında orta düzeyde ve pozitif yönde anlamlı ilişkiler mevcuttur. İşlevsel olmayan inançlar ve benlik saygısı ($r= -.56$, $p<.01$) arasında ise orta düzeyde ve negatif yönlü anlamlı bir ilişki bulunduğu belirlenmiştir.

Son olarak benlik saygısı değişkeni ile oyun bilişleri alt boyutları olan uyumsuz ve katı oyun kuralları ($r= -.2$, $p<.01$), oyun ödülleri aşırı değer verme ($r= -.27$, $p<.01$), oyuna dayalı benlik saygısı ($r= -.18$, $p<.01$) ve sosyal kabul kazanma için oynama ($r= -.13$, $p<.05$) arasında düşük düzeyde ve negatif yönde anlamlı ilişkiler elde edilmiştir. Benlik saygısı ile psikolojik belirtilerin alt boyutları olan sosyal fobi ($r= -.57$, $p<.01$), panik bozukluk ($r= -.54$, $p<.01$), ayrılma kaygısı bozukluğu ($r= -.4$, $p<.01$), majör depresif bozukluk ($r= -.63$, $p<.01$), yaygın kaygı bozukluğu ($r= -.41$, $p<.01$) ve OKB ($r= -.49$, $p<.01$) arasında orta düzeyde ve negatif yönde anlamlı ilişkiler mevcuttur. Benlik saygısı ile işlevsel olmayan tutumlar alt boyutları olan mükemmeliyetçilik/başarı ($r= -.49$, $p<.01$) ve onaylanma ihtiyacı/ bağımlılık ($r= -.55$, $p<.01$) puanları arasında orta düzeyde ve negatif yönde anlamlı ilişkiler bulunmaktadır.

Tablo 8: Değişkenler arasındaki korelasyon ilişkileri

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	-																
2	.6**	-															
3	.53**	.83**	-														
4	.55**	.88**	.68**	-													
5	.52**	.91**	.72**	.68**	-												
6	.49**	.86**	.59**	.64**	.75**	-											
7	.31**	.26**	.2**	.33**	.16*	.18**	-										
8	.26**	.19**	.15*	.25**	.1	.14*	.84**	-									
9	.22**	.19**	.12	.28**	.12	.1	.86**	.61**	-								
10	.18**	.16	.14*	.22**	.06	.11	.73**	.57**	.6**	-							
11	.33**	.29**	.22**	.34**	.2**	.22**	.87**	.63**	.7**	.55**	-						
12	.25**	.22**	.19**	.25**	.13	.16*	.8**	.64**	.6**	.53**	.68**	-					
13	.26**	.23**	.17*	.29**	.17**	.17**	.83**	.72**	.63**	.56**	.64**	.62**	-				
14	.34**	.33**	.25**	.37**	.23**	.29**	.65**	.61**	.53**	.43**	.58**	.47**	.56**	-			
15	.35**	.33**	.23**	.36**	.23**	.29**	.6**	.54**	.49**	.4**	.56**	.45**	.51**	.95**	-		
16	.28**	.28**	.23**	.31**	.2**	.24**	.6**	.59**	.5**	.4**	.5**	.42**	.53**	.89**	.71**	-	
17	-.26**	-.23**	-.2**	-.27**	-.18**	-.13*	-.61**	-.57**	-.54**	-.4**	-.63**	-.41**	-.49**	-.56**	-.49**	-.55**	-

*p<.05, **p<.01

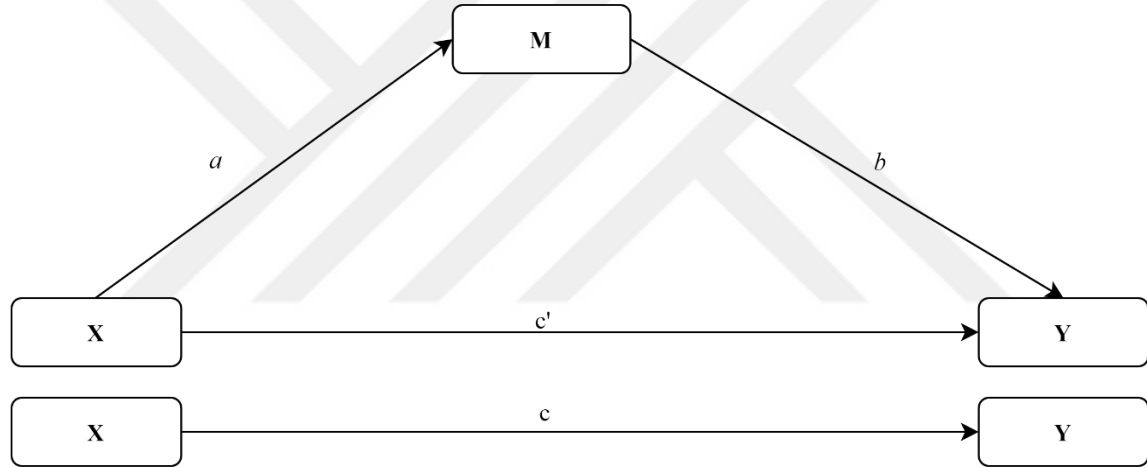
1. İOOB, 2. Oyun bilişleri, 3. Oyun ödülleri aşırı değer verme, 4. Uyumsuz ve katı oyun kuralları, 5. Oyuna dayalı benlik saygısı, 6. Sosyal kabul kazanma için oyun oynama, 7. Psikolojik belirtiler, 8. Sosyal kaygı boz., 9. Panik boz., 10. Ayrılma kaygısı boz., 11. Majör depresif bozukluk, 12. Yaygın kaygı boz., 13. OKB, 14. İşlevsel olmayan düşünceler, 15. Mükemmeliyetçilik/ başarı 16. Onaylanma ihtiyacı/ bağımlılık 17. Benlik saygısı

3.7. Aracılık Analizlerine İlişkin Bulgular

Araştırma değişkenleri arasındaki aracı etkilerin belirlenmesinde Hayes (2017) tarafından geliştirilen SPSS PROCESS makro eklentisi ve bootstrap yöntemi ile %95 güven aralığında (Confience Interval, CI) 5000 yeniden örnekleme kullanılmıştır. Bu yöntemde güven aralığının sıfır değerini içermemesi aracılık etkisinin anlamlı olduğunun göstergesidir. Basit aracılık analizlerinde Model 4, seri aracılık analizlerinde Model 6 kullanılmıştır.

3.8. Basit Aracılık Etkilerinin İncelenmesi

Şekil 1’de analizlerde kullanılan Model 4 simgelenmektedir. Modele göre X bağımsız değişken, Y bağımlı değişken ve M aracı değişkeni temsil etmektedir.

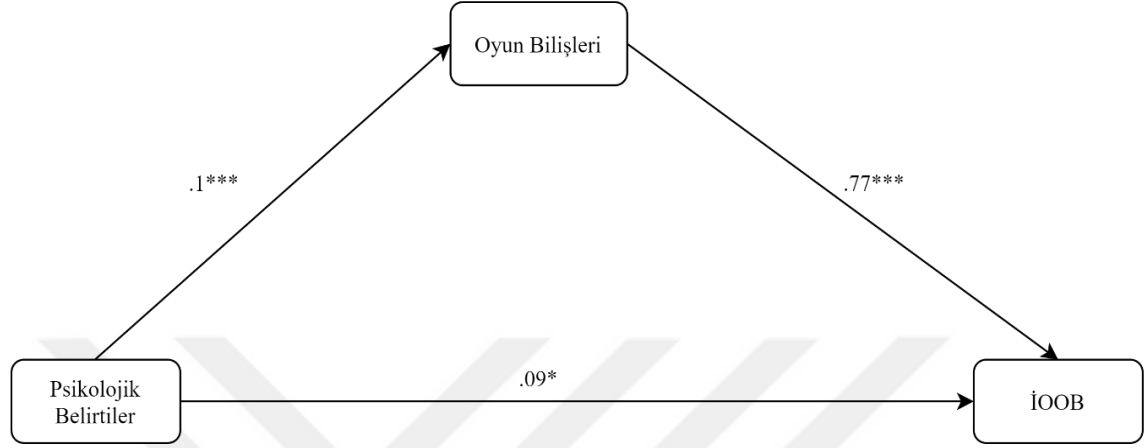


Şekil 1. Basit aracılık analizine ilişkin model (PROCESS Model 4)

3.8.1. Psikolojik Belirtiler ve İOOB Arasındaki İlişkide Oyun Bilişlerinin Aracı Etkisi

Aracılık analizine ilişkin Model Şekil 1’de yer almaktadır. Şekilde de görüldüğü gibi psikolojik belirtiler oyun bilişlerini pozitif yönde ve anlamlı düzeyde yordamaktadır (a yolu: $b=.1$, $p<.001$ CI [.05, .15]). Oyun bilişleri de İOOB’yi pozitif ve anlamlı düzeyde yordamaktadır (b yolu: $b=.77$, $p<.001$, CI [.64, .91]). Oyun bilişlerinin psikolojik belirtiler ve İOOB ilişkisindeki dolaylı etkisine dair güven aralığı incelendiğinde (CI [.08 .22]) 0’ı kapsamadığı ve bu nedenle anlamlı olduğu tespit edilmiştir. Oyun bilişlerinin modele dahil

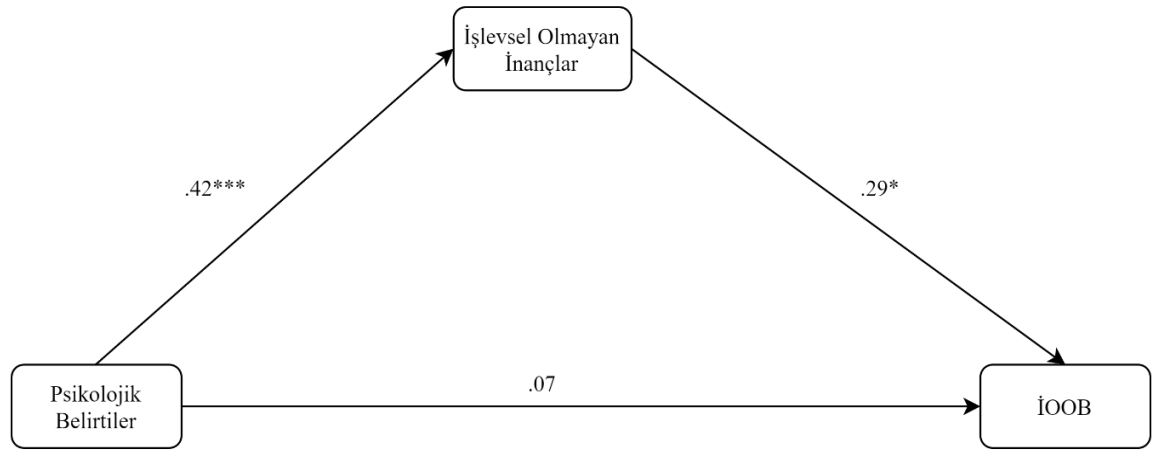
edildiği durumda psikolojik belirtilerin İOOB üzerinde doğrudan etkisinin anlamlılığını sürdürdüğü görülmektedir ($c' = b = .09$, $p < .05$, CI [.04, .14]) ve oyun bilişlerinin kısmi aracılık etkisi bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen model İOOB'ye ilişkin varyansın %40'ını açıklamaktadır ($F(2,242) = 79.85$, $R^2 = .4$, $p < .001$).



Şekil 2. Psikolojik belirtiler ve İOOB arasındaki ilişkide oyun bilişlerinin aracı etkisi. ***: $p < .001$, *: $p < .05$

3.8.2. Psikolojik Belirtiler ve İOOB Arasındaki İlişkide İşlevsel Olmayan İnançların Aracı Etkisi

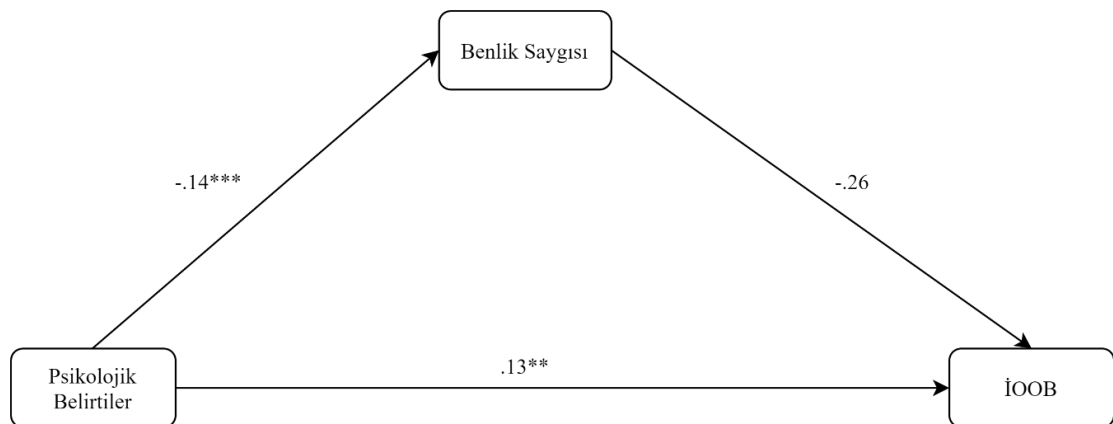
Aracılık analizine ilişkin Model Şekil 3'de yer almaktadır. Buna göre psikolojik belirtiler işlevsel olmayan inançları (a yolu: $b = .42$, $p < .001$ CI [.36, .48]), işlevsel olmayan inançlar da İOOB'yi (b yolu: $b = .09$, $p < .05$, CI [.04, .14]) pozitif ve anlamlı düzeyde yordamaktadır. İşlevsel olmayan inançların psikolojik belirtiler ve İOOB ilişkisindeki dolaylı etkisine dair güven aralığı incelendiğinde (CI [.04, .15]) 0'ı içermediği ve modelin anlamlı olduğu tespit edilmiştir. İşlevsel olmayan inançların modele dahil edildiği durumda psikolojik belirtilerin İOOB üzerinde doğrudan etkisini kaybettiği ($c' = b = .07$, $p = .08$, CI [- .04, .14]) ve işlevsel olmayan inançların tam aracılık etkisi bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen model İOOB'ye ilişkin varyansın %14'ünü açıklamaktadır ($F(2,242) = 19.54$, $R^2 = .14$, $p < .001$).



Şekil 3. Psikolojik belirtiler ve İOOB arasındaki ilişkide oyun bilişlerinin aracı etkisi.
***: $p < .001$, *: $p < .05$

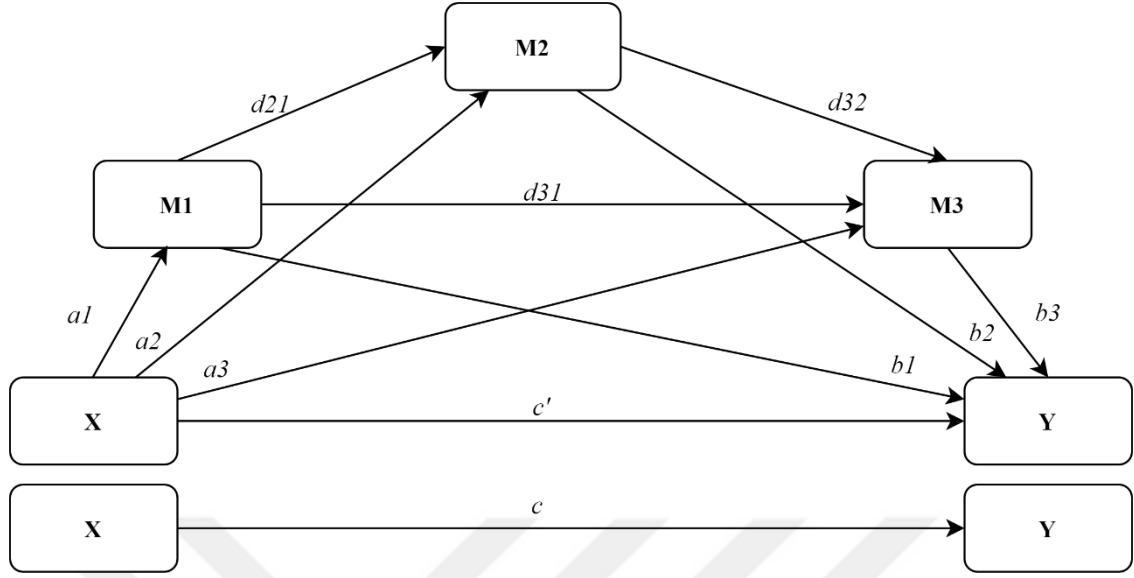
3.8.3. Psikolojik Belirtiler ve İOOB Arasındaki İlişkide Benlik Saygısının Aracı Rolünün İncelenmesi

Aracılık analizine ilişkin Model Şekil 4’de yer almaktadır. Buna göre psikolojik belirtiler benlik saygısını (a yolu: $b = -.14$, $p < .001$ CI [-.16, -.12]), negatif yönde ve anlamlı olarak yordamaktadır. Buna karşın benlik saygısının İOOB üzerinde doğrudan etkisi anlamlı değildir (b yolu: $b = -.26$, $p = .146$, CI [-.6., .09]). Bu doğrultuda modelin güven aralığının da (CI [-.03, .17]) 0’ı içerdiği görülmektedir ve benlik saygısının aracı etkisi anlamsız bulunmuştur.



Şekil 4. Psikolojik belirtiler ve İOOB arasındaki ilişkide oyun bilişlerinin aracı etkisi.
***: $p < .001$, **: $p < .01$

3.9. Seri Çoklu Aracılık Etkilerinin İncelenmesi

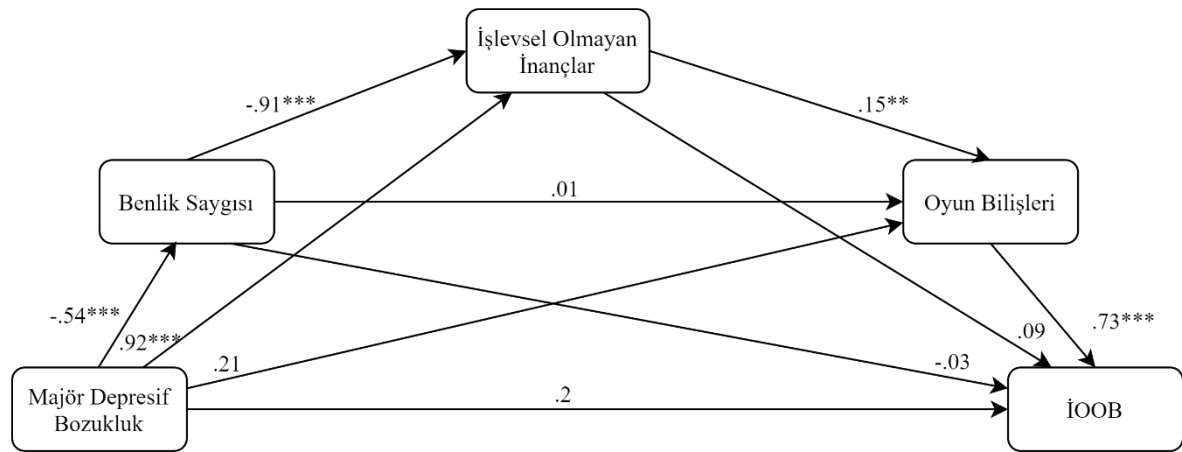


Şekil 5. Seri çoklu aracılık analizine ilişkin model (PROCESS Model 6)

Şekil 5’te analizlerde kullanılan PROCESS Model 6 simgelenmektedir. Modele göre X bağımsız değişkeni, Y bağımlı değişkeni, M1 birinci aracı değişkeni, M2 ikinci aracı değişkeni, M3 üçüncü aracı değişkeni temsil etmektedir.

3.9.1. Majör Depresif Bozukluk ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisi

Şekil 6’da görüldüğü üzere majör depresif bozukluk benlik saygısını anlamlı düzeyde ve negatif yönde ($a1$ yolu: $\beta = -.54$, $p < .001$ CI $[-.62, -.42]$), işlevsel olmayan inançları anlamlı ve pozitif yönde ($a2$ yolu: $\beta = .92$, $p < .001$ CI $[.61, 1.22]$) yordamaktadır. Majör depresif bozukluğun İOOB üzerindeki doğrudan etkisi anlamsız bulunmuştur (c' yolu: $\beta = .200$, $p = .141$ CI $[-.07, .47]$). Son olarak majör depresif bozukluğun İOOB üzerindeki toplam etkisi ise anlamlı bulunmuştur (c yolu: $\beta = .65$, $p < .001$ CI $[.42, .88]$). Benlik saygısının işlevsel olmayan inançları negatif yönde ve anlamlı düzeyde yordadığı saptanmıştır ($d21$ yolu: $\beta = -.91$, $p < .001$ CI $[-.1.27, -.55]$). İşlevsel olmayan inançlar oyun bilişlerini pozitif yönde ve anlamlı düzeyde yordamaktadır ($d32$ yolu: $\beta = .15$, $p < .05$ CI $[.06, .24]$). Oyun bilişleri İOOB düzeyini pozitif yönde ve anlamlı olarak yordamaktadır ($b3$ yolu: $\beta = .73$, $p < .001$ CI $[.59, .87]$). Bulgulara ilişkin detaylar Tablo 9’da yer almaktadır.



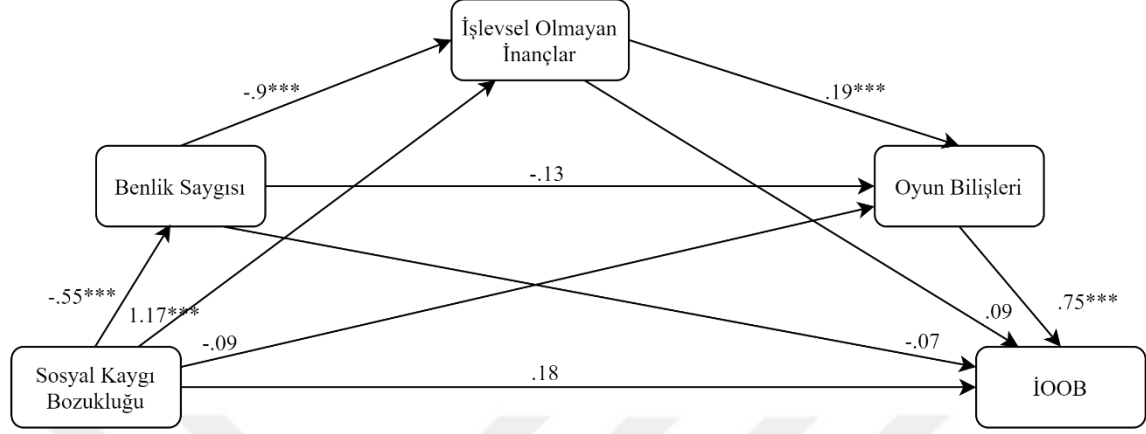
Şekil 6. Majör Depresif bozukluk ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi. ***: $p < .001$, **: $p < .01$

Dolaylı etkiler incelendiğinde iki dolaylı etkinin anlamlı olduğu görülmüştür. Bunlardan ilki majör depresif bozukluğun işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi ile İOOB'yi (majör depresif bozukluk → işlevsel olmayan inançlar → oyun bilişleri → İOOB) yordadığı yoldur ($a2d32b3$ yolu: $(.92) * (.15) * (.73) = .1$, CI [.03, .19]). İkinci anlamlı dolaylı etki ise majör depresif bozukluk ve İOOB arasındaki ilişkiye üç aracı değişkenin de dahil olduğu modeldir (majör depresif bozukluk → benlik saygısı → işlevsel olmayan inançlar → oyun bilişleri → İOOB) ($a1d21d32b3$ yolu: $(-.54) * (-.91) * (.15) * (.73) = .05$, CI [.01, .1]). İncelenen model istatistiksel olarak anlamlıdır ve modelin tamamı İOOB'ye ilişkin varyansın %41'ini açıklamaktadır ($F(4,241) = 40.99$, $R^2 = .41$, $p < .001$).

Tablo 9. Majör depresif bozukluk ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Değişkenler	M1			M2			M3			Y		
	b	SH	p	b	SH	p	b	SH	p	b	SH	p
X	-.54	.04	.00	.92	.16	.00	.21	.12	.08	.2	.14	.14
M1	-	-	-	-.91	.18	.00	.01	.14	.95	-.03	.16	.87
M2	-	-	-	-	-	-	.15	.05	.001	.09	.05	.08
M3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	.73	.07	.00
Sabit	33.99	.65	.00	51.42	6.44	.00	7.66	5.22	.143	31.02	5.9	.000
	$R^2 = .4$			$R^2 = .4$			$R^2 = .12$			$R^2 = .41$		
	$F(1,244) = 160.15$			$F(2,243) = 80.38$			$F(3,242) = 11.37$			$F(4,241) = 40.99$		
	$p < .001$			$p < .001$			$p < .001$			$p < .001$		

3.9.2 Sosyal Kaygı Bozukluğu ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisinin İncelenmesi



Şekil 7. Sosyal kaygı bozukluğu ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi. ***: $p < .001$, **: $p < .01$

Şekil 7’de belirtildiği gibi sosyal kaygı bozukluğu benlik saygısını anlamlı düzeyde ve negatif yönde ($a1$ yolu: $\beta = -.55$, $p < .001$ CI [-.64, -.45]), işlevsel olmayan inançları anlamlı düzeyde ve pozitif yönde ($a2$ yolu: $\beta = 1.17$, $p < .001$ CI [.85, 1.48]) yordamaktadır. Sosyal kaygı bozukluğunun İOOB üzerindeki doğrudan etkisi anlamsız bulunmuştur (c' yolu: $\beta = .18$, $p = .23$ CI [-.11, .47]). Buna karşın sosyal kaygının İOOB üzerindeki toplam etkisi anlamlı bulunmuştur (c yolu: $\beta = .59$, $p < .001$ CI [.32, .86]). Benlik saygısının işlevsel olmayan inançları negatif yönde ve anlamlı olarak yordadığı saptanmıştır ($d21$ yolu: $\beta = -.9$, $p < .001$ CI [-.123, -.57]). İşlevsel olmayan inançlar oyun bilişlerini pozitif yönde ve anlamlı düzeyde yordamaktadır ($d32$ yolu: $\beta = .19$, $p < .001$ CI [.1, .29]). Son olarak oyun bilişleri İOOB düzeyini pozitif yönde ve anlamlı olarak yordamaktadır ($b3$ yolu: $\beta = .75$, $p < .001$ CI [.61, .89]). Bulgulara ilişkin detaylar Tablo 10’da yer almaktadır.

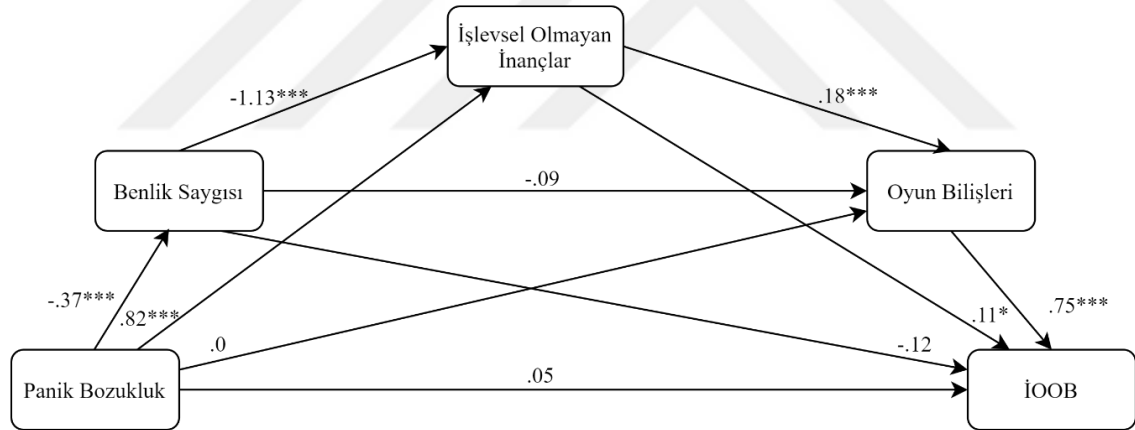
Dolaylı etkiler incelendiğinde iki dolaylı etkinin anlamlı olduğu görülmüştür. Bunlardan ilki sosyal kaygı bozukluğunun işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi ile İOOB’yi (sosyal kaygı bozukluğu → işlevsel olmayan inançlar → oyun bilişleri → İOOB) yordadığı yoldur ($a2d32b3$ yolu: $(1.17) \cdot (.19) \cdot (.75) = .17$, CI [.07, .3]). İkinci anlamlı dolaylı etki ise sosyal kaygı ve İOOB arasındaki ilişkiye üç aracı değişkenin de dahil olduğu modeldir (sosyal kaygı bozukluğu → benlik saygısı → işlevsel olmayan inançlar → oyun bilişleri → İOOB) ($a1d21d32b3$ yolu: $(-.55) \cdot (-.9) \cdot (.19) \cdot (.75) = .05$, CI [.03,

.13]). İncelenen model istatistiksel olarak anlamlıdır ve modelin tamamı İOOB'ye ilişkin varyansın %40'ini açıklamaktadır ($F(4,241)= 40.68$, $R^2=.403$, $p<.001$).

Tablo 10. Sosyal Kaygı Bozukluğu ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Değişkenler	M1			M2			M3			Y		
	b	SH	p	b	SH	p	b	SH	p	b	SH	p
X	-.55	.05	.00	1.17	.16	.00	-.09	.13	.52	.18	.15	.23
M1	-	-	-	-.9	.17	.00	-.13	.13	.32	-.07	.15	.66
M2	-	-	-	-	-	-	.19	.05	.00	.09	.06	.11
M3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	.75	.07	.00
Sabit	34.3	.77	.00	47.52	6.06	.00	13.79	5.07	.01	31.02	5.9	.000
	$R^2=.33$			$R^2=.43$			$R^2=.11$			$R^2=.4$		
	$F(1,244)= 117.41$			$F(2,243)= 92.97$			$F(3,242)= 10.36$			$F(4,241)= 40.68$		
	$p<.001$			$p<.001$			$p<.001$			$p<.001$		

3.9.3. Panik Bozukluk ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisinin İncelenmesi



Şekil 8. Panik bozukluk ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi. ***: $p<.001$, **: $p<.01$

Aracılık analizini simgeleyen model Şekil 8'te sunulmuştur. Modeldeki doğrudan etkiler incelendiğinde panik bozukluğun benlik saygısını negatif yönde ($a1$ yolu: $\beta=-.37$, $p<.001$ CI $[-.46, -.28]$), işlevsel olmayan tutumları ise pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ($a2$ yolu: $\beta=.81$, $p<.001$ CI $[.56, 1.07]$) yordadığı görülmektedir. Panik bozukluğun İOOB üzerindeki doğrudan etkisi anlamlı bulunmamıştır (c' yolu: $\beta=.05$, $p=.67$ CI $[-.17, .27]$) ancak toplam etkisi pozitif yönde ve anlamlıdır (c yolu: $\beta=.42$, $p<.001$ CI $[.19, .65]$). Benlik

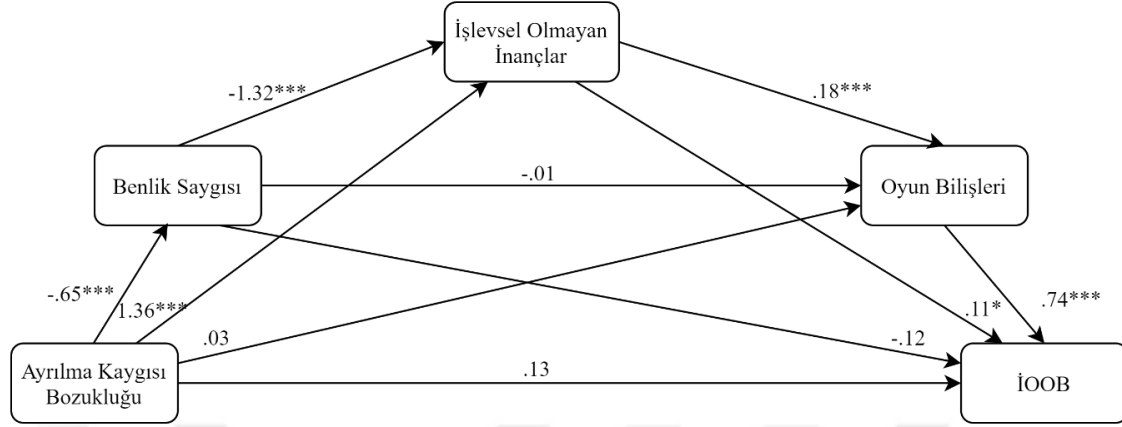
saygısı işlevsel olmayan inançlar üzerinde negatif yönde ve anlamlı bir etkiye sahiptir (*d21* yolu: $\beta = -1.13$, $p < .001$ CI [-1.44, -.82]). İşlevsel olmayan inançlar oyun bilişlerini (*d32* yolu: $\beta = .18$, $p < .001$ CI [.09, .27]) ve İOOB'yi (*b2* yolu: $\beta = .11$, $p < .05$ CI [.00, .21]) pozitif yönde ve anlamlı düzeyde yordamaktadır. Son olarak oyun bilişleri İOOB üzerinde pozitif yönde ve anlamlı bir etki sergilemektedir (*b3* yolu: $\beta = .75$, $p < .001$ CI [.61, .89]). Bulgulara dair detaylara Tablo 11'de yer verilmiştir.

Analiz sonucunda 4 farklı dolaylı etkinin anlamlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. İlk olarak panik bozukluk işlevsel olmayan inançlar aracılığıyla İOOB'yi (panik bozukluk → işlevsel olmayan inançlar → İOOB) yordadığı yoldur (*a2b2* yolu: $(.82) * (.11) = .09$, CI [.00, .2]). İkinci anlamlı dolaylı etki panik bozukluk ve İOOB ilişkisinde benlik saygısı ve işlevsel olmayan inançların (panik bozukluk → benlik saygısı → işlevsel olmayan inançlar → İOOB) sıralı aracılık etkilerinin bulunduğu modelde ortaya çıkmıştır (*a1d21b2* yolu: $(-.37) * (-1.13) * (.11) = .03$, CI [.00, .01]). Üçüncü olarak panik bozukluk ve İOOB arasındaki ilişkide işlevsel olmayan inançlar ile oyun bilişlerinin (panik bozukluk → işlevsel olmayan inançlar → oyun bilişleri → İOOB) sıralı aracılık etkisi anlamlı bulunmuştur (*a2d32b3* yolu: $(.81) * (.18) * (.75) = .11$, CI [.04, .19]). Son olarak panik bozukluğun İOOB üzerindeki etkisine benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin (panik bozukluk → benlik saygısı → işlevsel olmayan inançlar → oyun bilişleri → İOOB) sıralı aracılıklarının bulunduğu modelin anlamlı olduğu saptanmıştır (*a1d21d32b3* yolu: $(-.37) * (-1.13) * (.18) * (.75) = .06$, CI [.03, .13]). Elde edilen modelin toplam etkisi istatistiksel olarak anlamlıdır ve İOOB'ye ilişkin varyansın %40.1'ini açıklamaktadır ($F(4,240) = 40.22$, $R^2 = .41$, $p < .001$).

Tablo 11. Panik bozukluk ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Değişkenler	M1			M2			M3			Y		
	<i>b</i>	SH	<i>p</i>	<i>b</i>	SH	<i>p</i>	<i>b</i>	SH	<i>p</i>	<i>b</i>	SH	<i>p</i>
X	-.37	.05	.00	.82	.13	.00	.003	.1	.97	.05	.11	.00
M1	-	-	-	-1.13	.16	.00	-.09	.13	.46	-.12	.14	.67
M2	-	-	-	-	-	-	.18	.05	.00	.11	.05	.04
M3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	.75	.07	.00
Sabit	30.45	.58	.00	61.64	5.01	.00	12.18	6.65	.01	34.75	5.31	.00
	$R^2 = .21$			$R^2 = .41$			$R^2 = .11$			$R^2 = .4$		
	$F(1,243) = 63.19$			$F(2,242) = 92.97$			$F(3,241) = 10.06$			$F(4,240) = 40.22$		
	$p < .001$			$p < .001$			$p < .001$			$p < .001$		

3.9.4 Ayrılma Kaygısı Bozukluğu ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisinin İncelenmesi



Şekil 9. Ayrılma kaygısı bozukluğu ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi. ***: $p < .001$, **: $p < .01$ *: $p < .05$

Şekil 9’da analize dair model sunulmuştur. Analiz sonuçlarına göre ayrılma kaygısı bozukluğu benlik saygısı üzerinde negatif ($a1$ yolu: $\beta = -.65$, $p < .001$ CI [-.82, -.43]), işlevsel olmayan inançlar üzerinde pozitif yönde ve anlamlı ($a2$ yolu: $\beta = 1.36$, $p < .001$ CI [.8, 1.91]) bir etkiye sahiptir. Ayrılma kaygısı bozukluğunun İOOB üzerindeki doğrudan etkisi anlamsız (c' yolu: $\beta = .13$, $p = .57$ CI [-.33, .59]), toplam etkisi ise pozitif yönde ve anlamlıdır (c yolu: $\beta = .81$, $p < .01$ CI [.29, 1.33]). Benlik saygısı işlevsel olmayan inançları pozitif ve anlamlı olarak yordamaktadır ($d21$ yolu: $\beta = -1.32$, $p < .001$ CI [-1.63, -1.02]). İşlevsel olmayan inançların hem oyun bilişleri ($d32$ yolu: $\beta = .18$, $p < .001$ CI [.09, .27]) hem de İOOB üzerinde ($b2$ yolu: $\beta = .11$, $p < .05$ CI [.01, .21]) anlamlı bir etkisi bulunduğu saptanmıştır. Son olarak oyun bilişlerinin İOOB’yi anlamlı şekilde yordadığı belirlenmiştir ($b3$ yolu: $\beta = .74$, $p < .001$ CI [.6, .89]).

Analiz sonucunda anlamlı olduğu tespit edilen 4 dolaylı etki mevcuttur. Bunlardan ilki işlevsel olmayan inançların tek aracı olduğu (ayrılma kaygısı bozukluğu → işlevsel olmayan inançlar → İOOB) modelidir ($a2b2$ yolu: $(-.65) * (.11) = .15$, CI [.01, .33]). Bir diğer anlamlı dolaylı etki ayrılma kaygısı bozukluğunun benlik saygısı ve işlevsel olmayan inançların seri aracılığı (ayrılma kaygısı bozukluğu → benlik saygısı → işlevsel olmayan inançlar → İOOB) ile İOOB’yi yordamasıdır ($a1d21b2$ yolu: $(-.65) * (-1.32) * (.11) = .09$, CI [.00, .2]). Ayrılma kaygısı bozukluğunun işlevsel olmayan tutumlar ve oyun bilişlerinin (ayrılma kaygısı

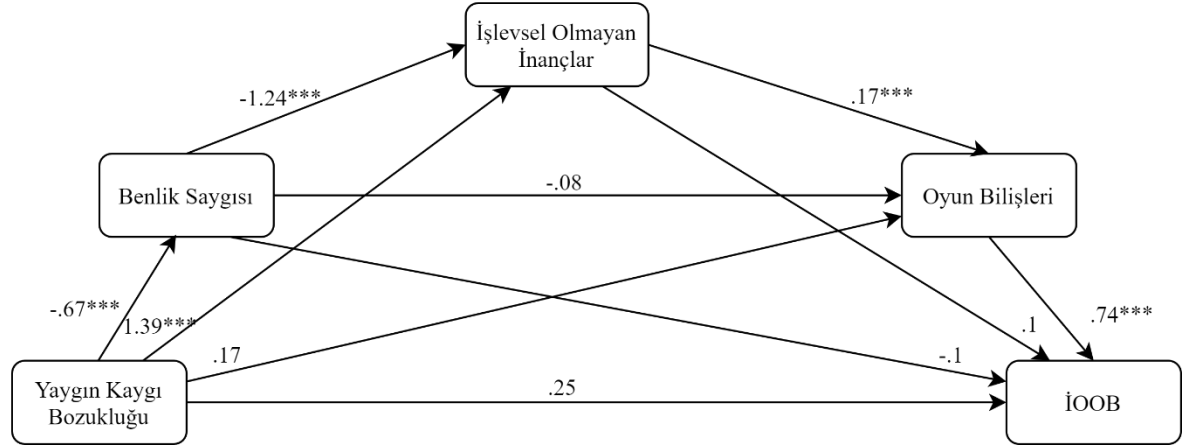
bozukluğu → işlevsel olmayan inançlar → oyun bilişleri → İOOB) seri aracılığıyla İOOB'yi etkilediği model anlamlıdır ($a2d32b3$ yolu: $(1.36)*(.18)*(.7)=.18$, CI [.07, .35]). Son anlamlı dolaylı etki ayrılma kaygısı bozukluğu ve İOOB ilişkisinde her üç değişkenin de (ayrılma kaygısı bozukluğu → benlik saygısı → işlevsel olmayan inançlar → oyun bilişleri → İOOB) seri aracılık etkisinin bulunduğu durumudur. ($a1d21d32b3$ yolu: $(-.65)*(-1.32)*(.18)*(.74)=.11$, CI [.05, .2]). Elde edilen dolaylı etkilerin toplam etkisi anlamlıdır ve İOOB'ye ilişkin varyansın %40'ını açıklamaktadır ($F(4,241)= 40.21$, $R^2 =.4$, $p<.001$). Bulgulara ilişkin detaylar Tablo 12'te sunulmuştur.

Tablo 12. Ayrılma kaygısı bozukluğu ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Değişkenler	M1			M2			M3			Y		
	<i>b</i>	SH	<i>p</i>	<i>b</i>	SH	<i>p</i>	<i>b</i>	SH	<i>p</i>	<i>b</i>	SH	<i>p</i>
X	-.65	.11	.00	1.36	.28	.00	.03	.21	.89	.13	.24	.57
M1	-	-	-	-1.32	.15	.00	-.1	.13	.43	-.12	.14	.41
M2	-	-	-	-	-	-	.18	.05	.00	.11	.05	.04
M3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	.74	.07	.00
Sabit	29.37	.57	.00	69.35	4.74	.00	12.2	4.62	.01	34.75	5.31	.00
	$R^2=.13$			$R^2=.37$			$R^2=.11$			$R^2=.4$		
	$F(1,244)= 35.25$			$F(2,243)= 71.76$			$F(3,242)= 10.21$			$F(4,241)= 40.21$		
	$p<.001$			$p<.001$			$p<.001$			$p<.001$		

3.9.5. Yaygın Kaygı Bozukluğu ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisinin İncelenmesi

Yapılan analizi simgeleyen model Şekil 10'da yer almaktadır. Elde edilen bulgulara göre yaygın kaygı bozukluğu benlik saygısını negatif ($a1$ yolu: $\beta=-.67$, $p<.001$ CI [-.86,-.48]) işlevsel olmayan inançları ($a2$ yolu: $\beta=1.39$, $p<.001$ CI [.88, 1.9]) pozitif yönde ve anlamlı şekilde yordamaktadır. Benlik saygısı işlevsel olmayan inançları ($d21$ yolu: $\beta= -1.24$, $p<.001$ CI [-.1.55, -.94]), işlevsel olmayan inançlar oyun bilişlerini ($d32$ yolu: $\beta=.18$, $p<.001$ CI [.09, .27]) ve oyun bilişleri de İOOB'yi ($b3$ yolu: $\beta=.74$, $p<.001$ CI [.6, .88]) pozitif yönde ve anlamlı düzeyde yordamaktadır. Yaygın kaygı bozukluğunun İOOB üzerindeki doğrudan etkisi anlamlı bulunmamıştır (c' yolu: $\beta=.253$, $p= .26$ CI [-.18, .69]) ancak toplam etkisinin anlamlı olduğu görülmektedir (c yolu: $\beta=.98$, $p<.001$ CI [.51, 1.44]).



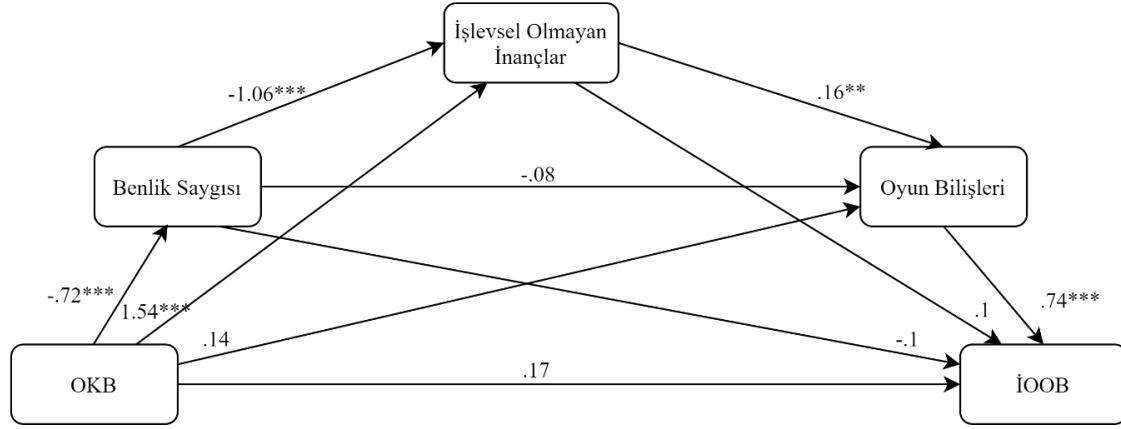
Şekil 10. Yaygın kaygı bozukluğu ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi. ***: $p<.001$, **: $p<.01$ *: $p<.05$

Dolaylı etkilere dair bulgular ele alındığında 2 dolaylı etkinin anlamlı olduğu saptanmıştır. Yaygın Kaygı Bozukluğu ve İOOB ilişkisinde işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin (yaygın kaygı bozukluğu → işlevsel olmayan inançlar → oyun bilişleri → İOOB) seri aracılık etkisi anlamlıdır ($a2d32b3$ yolu: $(1.39) \cdot (.17) \cdot (.74) = .17$, CI [.06, .32]). İkinci olarak da her üç değişkenin (yaygın kaygı bozukluğu → benlik saygısı → işlevsel olmayan inançlar → oyun bilişleri → İOOB) seri aracılık etkisinin anlamlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($a1d21d32b3$ yolu: $(-.67) \cdot (-1.24) \cdot (.17) \cdot (.74) = .1$, CI [.04, .18]). İncelenen modelin toplam etkisi istatistiksel olarak anlamlıdır ve modelin tamamı İOOB'ye ilişkin varyansın %40'ini açıklamaktadır ($F(4,241) = 40.62$, $R^2 = .403$, $p < .001$). Analizin detaylarına Tablo 13'te yer verilmiştir.

Tablo 13. Yaygın kaygı bozukluğu ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Değişkenler	M1			M2			M3			Y		
	b	SH	p	b	SH	p	b	SH	p	b	SH	p
X	-.67	.1	.00	1.39	.26	.00	.17	.2	.39	.25	.22	.26
M1	-	-	-	-1.24	.16	.00	-.08	.13	.52	-.1	.14	.49
M2	-	-	-	-	-	-	.17	.05	.00	.1	.06	.04
M3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	.74	.07	.00
Sabit	32.94	.96	.00	59.91	5.65	.00	10.71	4.9	.03	32.94	5.54	.00
	$R^2 = .16$			$R^2 = .39$			$R^2 = .12$			$R^2 = .4$		
	$F(1,244) = 47.88$			$F(2,243) = 76.08$			$F(3,242) = 10.48$			$F(4,241) = 40.62$		
	$p < .001$			$p < .001$			$p < .001$			$p < .001$		

3.9.6. OKB ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisinin İncelenmesi



Şekil 11. OKB ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi. ***: $p < .001$, **: $p < .01$ *: $p < .05$

Gerçekleştirilen analizi simgeleyen model Şekil 11’de görüldüğü üzere OKB’nin benlik saygısı üzerinde negatif ($a1$ yolu: $\beta = -.72$, $p < .001$ CI [-.88, -.58]) ve işlevsel olmayan inançlar üzerinde ($a2$ yolu: $\beta = 1.15$, $p < .001$ CI [1.08, 2]) pozitif yönde ve anlamlı bir etkiye sahiptir. Benlik saygısı işlevsel olmayan inançları negatif ($d21$ yolu: $\beta = -1.06$, $p < .001$ CI [-.137, -.75]), işlevsel olmayan inançlar oyun bilişlerini ($d32$ yolu: $\beta = .16$, $p < .01$ CI [.07, .26]) ve oyun bilişleri de İOOB’yi ($b3$ yolu: $\beta = .74$, $p < .001$ CI [.6, .88]) pozitif yönde ve anlamlı olarak yordamaktadır. OKB’nin İOOB üzerindeki doğrudan etkisinin anlamsız olduğu (c' yolu: $\beta = .17$, $p = .42$ CI [-.24, .58]), toplam etkisinin ise pozitif yönde ve anlamlı olduğu belirlenmiştir (c yolu: $\beta = .9$, $p < .001$ CI [.49, 1.3]). Bulgulara ilişkin detaylar Tablo 14’te yer almaktadır.

Gerçekleştirilen aracılık modeli sonucunda 4 farklı dolaylı etkinin anlamlı olduğu görülmektedir. İlk olarak OKB işlevsel olmayan inançlar aracılığıyla İOOB’yi (OKB → işlevsel olmayan inançlar → İOOB) yordadığı yoldur ($a2b2$ yolu: $(1.54) * (.1) = .16$, CI [.01, .35]). İkinci anlamlı dolaylı etki OKB ve İOOB ilişkisinde benlik saygısı ve işlevsel olmayan inançların (OKB → benlik saygısı → işlevsel olmayan inançlar → İOOB) sıralı aracılık etkilerinin bulunduğu modelde ortaya çıkmıştır ($a1d21b2$ yolu: $(-.72) * (-1.06) * (.1) = .08$, CI [.01, .17]). Bir diğer dolaylı etki OKB’nin işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin (OKB → işlevsel olmayan inançlar → oyun bilişleri → İOOB) seri aracılık etkisiyle İOOB’yi

yordamasıdır ($a2d32b3$ yolu: $(1.54)*(.16)*(.74)=.06$, CI [.02, .1]). Son olarak OKB'nin benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin (OKB → benlik saygısı → işlevsel olmayan inançlar → oyun bilişleri → İOOB) seri aracılık etkisiyle İOOB'yi yordadığı model anlamlı bulunmuştur ($a1d21d32b3$ yolu: $(-.72)*(-1.06)*(.16)*(.74)=.09$, CI [.03, .73]). Elde edilen modelin toplam etkisi anlamlıdır varyansın %40'ını açıklamaktadır ($F(4,241)= 40.22$, $R^2=.401$, $p<.001$).

Tablo 14. OKB ve İOOB arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi

Değişkenler	M1			M2			M3			Y		
	<i>b</i>	SH	<i>p</i>	<i>b</i>	SH	<i>p</i>	<i>b</i>	SH	<i>p</i>	<i>b</i>	SH	<i>p</i>
X	-.72	.08	.00	1.54	.23	.00	.14	.19	.46	.17	.21	.42
M1	-	-	-	-1.06	.16	.00	-.08	.13	.55	-.1	.14	.5
M2	-	-	-	-	-	-	.16	.05	.001	.1	.05	.06
M3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	.74	.07	.00
Sabit	32.45	.73	.00	59.91	5.65	.00	11.09	4.83	.02	33.81	5.47	.00
	$R^2=.24$			$R^2=.42$			$R^2=.11$			$R^2=.4$		
	$F(1,244)= 78.93$			$F(2,243)= 87.04$			$F(3,242)= 10.41$			$F(4,241)= 40.35$		
	$p<.001$			$p<.001$			$p<.001$			$p<.001$		

4. TARTIŞMA

Bu bölümde elde edilen bulguların literatür çerçevesinde ve ergenlik dönemi gelişim özellikleri göz önünde bulundurularak tartışılması yer almaktadır. İlk olarak demografik değişkenlere ilişkin bulgular ele alınacak ardından değişkenler arası ilişkileri gösteren korelasyon analizleri ve aracılık analizlerine yönelik bulgular değerlendirilecektir. Son olarak araştırmanın klinik doğrular, sınırlılıklar ve gelecek çalışmalar için öneriler ele alınacaktır.

4.1. Araştırma Örneklemine İOOB Belirti Düzeyi ve Değişkenlerin Cinsiyet, Anne/ Baba Eğitimi ve Oyun Oynama Süresi Bakımından Karşılaştırılması

Bu çalışmada araştırma örnekleminin %8.1'inin İOOB belirtileri gösterdiği, %10.2'sinin risk grubunda bulunduğu tespit edilmiştir. Geçmiş çalışmalar incelendiğinde özellikle 2020 öncesindeki ergenlerde İOOB yaygınlık oranlarının %3-4 civarında seyrettiği görülmektedir bu düzey mevcut çalışmada elde edilen oranın altındadır (Fam, 2018; Müller ve ark., 2015). Buna karşın pandemi sonrasında teknolojinin günlük yaşantıdaki yerinin artmasıyla da paralel olarak 2020 sonrasındaki çalışmalarda daha yüksek yaygınlık oranları bulunmaktadır (Teng ve ark., 2021). Örneğin Danacı ve Dereboy (2023) veri toplama aşamasını 2021'de tamamladıkları çalışmalarında lise öğrencilerinin monotetik yöntemle göre %12'sinin, politetik yöntemle göre %33'ünün İOOB riski taşıdığını belirtmektedirler. Benzer şekilde Çakıroğlu ve arkadaşları (2021) 2018 ve 2020 yıllarında bağımsız gruplarda aynı yöntemle gerçekleştirdikleri çalışmada İOOB riskinin %7.5'ten %16.3'e, İOOB grubunun ise %2.9'dan %5.3'e yükseldiğini tespit etmişlerdir. Ayrıca bu çalışmada İOOB'nin değerlendirilmesinde kullanılan ölçüm aracı mevcut çalışmadaki ölçüm aracı ile ortaktır. Elde edilen yaygınlık oranındaki değişikliğin yalnızca bireysel faktörlerle açıklanmasının yetersiz olduğu düşünülmektedir. Öncelikle ülkemizde çocuk ve ergenlerin düzenli internet erişimlerinin pandemiyle beraber ciddi bir artış gösterdiği, 2021 yılında bu oranın %85'in üstünde bulunduğu bilinmektedir (TÜİK, 2021). Bir diğer resmi kurum raporu da evlerdeki kablosuz internet üyelik sayılarının ve bu alana ayrılan bütçenin her geçen yıl arttığını göstermektedir (BTK, 2023). Erişimde görülen bu istikrarlı yükselişin sorunlu kullanım yaygınlığı üzerinde de rolü olduğu söylenebilir. Bununla beraber ebeveyn gözlem ve kontrolü İOOB için koruyucu bir faktördür (Kıraly ve ark., 2023). Son yıllarda

lise öğrencileri arasında çevrimiçi eğitim aktivitelerinin popülerleşmesiyle birlikte oyun kullanımlarını maskeleyen daha kolay olabileceği akla gelmektedir. Nitekim ebeveynler için de internet erişimi artmıştır ve ebeveynin oyun oynama sıklığı model alma yoluyla çocuktaki İOOB'yi etkiliyor olabilir (Wang ve ark., 2023). Yaygınlıktaki yükselişle ilişkili olabileceği düşünülen bir başka unsur ise video oyun endüstrisindeki devrimsel değişikliklerdir. Son yıllarda MMORPG türü oyunlara adapte edilen sanal gerçeklik unsurları kişinin oyun topluluğuna bağlılığını ve satın alma olasılığını arttırmaktadır (Yildiz ve ark., 2024). Ek olarak dijital oyunların satış stratejisi kurgulanırken yapay zekaya sıkça başvurulmaktadır ancak henüz bu alandaki yasal ve etik sınırlar kesinleşmiş değildir (Melhart ve ark., 2023). Bilişsel olgunluğa erişmemiş çocuk ve ergenlerin satışa yönelik manipülasyonlara karşı savunmasız olabilecekleri endişe konusu haline gelmiştir.

İOOB sıklığının cinsiyetler arasındaki karşılaştırılması sonucunda erkeklerin kadınlardan anlamlı olarak daha yüksek belirti gösterdikleri saptanmıştır ve bu bulgu alanyazın ile tutarlıdır (Király, 2023; King ve Delfabbro, 2018a). Oyun bilişlerinin bileşenleri olan oyun ödüllerine aşırı değer verme, uyumsuz ve katı oyun kuralları, oyuna dayalı benlik saygısı ve sosyal kabul kazanma için oynamanın her birinde erkekler kadınlardan anlamlı olarak daha yüksek puanlar almışlardır. İOOB ile ilişkisi ve yordayıcılığı göz önüne alındığında bu bulgunun teorik yapı ile uyumlu olduğu varsayılmaktadır. Ülkemizde yapılan diğer çalışmalar da İOOB ve oyun bilişlerinin erkeklerde daha şiddetli seyrettiğini desteklemektedir (Andiç, 2019; Demirbozan, 2019; Şahan, 2022). Genel olarak boş zaman aktivitelerinin seçimlerinde sosyal etkileşime dayalı etkinlikler daha feminen, sportif etkinlikler daha maskülen olarak kabul edilmektedir (Athenstaedt ve ark., 2009). Öyleyse internet aktivitesinde de bazı etkinliklerin daha feminen ya da maskülen olarak tanımlanması olasıdır. Zira lise öğrencilerinde sosyal medya bağımlılığının kadınlar, İOOB'nin erkekler arasında daha fazla olduğu bulunmuştur (Yayman, 2019). İndirme oranları yüksek oyunlar olan MMORPG, FPS gibi oyunlar yüksek düzeyde agresyon içerirler. Erkekleri temsil eden avatarlar güçlü ve vahşi yapıdayken kadın temsilindeki avatarlar cinsel birer obje imajı vermektedir. Kadınlar için bu ortamda bulunmak gerçekçi olmayan cinsiyet rolleriyle yüzleşmek, oyun içi taciz davranışlarıyla başa çıkmak anlamına gelmektedir (Lopez- Fernandez ve ark., 2019). Sadece oyuncular içerisinde değil oyun geliştiriciler arasında da erkek egemen bir atmosfer bulunduğu söylenebilir. Oyun geliştiricilerle yapılan röportajlarda kadınların oyun

pazarındaki yeri ve öneminin gün geçtikçe arttığı fakat kadın istihdamının teknik becerilere dayalı şekilde değil kadınların tercihlerini anlamayı sağlama üzerinden gerçekleştiği ifade edilmiştir (Styhre ve ark., 2018). Ancak bu durumun kadınların oyun aktivitesinin dışında bir grup olduğunun göstergesi olarak yorumlanmamaktadır. Kadınlar aşına oldukları kitaplar ya da filmlerden uyarlanan oyunlara bağlılık gösterme eğilimindedirler, MMORPG gibi oyunlara kadınların beklentilerine uygun adaptasyonların yapılmasıyla birlikte kadınlar yaş fark etmeksizin cazip bir hedef kitle potansiyeline dönüşmektedirler (Lindmark, 2019).

Majör depresif bozukluk, kaygı bozuklukları ve OKB belirtileri için yapılan cinsiyetler arası karşılaştırmada İOOB'nin tam tersine kadınların aldıkları puanlar erkeklerden anlamlı olarak daha yüksek bulunmuştur. Bilişsel modele göre bu bozuklukların temelini oluşturan işlevsel olmayan inançlar da kadınlarda daha yüksektir. Alanyazındaki genel kabul mevcut çalışmayla paralel olarak bu bozuklukların yaşam boyu yaygınlığının kadınlarda daha fazla olduğudur. Cinsiyetler arasındaki farkın açılmaya başladığı yılların 12-13 yaşlarına karşılık gelmesinin son derece kritik olduğu düşünülmektedir (Parker ve Brochie, 2010; Mathes, 2019; McLean ve ark., 2011). Kadınlarda bu sorunlara daha fazla rastlanmasının çevresel ve genetik iki mekanizmanın etkileşiminden kaynaklandığı öne sürülmektedir: kadınlar cinsiyet hormonlarından kaynaklı bir genetik yatkınlıkla dünyaya gelirler ve ergenliğe geçiş itibarıyla daha fazla olumsuz yaşam deneyimine maruz kalırlar (Nolen-Hoeksema ve Girgus, 1994). Buradan yola çıkarak sosyal roller ve olumsuz deneyimlerin katkısı kontrol edildiğinde dahi ergenlik dönemindeki kızlarda kaygı bozuklukları ve eşik altı semptomlar anlamlı olarak daha yüksek bulunmuştur (Lewinsohn ve ark., 1998). Ergenlerde uzun süren kaygı semptomları yetişkinlik yaşantısında psikososyal işlevsellikteki düşüşle sonuçlanabilir (Essau ve ark., 2014; Ten Have ve ark., 2020). Lise öğrencilerinde kaygı bozuklarının uyarı işaretlerinin farkında olmak ve özellikle kadınlar için önleyici müdahale yaklaşımlarına ağırlık vermek sağlık sistemindeki yükü hafifletmeye yardımcı olacaktır.

İOOB üzerinde anne ve baba eğitim düzeylerinin etkisi incelendiğinde her ikisinin de anlamlı bir farklılığa yol açmadığı görülmüştür. Alanyazında bu konuda tutarlı bulgulara erişmek güçtür. Çakıcı (2018) annesi ilköğretim ve lise/üstü eğitimi almış gençlerin ortaokul ve lise eğitimi alanlardan daha yüksek olduğunu aktarmaktadır. Göymen (2019) ise en yüksek puanlara anne eğitim düzeyi lise olanlarda rastlandığını bulmuştur. Her iki çalışmada da baba eğitim düzeyinin etkisi anlamsızdır. Bazı çalışmalarda da mevcut çalışmaya benzer

olarak anlamlı ilişki elde edilmemiştir (Şahan, 2022; Demirbozan, 2019). Öncelikle araştırmalarda görülen farklılıkların örneklem grubunun kültürel özellikleri, gelir düzeyleri, ikamet ettikleri şehir gibi unsurlardan etkilenmiş olabileceği düşünülmektedir. Ek olarak anne- babayla ilgili değişkenlerin eğitim düzeyinden ziyade çocuğa karşı tutum ve davranışlarından etkilenmesi olasıdır. Teknolojiye erişimin yaygınlaşması dolayısıyla da varolan farkların hafiflemiş olabileceği akla gelmektedir. Bu konudaki belirsizliğin giderilmesi adına yeni araştırmalara gereksinim duyulmaktadır.

Araştırma örnekleminde İOOB belirtilerinin günlük oyun oynama süresine göre anlamlı olarak farklılaştığı görülmüştür. 6 saat ve üstünde oyun oynayanlar en yüksek puanları alırken 0-2 saat oynayanlar en düşük puanları almışlardır. Aynı sıralama oyun bilişleri için de geçerlidir. Oyun süresinin İOOB'nin önemli bir yordayıcısı olduğu bilinmektedir (Buono ve ark., 2020). Liu ve arkadaşları (2020) boylamsal çalışmalarında bu bulgunun ergenler için de geçerli olduğunu doğrulamışlardır. Demografik faktörler kontrol edildiğinde dahi oyun süresi 1 yıllık sürede İOOB'yi ön görebilmektedir. Kişilerin oyuna harcadıkları zaman arttıkça başarılı olmak için daha büyük bir arzu gelişmektedir (King ve ark., 2017c). Marmet ve arkadaşları (2023) bağımlılık ediniminde aşırı davranışların önemine dikkat çekerek arka arkaya en az 5 saat oyun oynamayı “binge gaming” olarak adlandırmışlardır. Bu düzeyde oyun oynamak uykusuzluk ve depresyonu da yordamaktadır. Nitekim lise öğrencileri için bu düzeyde oyun oynamak akademik güçlüklerle ve fizyolojik sorunlara da zemin hazırlayabilir. Tüm bunlara rağmen oyun oynama süresinin tanı için tek başına yeterli olmadığı, kişinin işlevselliğindeki etkisi ve davranıştaki kontrol gibi faktörlerin göz önünde bulundurulması önemle vurgulanmaktadır (Griffths, 2010).

4.2. İOOB ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkilerin Değerlendirilmesi

Beklenildiği üzere İOOB ve oyun bilişleri arasında pozitif yönde anlamlı ilişkiler elde edilmiştir. Oyunlarla ilgili değerlendirmelerin anlaşılması İOOB'nin bilişsel formülasyonu için son derece önemli görülmektedir ve elde edilen bulgu alanyazın ile tutarlıdır (King ve Delfabbro, 2016; Marino ve Spada, 2017; Tang ve ark., 2023). Örneklem grubunun yaşı veya kullanılan ölçüm aracı gibi bazı değişiklikler bulunsada oyun bilişlerini anlamaya dair çalışmalar giderek ön plana çıkmaktadır. Ne yazık ki ülkemizde oyun bilişlerinin ele alındığı

alıřma son derece kısıtlıdır ancak elde edilen bulgu varolan alıřmaları destekler niteliktedir (řahan, 2022; Seilmiř, 2019).

Uyumsuz ve katı oyun kuralları İOOB ile en yüksek korelasyonu gsteren oyun biliři olmuřtur. Bu alt boyut oyunu diğerk yařam aktivitelerinden ncelikli grme, oyun grevlerini bařarmada ısrarcı olma ve oyun sresindeki alının gerekliğini kaybetmesi gibi zellikleri yansıtmaktadır. Bilindiğı kadarıyla bireyler psikolojik ihtiyalarını gerek yařantı yerine oyunda karřılıyorsa İOOB geliřme ihtimali daha fazladır (Bender ve Gentile, 2020). Bu noktada oyun, kiřinin bařarı ihtiyacını karřıladığı bir alana dnřyor olabilir. yle ki iřlevsel olmayan inanların mkemmeliyetilik/bařarı alt boyutunun en yüksek iliřkiyi gsterdiğı oyun biliři uyumsuz ve katı oyun kuralları olmuřtur. Bu iliřki gnlk yařantısında bařarıyla ilgili gereki olmayan beklentilere sahip kiřilerin aynı beklentileri oyunlarda da srdrdğ řeklinde yorumlanabilir.

Sosyal kabul kazanma iin oyun oynama İOOB puanlarındaki artıřla iliřkili bulunmuřtur. Sosyal etkileřimin oyun iinde daha rahat olması, oyunda diğerklerinin hayranlığını elde etmek hatta stnlk kurabilmek gibi değerkendirmelere sahip olmak bu biliřin gstergesidir. Zira I-PACE modelinde de yalnızlık ve sosyal iletiřim glkleri İOOB'nin risk faktrleri arasında kabul edilir (Brand ve ark., 2016). Oyunlarla ilgili biliřlerin genelinde kiřilerin gnlk yařamdaki glklerini ařtıkları bir sanal ortama sahip olma fikrinin baskınlığı ortak grnmektedir. Sağıklı oyunu bozukluktan ayıran nokta bu arpık dřnceler olabilirler.

Oyun dllerine ařırı değerk verme arttıka İOOB de artmıřtır. Oyun dllerine ařırı değerk verme kiřinin oyun karakteriyle zdeřimini, elde ettiklerini gerek yařam dllerine benzer tutmasını ve oyun dıřındaki zihinsel meřguliyetini srdrmesini yansıtmaktadır. İOOB'nin biliřsel davranıřı modeline gre de sorunlu kullanımın ilk adımında dl duyarlılığı yer almaktadır (Dong ve Potenza, 2014). Oyunların ieriğinde bulunan satıř stratejilerinin de dllerin değerkine ynelik algı zerine kurulduğı ve daha fazla satın almayı teřvik ettiğı aıktır (King ve ark., 2018c). Ek olarak ergenlik dnemi nrokimyasal değeriřimlerin meydana geldiğı bir sretir buna bağılı olarak dl arayıřı artmaktadır (elik ve ark., 2008). Yani oyun dllerine verilen değerkde rneklem grubunun yařı dolayısıyla fizyolojik bir yatkınlığı olduğı da sylenbilir.

İOOB ile pozitif yönlü ve anlamlı ilişki gösteren bir diğer oyun bilişi de oyun temelli benlik saygısıdır. Oyuna dayalı benlik saygısı kişinin yeterliğine inancının oyunlardan karşılandığı, olumsuz duyguların hafiflediği bir ortam sunduğu gibi düşüncelerinden oluşur. Yetişkinlerde oyunlarla ilgili bilişsel faktörler incelendiğinde benlik saygısının oyundan karşılanması İOOB'nin en merkezi faktörler arasında sıralanmıştır (Tang ve ark., 2023). Buna karşın asıl riskin genel benlik saygısı düşük bireyler için ortaya çıktığı önerilmektedir çünkü benlik saygısı ihtiyaçlarını oyunlarla karşılamaya meyilli olabilirler (Beard ve ark., 2017). Bu doğrultuda elde edilen bulgunun araştırmanın bir diğer değişkeni olan genel benlik saygısıyla birlikte ele alınması faydalı olabilir.

İOOB ve benlik saygısı düzeyinin zayıf ancak anlamlı bir ilişkiye sahip olduğu görülmüştür. Benlik saygısı arttıkça İOOB düzeyi azalmaktadır. Elde edilen bulgunun literatürle çok güçlü bir uyum gösterdiği söylenebilir çünkü benlik saygısı İOOB için merkezi etkisi güçlü olmayan ancak İOOB ile yüksek ilişki gösteren diğer değişkenlerle yakın bir bağlantıya sahiptir (Zhou ve ark., 2023). Ülkemizde gerçekleştirilen araştırmalarda da benzer yönde ilişkiler saptanmıştır fakat genel benlik saygısı ve oyun temelli benlik saygısı düzeylerinin birlikte ele alındığı bir araştırmaya ulaşılamamıştır (Dedeler Kenar, 2023; Ergür, 2015). Genel benlik saygısı düzeyinin oyun temelli benlik saygısı ile negatif ve anlamlı bir ilişki göstermesinin de bu çalışmanın önemli bulgularından olduğu düşünülmektedir. Yani kişinin oyundan elde ettiği yetkinlik hissi günlük yaşantısındakiyle uyumlu değildir. Ortaya çıkan durum koşullu benlik saygısıyla açıklanabilir. Bireyin değerini belirleyen spesifik görevler gerçekleştirilemediğinde benlik saygısı da kırılgan hale gelir (Zeigler-Hill, 2011). Literatürde kişinin kendine attığı değer ve yetkinliğine olan inancı dışsal faktörlere dayandıkça koruyucu bir işlev üstlenen optimal benlik saygısının azaldığına yönelik bulgular mevcuttur (Kang, 2019).

İOOB'nin psikolojik belirtilerle ilişkisi incelendiğinde orta düzeyde ve pozitif yönde bir ilişki elde edilmiştir. Çalışma kapsamında ele alınan psikolojik belirtiler majör depresif bozukluk, kaygı bozuklukları ve OKB'dir. Günümüze dek bu bozuklukların İOOB ile komorbidite düzeyinin yüksek olduğu pek çok çalışmada doğrulanmıştır ancak ülkemizde ergenlerde İOOB ve psikopatoloji ilişkisini ele alan çalışma sayısı kısıtlıdır (King ve ark., 2018a, Kiraly ve ark., 2023; Zhou ve ark., 2023). King ve arkadaşları (2013) ise mevcut çalışmayla çok benzer ölçüm araçlarını kullandıkları çalışmalarında komorbiditenin sorunlu

oyun kullanımından ziyade genel internet bağımlılığından kaynaklanabileceğini ifade etmektedir. Bu çalışmanın 10 yıl öncesinde gerçekleştirildiği göz önüne alınırsa o tarihten bu yana teknolojik gelişmeler, oyun sektörüne yapılan yatırımlar açısından ciddi değişiklikler yaşanmıştır. Oyunlarla ilgili araştırmaların güncel durumu aydınlatılabilmesi adına replikasyon çalışmalarına ağırlık vermek kritik bir role sahiptir. Her bir bozukluğun İOOB ile ilişkisine dair detaylı tartışma seri aracılık analizleri bölümünde yapılacaktır.

Çalışma kapsamında İOOB ile ilişkisi ele alınan bir diğer değişken de işlevsel olmayan inançlardır. İşlevsel olmayan tutumlar toplam puanı, mükemmeliyetçilik/başarı ve onaylanma ihtiyacı/bağımlılık alt boyutları İOOB ile pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişkiye sahiptir. İOOB özelinde işlevsel olmayan inançların ele alındığı çalışma azdır ama genel internet kullanımıyla ilgili veriler de baz alındığında mevcut bulgular alanyazınla uyumlu görünmektedir (Abhilasha ve ark., 2022; Stojkovic ve ark.,2022; Yin ve ark., 2023). Mükemmeliyetçi kişilerin karmaşık internet dünyasında kontrol sağlama ve belirsizliği giderme amacıyla daha fazla zaman geçirmeye başladıkları ve zamanla davranışları üzerindeki kontrolü yitirdikleri düşünülmektedir (Vukosavljevic-Gvozden ve ark., 2015).

4.3. Basit Aracılık Analizlerine İlişkin Bulguların Değerlendirilmesi

Bozukluk düzeyindeki veya eşik altı psikolojik belirtilerin İOOB yatınlığındaki rolünü anlamak için öncelikle oyun bilişlerinin, işlevsel olmayan tutumların ve benlik saygısının aracı etkileri özgöl şekilde incelenmiştir. Ardından bu değişkenlerin spesifik psikolojik bozukluklar üzerindeki etkilerini bütüncöl olarak ele almak üzere seri aracılık analizleri gerçekleştirilmiştir.

4.3.1. Psikolojik Belirtiler ve İOOB Arasındaki İlişkide Oyun Bilişlerinin Aracılık Etkisinin İncelenmesi

Gerçekleştirilen analiz sonucunda psikolojik belirtiler ve İOOB arasındaki ilişkide oyun bilişlerinin kısmi aracılık etkisi bulunduğu doğrulanmıştır. Anlaşılan o ki psikopatolojiler ve İOOB arasındaki ilişkinin bir kısmı oyunlarla ilgili işlevsel olmayan düşüncelerin artması sonucunda meydana gelmektedir. Gelişimsel sürecin getirileri açısından değerlendirildiğinde ergenlikte sağlık ve aile ilişkileri başta olmak üzere pek çok

farklı alana dair yaşam memnuniyetinde düşüşler yaşanması olasıdır, arkadaşlık ilişkilerindeki memnuniyet ise daha stabil seyreder (Goldbeck ve ark., 2007). Psikolojik sıkıntılar yaşayan ve aile ilişkilerinden memnun olmayan gençler evde geçirdikleri süreyi oyunlara ayırıyor olabilirler. Bu süreç içerisinde psikolojik bozuklukların getirmiş olduğu bilişsel çarpıtma eğilimiyle beraber oyunlar daha güvenli, sosyalleşmeyi sağlayan, güçlü hissedililen bir bağlama dönüşüyor olabilir. Oyunlara ayrılan aşırı zaman sonucunda aileden alınabilecek sosyal destek düşüyor veya sorumlulukların aksatılmasından kaynaklı aile içi çatışmalar artıyor olabilir. Geçmiş çalışmalarda da oyun bilişleri ve psikopatolojiler arasında ilişki bulunduğu ifade edilmektedir (Kommenic ve ark., 2015; Sánchez-Iglesias ve ark., 2022). Psikopatolojilerin sonucunda azalan yaşam memnuniyetini kompanse etmek için oyun ödülleri aşırı değer verme gibi savunma mekanizmalarının devreye girmesi bir başka olası açıklamadır. Ergenlikte artan ödül duyarlılığı da bu mekanizmaya hizmet ediyor olabilir (Çelik ve ark., 2008). Mevcut çalışmada ele alınmayan ancak İOOB'nin güçlü bir yordayıcısı olduğu bilinen dürtüsellik için de benzer bir sürecin işlediği bilinmektedir. Hem dürtüsellik hem de kişilerarası etkilerin İOOB ile ilişkisinde oyun bilişlerinin aracılık ettiği saptanmıştır (Yu ve ark., 2021b).

4.3.2. Psikolojik Belirtiler ve İOOB Değişkenleri Arasındaki İlişkide İşlevsel Olmayan İnançların Aracılık Etkisi

Yapılan analiz sonucunda psikolojik belirtiler ve İOOB arasındaki ilişkide işlevsel olmayan inançların tam aracılık etkisi bulunduğu tespit edilmiştir. Bir başka deyişle kişideki psikolojik belirtiler arttıkça işlevsel olmayan inançlar artmaktadır ve işlevsel olmayan inançlardaki artış İOOB'yi yordamaktadır. Ellis'in (2002) ABC modeline göre tetikleyici bir deneyim (A) yaşandığında bu doğrudan olumsuz bir davranışsal tepkiye (C) neden olmaz. Tetikleyici hakkındaki genelde gerçeklikten uzak düşünceleri (B) değiştirmek verilen olumsuz tepkinin de değişmesini sağlar. Noh ve Kim (2016) bu modeli psikolojik sorunlar ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkiye uyarlamışlardır. Psikopatolojiler tetikleyici durum, internet bağımlılığı uyumsuz davranışsal tepkiye karşılık gelir ve bu ilişkiye işlevsel olmayan inançlar aracılık eder. Mevcut çalışmada benzer şekilde işlevsel olmayan inançların varlığında psikolojik belirtilerin doğrudan etkisi anlamsız dönüşmüştür. Ortaokul öğrencilerinde de duygusal sorunlar ve olumsuz bilişsel hatalar İOOB'yi etkilemektedir

(Ayyıldız, 2021). Ergenliğe geçişle başlayan bu paternin orta ve geç ergenlik döneminde de sürdürüldüğü anlaşılmaktadır. Vukosavljevic-Gvozden ve arkadaşları ise gerçekçi olmayan düşünceler arttıkça psikopatolojilerin arttığı ve bu yolla İOOB'yi yordadığını belirtmektedir. Bilişsel davranışçı modele göre duygu, düşünce ve davranış birbiri ile etkileşim içerisinde ve bu ilişkinin yönü karşılıklıdır (Beck, 2014). Yani her iki durumun da geçerli olması muhtemeldir. Mevcut çalışmada varolan psikopatolojilerin İOOB'ye nasıl katkı sağladığını anlamak hedeflendiği için işlevsel olmayan düşüncelerin aracı etkisi ele alınmıştır.

4.3.3. Psikolojik Belirtiler ve İOOB Değişkenleri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısının Aracılık Etkisi

Kişilerin kendilerine yönelik değerlendirmelerinin psikolojik belirtiler ve İOOB ilişkisindeki aracı rolünü incelemeye yönelik analizde elde edilen modelin anlamlı olmadığı görülmektedir. Psikolojik belirtiler arttıkça benlik saygısının anlamlı olarak düştüğü ancak bu ilişkinin İOOB'yi yordamadığı saptanmıştır. Psikopatolojiler ve benlik saygısı arasındaki ilişkinin yönüne dair görüş ayrılıkları bulunmaktadır. Yine de ergenlerin psikolojik belirtiler deneyimlemeye başladıktan sonra koşullu öğrenmelerin de yaşanması ve yeterliklerine olan inançlarının sarsılması yara izi modeliyle açıklanabilir (Zeigler-Hill, 2011). Daha önce de bahsedildiği gibi düşük benlik saygısı İOOB için distal bir risk faktörü olarak öne çıkmaktadır. Buradan yola çıkarak benlik saygısının İOOB'yi açıklayabilmesi için daha kapsamlı bir modele ihtiyaç duyulmaktadır. Gao ve arkadaşları (2022) ise ergenlik dönemi özelinde benlik saygısının yetişkinlere kıyasla daha belirleyici olduğunu ileri sürmüştür. Beard ve arkadaşları (2017) da benlik saygısının oyun oynamaya başlangıç yaşının İOOB'yi ön görmesinde yüksek benlik saygısının koruyucu bir işlevi bulunduğuna işaret etmişlerdir.

4.4. Seri Aracılık Analizlerine İlişkin Bulguların Değerlendirilmesi

4.4.1. Majör Depresif Bozukluk ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisi

Majör depresif bozukluk ve İOOB belirtileri arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisinin incelendiği modelin anlamlı olduğu saptanmıştır. Yani majör depresif bozukluk benlik saygısındaki düşüşü, benlik

saygısındaki düşüş artan işlevsel olmayan inançları, işlevsel olmayan inançlar oyun bilişlerini ve oyun bilişleri de İOOB'yi yordamaktadır. Benlik saygısı depresyon ilişkisinin yönünü inceleyen bir meta-analiz benlik saygısının depresyon üzerindeki etkisinin daha güçlü olduğunu ancak depresyonun da benlik saygısını zedeleyebileceğini göstermektedir (Sowislo ve Orth., 2013). Elde edilen ilişkinin işlevsel olmayan tutumlarda da devam etmesi literatürle uyumludur (Lee ve Hankin, 2009). Depresyonun tedavisine yönelik bilişsel davranışçı formülasyon elde edilen modele benzer şekilde kişinin kendine, çevresine ve geleceğe negatif bakışı üzerinden kurulmaktadır (McGinn, 2000). Ek olarak benlik saygısı olmadan da işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin sıralı aracılıklarının gerçekleştiği model anlamlıdır. Yin ve arkadaşları (2023) da depresyon ve İOOB arasındaki ilişkide işlevsel olmayan inançların aracılık etkisi bulunduğunu göstermişlerdir. Mevcut çalışmadaki modeli geçmiş çalışmalardan ayırtıran özellik ise işlevsel olmayan inançların oyun bilişleri üzerindeki etkisidir. Buradan yola çıkarak majör depresif bozukluk belirtilerinin yol açtığı bilişsel yanılgıların kendini oyunlarla ilgili inançların üzerinde de gösterdiği anlaşılmaktadır. Ayrıca bu durum bilişsel hatalardan aşırı genellemeyi de çağrıştırmaktadır. Kişinin kendine yönelik zedelenen inancı önce çevreye ve sonra da oyunlara aktarılmış olabilir. Yine ergenlik dönemindeki katılımcılarla yapılan bir başka çalışmada da ya hep ya hiç düşünme tarzı İOOB'yi yordamaktadır (Li ve Wang, 2013). Ya hep ya hiç tarzı düşünceler işlevsel olmayan inançlardan mükemmeliyetçilik ve oyun bilişlerinden katı oyun kurallarını çağrıştırmaktadır. Yani katılımcılar oyunlarda başarıyı elde etme koşuluyla tatmin duygusuna erişiyor olabilirler.

4.4.2. Kaygı Bozuklukları ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisi

Sosyal kaygı bozukluğu ve İOOB belirtileri arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisinin bulunduğu model anlamlıdır. Yani sosyal kaygı bozukluğu bireyin kendine atfettiği değer ve yetkinlik inancındaki sarılmayla ilişkilidir, bu durum işlevsel olmayan tutumlardaki artışa yol açar. Çevreye dair çarpık düşünceler ise oyunlarla ilgili uyumsuz bilişlerin artışıyla ilişkili bulunmuştur. Tüm bunların toplam etkisi ise bağımlı oyun davranışını yordamaktadır. İlişkideki tek negatif yönlü değişken benlik saygısıdır. Sosyal kaygı bozukluğu olan kişiler sosyal durumlarda

kendilerinin en acımasız eleştirmenleri olarak kabul edilirler (Ledley ve ark., 2006). Ergenlik dönemi arkadaşlık ilişkilerinin son derece önem kazandığı bir evredir ve sosyal ortamlarda kendine dair eleştirel tutumu benlik saygısını da zedeliyor olabilir. Ergenlerde sosyal kaygı bozukluğu ve benlik saygısının negatif yönde olması literatürle de uyumlu görünmektedir (Seema ve Kumar, 2017; Moldanodo ve ark., 2013). Sosyal kaygı bozukluğu sosyal çevredeki endişe verici uyaranlara karşı bir dikkat yanlılığıyla karakterizedir ve ruminatif bir düşünme stili bulunur (Ledley ve ark., 2006). Bu semptomlar işlevsel olmayan inançların bir görüngüsü olabilir. Mükemmeliyetçi düşünme stilleri ve onay ihtiyacı da gerçekçi sosyal standartlar belirlemede zorlanmalarına yol açabilir (Hofmann, 2007). Yüz ifadeleri, ses tonu ve jestler sosyal bağlamı değerlendirmede merkezi bir konumda yer alır. Sosyal kaygı bozukluğu olan kişilerin bu sözsüz ipuçlarını değerlendirmede de algısal yanılgılar yaşadıkları yönünde görüş birliği mevcuttur (Gilboa-Schechtman ve Shachar-Lavie, 2013). Dijital oyunlarda jest ve mimiklere yer verilmemesi sosyal kaygı bozukluğu olan kişilerin yaşadığı stres ve belirsizliği hafifletiyor olabilir. Sioni ve arkadaşlarına (2007) göre de dijital oyunlarda bir avatar üzerinden kendini temsil etmek sosyal etkileşimi daha kolay kılar. Gonzales-Bueso ve arkadaşları (2018) ise İOOB puanı yüksek gençlerin katıldıkları sosyal etkinlik miktarının daha az olduğunu aktarmaktadır. Bu durumun bir güvenlik davranışı olabileceği ve sosyal ortamlara maruziyet azaldıkça kaçınmanın artarak kısır bir döngü olduğu tahmin edilmektedir. Mevcut çalışmadaki modelle benzer olarak genç yetişkinlerde görülen sosyal kaygı bozukluğu ve İOOB arasındaki ilişkide çevrimiçi sosyal etkileşimleri tercih etme, oyun motivasyonları ve oyun metabilizlerinin aracılık etkisi bulunduğu saptanmıştır (Marino ve ark., 2020).

Panik bozukluk belirtilerinin benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisiyle İOOB'yi etkilediği model anlamlı bulunmuştur. Panik bozukluk belirtileri arttıkça benlik saygısı düşer, düşük benlik saygısı işlevsel olmayan inançları, işlevsel olmayan inanlar oyun bilişlerini yordar ve değişkenlerin toplam etkisi İOOB'deki artışla sonuçlanır. Panik ataklarla başa çıkmadaki güçlük kişinin öz yeterliğine duyduğu inancın sarılmasına yol açmaktadır (Fentz ve ark., 2014). Benlik saygısının zayıflığı panik atakların sıklığının da belirleyicileri arasında yer alır (Batelaan ve ark., 2010). Panik bozukluğun bilişsel kavramsallaştırmasında genel bir felaketleştirme eğilimi mevcuttur, kişi çevresel tehdit unsurlarını ön görebilme ve kontrol edilme gücünü azımsayarak gerçeklikten uzak şiddette senaryolar üretir (Schmidt ve Bickel, 2006). Clark'ın

panik bozukluk modeli bedensel uyarımların felaketleştirilmesi üzerine kuruludur, örneğin panik bozukluğu olan bir kişi nabzındaki anlık bir artışı ölümcül bir kalp krizinin işaretçisi olarak değerlendirir ve bu gibi durumları önlemek adına güvenlik davranışları geliştirir (Clark ve Salkovskis, 2009). Güvenlik davranışlarının doğası panik ataklar sonucunda meydana gelecek felaketini önlemeye yönelik olarak şekillenir ve sıklıkla kaçınma ile karakterizedir (Salkovskis ve ark., 1999). Kişinin kendini yetersiz gördüğü, çevredeki kontrolünün zayıf olduğu gibi işlevsel olmayan inançlarının sonucunda oyunların gerçek yaşama kıyasla kontrol edilebilir ve güvenli bir bağlam olduğu kanıksanabilir. Bu durumda oyun oynama davranışı bir güvenlik davranışı niteliği kazanıyor olabilir. Örneğin fiziksel aktivite esnasında şiddetlenen bedensel duyular kişinin panik atak geçirme kaygısını tetiklediğinden bu aktivite yerine bedenin daha stabil olduğu, acil durumları yönetebilme gücüne güvendiği evinden sürdürebildiği bir aktivite olarak oyunları tercih etmesi muhtemel görünmektedir.

Ayrılma kaygısı bozukluğu ve İOOB belirtileri arasındaki ilişkide benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık modeli anlamlı bulunmuştur. Ülkemizde 10-18 yaş aralığındaki internet bağımlısı ergen örneklemin %23'ünde komorbid ayrılık kaygısı bozukluğuna rastlanmıştır ancak alan yazında ayrılma kaygısı ve İOOB'yi birlikte ele alan çalışma yok denecek kadar azdır (Bozkurt ve ark., 2013). Ayrılma kaygısı bozukluğu asıl kaynağını aile ilişkileri ve erken dönem bağlanma süreçlerinden alır (McBride ve Belsky, 1988). Benlik saygısı ise ileri yaşlardaki sosyal uyum becerisini sağlamada etkili bir faktördür (Holmbeck ve Wandrei, 1993). Bağlantılı olarak Aslan (2013) lise öğrencilerinde benlik saygısının öğretmenle iç içeliği yordadığını bulmuştur. Mendelson'a (1990) göre de ayrılma kaygısı önemli bir kişinin sevgisini ve onayını kaybetme korkusundan doğar. Mevcut çalışmada ayrılma kaygısı bozukluğu belirtileri gösteren katılımcıların lisedeki kişilerarası ilişkilerinde sağlıklı ayrılmayı gerçekleştirme gibi konularda yaşadıkları uyum sorunlarının benlik saygısındaki zedelenmeyle ilişkisi olabileceği düşünülmektedir. Güvendiği yetişkinin yokluğunda yalnızlığı tolere etmek, sosyal sorunları bireysel olarak çözmek gibi görevlerde zorlanan ergenler için bilişsel çarpıtmaların da doğması muhtemeldir (Dabkowska ve ark., 2011). Benzer şekilde kişilerarası çarpık bilişlerin yetişkin ayrılma kaygısını yordadığı bilinmektedir (Başbuğ ve ark., 2017). Dijital oyunları oynamak ayrılma kaygısı olan ergenler için sevdiği yetişkinin yanından ayrılmasına gerek kalmadan sosyal etkileşimlere dahil olabildiği bir alan

sağlamaktadır. Geçmiş çalışmalarda da ayrılık kaygısının İOOB'nin alt boyutlarından en çok diğer aktivitelerden vazgeçmeyle ilişkili olduğu görülmektedir (Yang ve ark. 2023b).

Yaygın kaygı bozukluğu ve İOOB belirtileri arasında kişinin kendine, çevresine ve oyunlara yönelik değerlendirmelerinin rolünü anlamaya yönelik aracılık analizi sonucunda benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin seri aracılık etkisi doğrulanmıştır. Anlaşıldığı üzere yaygın kaygı bozukluğu kişinin benliğine dair algısının sarsılmasına yol açmaktadır. Yaygın kaygı bozukluğu yaşayan kişilerin sosyal ve iş işlevsellikleri azalır, yaşam kalitesi ve benlik saygısında düşüşler meydana gelir (Henning ve ark., 2007). Wells'e (1999) göre bu bozuklukta kaygının öznesi başlangıçta günlük basit durumlara yöneliktir ve zamanla asıl kaygı öznesi kaygının kendisine dönüşür. Kaygı tehlikeli ve kontrol edilemez bir duygu olarak değerlendirilir. Kişi için var olan risk kontrol gücünden fazladır ve çözüme yönelik girişimlerde bulunmamaya başlar, yardım istemeyi reddeder. Yerine güvenlik arama, kontrol ve kaçınma davranışları gelişir. Bu davranışların işlevsel olmayan inançlarla açıklanabileceği düşünülmektedir. Ayrıca oyunlar sayesinde günlük rutindeki kaygı nesnelerinden uzaklaşılabilir, oyunlarda gerçek yaşamdan daha fazla kontrol sahibi hissedilebilir. Geçmiş çalışmalarda davranışsal geri çekilmenin yetişkinlerdeki İOOB ve yaygın kaygı bozukluğu ilişkisinde aracı etkisi bulunduğu görülmüştür (Wang ve ark., 2017). Günlük yaşamdan geri çekilmeyle ilişkili semptomlar arttıkça oyunlara yönelmenin artması dijital oyunların alternatif bir gerçeklikmiş gibi algılandığına da işaret ediyor olabilir.

4.4.3. OKB ve İOOB Belirtileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısı, İşlevsel Olmayan İnançlar ve Oyun Bilişlerinin Seri Aracılık Etkisi

Seri aracılık analizi sonucunda OKB'nin benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin aracılığıyla İOOB'yi yordadığı görülmektedir. Bir başka deyişle OKB puanlarındaki artış benlik saygısındaki düşüşü, benlik saygısındaki düşüş işlevsel olmayan inançlardaki artışı yordamaktadır. İşlevsel olmayan inançlar arttıkça oyun bilişleri de anlamlı şekilde artmakta ve bu sıralı etki İOOB puanlarındaki yükselişle sonuçlanmaktadır. Komorbiditeyi inceleyen çalışmalar çoğunlukla OKB ve İOOB arasında anlamlı bir ilişki olduğunu elde etmiştir ancak bu ilişkide bilişsel yapılanmayı anlamanın son derece önemli olduğu düşünülmektedir (Gonzales- Bueso ve ark., 2018). Ergen ve yetişkinlerin OKB

örüntüleri bazı farklılıklar paylaşılsa da araştırmalar benzer bilişsel formülasyonun kurulabileceğini desteklemektedir (Reynolds ve Reeves, 2008). Modeldeki yollar incelendiğinde ilk olarak OKB'nin benlik saygısındaki düşüş üzerindeki anlamlı etkisi görülmektedir. OKB tanılı klinik grubun benlik inançlarının semptom ilişkilerini açıklamaya yardımcı edebileceği benlik saygısının sağlıklı örnekleme kıyasla daha düşük olduğu görülmektedir (Jaeger ve ark., 2021; Güneş, 2022). Modelin devamında benlik saygısının seri aracılığına ek olarak işlevsel olmayan inançlar üzerinden başlayan modelin de anlamlı olduğu saptanmıştır. OKB tanısı alan bireylerin aşırı sorumluluk üstlenme, kusursuzluk, mükemmeliyetçilik gibi katı düşünme stillerine sahip olması da literatürle uyumludur (Rachman ve ark., 2006). Yetişkinlere paralel olarak ergenlik döneminde de klinik grupta bilişsel çarpıtmalar anlamlı olarak daha fazla bulunmuştur (Gültekin Taş, 2023). İşlevsel olmayan inançların şema terapideki karşılığına yakın kavramlar olarak ele alınabilecek iç içe geçme- bağımlılık, yüksek standartlar gibi şemalara da klinik OKB grubunda daha sık rastlanmaktadır (Şimşek, 2020). Modelden anlaşılabileceği gibi yalnızca genel işlevsel olmayan inançların gelişmesi İOOB'yi yordamada yeterli değildir, oyunla ilgili uyumsuz bilişlerin varlığı gereklidir. Kommenic ve arkadaşları (2015) OKB ile oyun bilişlerinin arasında pozitif yönde ve anlamlı ilişkiler elde etmişlerdir. Bütün olarak bakıldığında OKB belirtileri gösteren lise öğrencilerinin ekip çalışmasına dayalı dijital oyunlarda kişisel sorumluluk duygusunun abartılabileceği, zedelenen benlik imajını kusursuz bir avatarla yeniden inşa edebileceği ve günlük yaşamdaki rutinlere bağlılık gibi oyunlarda görev ve kurallara aşırı bağlılık gösterebileceği bunlar sonucunda da bağımlı davranışların meydana geldiği düşünülmektedir.

5. SONUÇ VE ARAŞTIRMANIN KLİNİK DOĞURGULARI

Araştırmanın sonuçları genel olarak değerlendirildiğinde örneklem grubunda İOOB belirti düzeyi beklenenin üzerinde tespit edilmiştir. Son yıllarda İOOB yaygınlığındaki artışa işaret eden çalışmalar da göz önüne alındığında değişen psikopatoloji trendlerinin takip edilmesinin son derece önemli olduğu düşünülmektedir (Costello ve ark., 2011). Dijital oyunların hangi etmenlerinin bağımlılığa, kaçışa ya da duygu düzenlemeye yardımcı olduğunun ayrımının yapılması ise kilit bir faktör olarak görülmektedir. Mevcut çalışmanın odağı dijital oyunların kişinin psikolojik sağlığı üzerindeki olumsuz etkilerine yöneliktir fakat bu aktivitenin lise öğrencileri için kolay erişilebilir ve keyifli bir eğlence aracı olduğu unutulmamalıdır. Yakın zamanda oyunların olumsuz yönlerinin elimine edilmesi hatta sağlıklı sosyalleşmeyi mümkün kılan, algısal becerileri, yaratıcılığı besleyen formlarının üretilmesi beklenmektedir (Wouters ve ark., 2013).

Günümüzde İOOB'nin yakından ilişkili olduğu pek çok faktör belirlenmiş durumdadır. Depresyon ve kaygı bozukluğu ile komorbidite oranlarının yüksekliği bu çalışmada da doğrulanmıştır. Eşlik eden psikolojik sorunların İOOB'yi bilişsel anlamda "nasıl" etkilediği ise hala önemli bir boşluktur (Tang ve ark., 2023). Mevcut çalışmanın bulguları bu eksikliğin giderilmesi adına bir adım niteliğindedir. İOOB'ye yönelik etkili müdahalelerin geliştirilebilmesi ancak temel teorilerin farklı örneklem gruplarında sistematik olarak test edilmesiyle mümkün olabilir. Elde edilen bulgular İOOB ve eşik altı/patolojik düzeydeki psikolojik belirtilerin ilişkisinde işlevsel olmayan inançlar ve oyun bilişlerinin merkezi ve güçlü birer faktörler olduğuna işaret etmektedir. Benlik saygısı ise dolaylı yollara ihtiyaç duyan koruyucu bir faktör potansiyeli taşımaktadır. Ayrıca bu çalışmada majör depresif bozukluk, sosyal kaygı bozukluğu, panik bozukluk, ayrılma kaygısı bozukluğu, yaygın kaygı bozukluğu ve OKB değişkenlerinin her birinin kendi karakteristik özellikleri çerçevesinde açıklanması hedeflenmiştir. Bahsedilen bozuklukların tümü için kişinin kendine, çevresine ve oyunlara dair tutumunun birbiri üzerinde etkili olduğu ve bu etkileşimin İOOB riskini arttırdığı ortaya koyulmuştur. Anlaşılan o ki kişinin psikolojik belirtileri kendilik imajındaki zedelenmeye yol açar ve bu çevreye de genellenerek işlevsel olmayan inançlar pekişir. Ardından olumlu duyguların, başarının, değerlerin elde edileceği yegane bağlamın dijital oyunlar olduğu inancı doğar ve nihayetinde bağımlı davranış gelişir. Var olan çalışmalar benlik saygısı, işlevsel olmayan inançlar ve oyun

bilişlerinin direncinin psikolojik sorunların tedavi seyrini etkilediği yönündedir (Jacobs ve ark., 2009; Wallis, 2002; Young ve Brand, 2017). Dolayısıyla elde edilen sonuçların bilişsel davranışçı formülasyona da katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Ergenlik dönemi duygu durum, kaygı bozuklukları ve bağımlılık gelişimi için riskli bir süreçtir (Kim, 2003; King ve ark., 2018a). Psikolojik bozukluklara erken dönemde müdahale edilmediğinde yetişkinlik dönemine aktarılma ve eşlik eden sorunlar geliştirme olasılığı kuvvetlenmektedir (Kessler ve ark., 2007). Unutulmamalıdır ki önlemek tedavi etmek kadar önemlidir. Çocuk ve ergenlerde psikolojik sorunların önlenmesine yönelik çaba uzun yıllardır sürmektedir. İOOB risk grubunu tanımlamak, ailelerde bu konuda farkındalık sağlamak ve önleyici müdahale programları geliştirmek klinik psikolojinin temel amaçlarına hizmet edecektir.

5.1. Sınırlılıklar ve Gelecek Çalışmalar için Öneriler

Mevcut çalışmadaki sınırlılıklardan birisi öz bildirime dayalı olmasıdır. Katılımcıların sosyal istenirliğe göre yanıtlar vermesi, bilişsel yanlılıkların devreye girmesi olasıdır. Özellikle psikolojik sorunların değerlendirilmesinde gözlem ve görüşme teknikleri kullanılarak araştırmanın bulguları test edilebilir. Daha önce de bahsedildiği üzere alan yazında İOOB kavramsallaştırması hala ortak bir dile kavuşmuş değildir. Bu çalışmada mümkün olduğunca DSM 5 ve ICD-11 kriterleri esas alınarak gerçekleştirilen araştırmalara yer verilmiştir ve kullanılan ölçüm aracı DSM 5 kriterlerine dayanmaktadır. Ne var ki bu iki tanısal değerlendirme yaklaşımı da birtakım farklılıklar barındırmaktadır. Örneğin 1 yıllık takip sürecinde DSM-5 kriterlerine uygun tanıların daha stabil olduğu, ICD-11 kriterlerine göre verilen tanıların ise daha yüksek komorbidite gösterdiği tespit edilmiştir (Hong ve ark., 2023). Ele alınan psikolojik sorunların benzer bir bilişsel yapılanma ile İOOB'yi yordadığı anlaşılmaktadır. Bununla beraber her bozukluğun kendine özgü oyun stratejileri geliştirmiş olabileceği düşünülmektedir. Gelecek çalışmalarda bilişsel yapılanmaya ek olarak spesifik oyun davranışlarının tanımlanmasının İOOB'ye bakışa yeni bir perspektif kazandıracağına inanılmaktadır.

Mevcut çalışmanın evreni Türkiye de yaşayan 13-17 yaş aralığındaki lise öğrencileridir ancak örneklem grubunun tümü Ankara'da ikamet etmektedir. Ankara başkent

olması sebebiyle pek çok sosyal kültürel aktivitelere imkanın küçük şehirlere kıyasla daha kolay olduğu bir bölge olarak değerlendirilmektedir. Dolayısıyla yaşanan bölgenin sosyoekonomik koşulları araştırma bulguları üzerinde etkiye sahiptir. Veri toplanan liseler yerleştirme puanları bakımından heterojen bir yapıya sahiptir ancak gelecek çalışmalarda bu değişkenin de kontrol edilmesi faydalı olabilir. Ek olarak araştırmanın örneklem grubu genel popülasyondur, benzeri bir çalışmanın klinik örnekleme uygulanması önerilmektedir.

Bu çalışmanın en önemli sınırlılıklarından birisi kesitsel bir araştırma deseninde yürütülmesidir. Nedenselliğe yönelik çıkarımlarda bulunabilmek için boylamsal tasarımlara ihtiyaç vardır. Ayrıca bu çalışmada İOOB ile ilgili bilişsel özelliklere odaklanılmıştır ancak ergenlerin içerisinde bulunduğu aile sistemi de bir o kadar önemli bir faktördür. Gelecekteki çalışmalarda aile ile ilgili değişkenlerin de birlikte ele alınması bozukluğun etiyolojisini anlamak ve müdahale geliştirmek adına katkı sağlayacaktır. Zira klinik psikoloji araştırmalarının etkili müdahalelere yol gösterebilmesi için deneysel çalışmalara, aracı ve düzenleyici değişkenlere ağırlık verilmesi vurgulanmaktadır (Ehring ve ark., 2022).

6. KAYNAKLAR

- Abhilasha, P., Haryal, A., Malhotra, M., Reddy, M., Moorthy, T., & Singla, M. (2022). A study of impulsivity, compulsivity, and dysfunctional belief among medical undergraduate students with problematic internet use. *Journal of Mental Health and Human Behaviour*, 27(2), 87-94.
- Akdemir, D., & Çetin, F. Ç. (2008). Çocuk ve ergen psikiyatrisi bölümüne başvuran ergenlerin klinik özellikleri. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 15(1), 5-13.
- Akün, E. (2013). Yapısal aile sistemleri kuramı bağlamında ergenlik döneminde aile yapısı ve ergenlik dönemi sorunları. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 53(1), 85-116.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.)*. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Andiç, S. (2019). *Ergenlik dönemi internet oyun oynama bozukluğu: ailesel ve bireysel değişkenler temelinde bir modelleme* [Doktora tezi]. Ankara Üniversitesi, Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, Ankara.
- Arslan, A. (2021). *Ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu davranışı ve sosyal beceriler arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi] İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul
- Aslan, S. (2013). The prediction of separation-individuation through self-esteem in Turkish adolescents. *Journal of Psychological and Educational Research (JPER)*, 21(2), 44-60.
- Auerbach, R. P., Millner, A. J., Stewart, J. G., & Esposito, E. C. (2015). Identifying differences between depressed adolescent suicide ideators and attempters. *Journal of affective disorders*, 186, 127-133.
- Aydın, O., Güçlü, M., Ünal-Aydın, P., & Spada, M. M. (2020). Metacognitions and emotion recognition in Internet Gaming Disorder among adolescents. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100296.

- Ayyıldız, D. (2021). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, davranışsal-duygusal sorunlar ve olumsuz bilişsel hatalar arasındaki ilişkilerin incelenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir*.
- Baeg, S., Lee, B., & Park, H. J. (2020). The effect of supervisory neglect on adolescent peer victimization: Mediating role of self-esteem and internalizing problems. *Children and youth services review*, 111, 104839.
- Barnett, P. A., & Gotlib, I. H. (1988). Dysfunctional attitudes and psychosocial stress: The differential prediction of future psychological symptomatology. *Motivation and Emotion*, 12, 251-270.
- Basterfield, C., Fitzsimmons-Craft, E., Taylor, C. B., Eisenberg, D., Wilfley, D. E., & Newman, M. G. (2024). Internalizing psychopathology and its links to suicidal ideation, dysfunctional attitudes, and help-seeking readiness in a national sample of college students. *Journal of affective disorders*. 350, 255-263.
- Başbuğ, S., Cesur, G., & Durak Batıgün, A. (2017). Perceived Parental Styles and Adult Separation Anxiety: The Mediating Role of Interpersonal Cognitive Distortions. *Turkish Journal of Psychiatry*, 28(4).
- Batelaan, N. M., de Graaf, R., Spijker, J., Smit, J. H., van Balkom, A. J., Vollebergh, W. A., & Beekman, A. T. (2010). The course of panic attacks in individuals with panic disorder and subthreshold panic disorder: a population-based study. *Journal of Affective Disorders*, 121(1-2), 30-38.
- Baumeister, R. F., Campbell, J. D., Krueger, J. I., & Vohs, K. D. (2003). Does high self-esteem cause better performance, interpersonal success, happiness, or healthier lifestyles?. *Psychological science in the public interest*, 4(1), 1-44.
- Beard, C. L., Haas, A. L., Wickham, R. E., & Stavropoulos, V. (2017). Age of initiation and internet gaming disorder: The role of self-esteem. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(6), 397-401.
- Beard, C. L., & Wickham, R. E. (2016). Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and internet gaming disorder. *Computers in Human Behavior*, 61, 507-515.

- Beck, J. S. (2014). Bilişsel davranışçı terapi: Temelleri ve ötesi (2. Baskı). M. Şahin (Çev.). İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Beck, A. T., Brown, G., Steer, R. A., & Weissman, A. N. (1991). Factor analysis of the Dysfunctional Attitude Scale in a clinical population. *Psychological Assessment: A Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 3(3), 478.
- Beck, A. T., & Dozois, D. J. (2011). Cognitive therapy: current status and future directions. *Annual review of medicine*, 62, 397-409.
- Beck, J. S., & Fleming, S. (2021). A brief history of Aaron T. Beck, MD, and cognitive behavior therapy. *Clinical psychology in Europe*, 3(2).
- Beck, A. T., Steer, R. A., & Brown, G. (1993). Dysfunctional attitudes and suicidal ideation in psychiatric outpatients. *Suicide and Life-Threatening Behavior*, 23(1), 11-20.
- Beesdo-Baum, K., Knappe, S., Fehm, L., Höfler, M., Lieb, R., Hofmann, S. G., & Wittchen, H. U. (2012). The natural course of social anxiety disorder among adolescents and young adults. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 126(6), 411-425.
- Bender, P. K., & Gentile, D. A. (2020). Internet gaming disorder: Relations between needs satisfaction in-game and in life in general. *Psychology of Popular Media*, 9(2), 266.
- Bender, P. K., Kim, E. L., & Gentile, D. A. (2020). Gaming disorder in children and adolescents: risk factors and preventive approaches. *Current Addiction Reports*, 7, 553-560.
- Blascovich, J., Tomaka, J., Robinson, J. P., Shaver, P. R., & Wrightsman, L. S. (1991). Measures of self-esteem. *Measures of personality and social psychological attitudes*, 1, 115-160.
- Bleidorn, W., Arslan, R. C., Denissen, J. J., Rentfrow, P. J., Gebauer, J. E., Potter, J., & Gosling, S. D. (2016). Age and gender differences in self-esteem—A cross-cultural window. *Journal of personality and social psychology*, 111(3), 396.

- Boden, J. M., Fergusson, D. M., & Horwood, L. J. (2008). Does adolescent self-esteem predict later life outcomes? A test of the causal role of self-esteem. *Development and psychopathology*, 20(1), 319-339.
- Bodi, G., Maintenant, C., & Pennequin, V. (2021). The role of maladaptive cognitions in gaming disorder: Differences between online and offline gaming types. *Addictive behaviors*, 112, 106595.
- Bourdon, K. H., Boyd, J. H., Rae, D. S., Burns, B. J., Thompson, J. W., & Locke, B. Z. (1988). Gender differences in phobias: Results of the ECA community survey. *Journal of anxiety disorders*, 2(3), 227-241.
- Boran, E. (2020) *Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi], Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Brand, M., Laier, C., & Young, K. S. (2014). Internet addiction: coping styles, expectancies, and treatment implications. *Frontiers in psychology*, 5, 1256.
- Brand, M., Young, K. S., Laier, C., Wölfling, K., & Potenza, M. N. (2016). Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 71, 252-266.
- Brand, M., Wegmann, E., Stark, R., Müller, A., Wölfling, K., Robbins, T. W., & Potenza, M. N. (2019). The Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model for addictive behaviors: Update, generalization to addictive behaviors beyond internet-use disorders, and specification of the process character of addictive behaviors. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 104, 1-10.
- Brown, G. P., & Beck, A. T. (2002). Dysfunctional attitudes, perfectionism, and models of vulnerability to depression. In G. L. Flett & P. L. Hewitt (Eds.), *Perfectionism: Theory, research, and treatment* (pp. 231–251). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/10458-010>

- Brown, G. P., Hammen, C. L., Craske, M. G., & Wickens, T. D. (1995). Dimensions of dysfunctional attitudes as vulnerabilities to depressive symptoms. *Journal of Abnormal Psychology*, 104(3), 431.
- Brown, J. D., Cai, H., Oakes, M. A., & Deng, C. (2009). Cultural similarities in self-esteem functioning: East is East and West is West, but sometimes the twain do meet. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 40(1), 140-157.
- Brummelman, E., Thomaes, S., & Sedikides, C. (2016). Separating narcissism from self-esteem. *Current Directions in Psychological Science*, 25(1), 8-13.
- BTK (2023), İletişim hizmetleri istatistikleri Mart, 2023, Retrieved May, 2024 from <https://www.btk.gov.tr/uploads/pages/iletisim-hizmetleri-istatistikleri/haber-bulteni-2023-4.pdf>
- Burleigh, T. L., Stavropoulos, V., Liew, L. W., Adams, B. L., & Griffiths, M. D. (2018). Depression, internet gaming disorder, and the moderating effect of the gamer-avatar relationship: An exploratory longitudinal study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16, 102-124.
- Burnett, P. C. (1996). An investigation of the social learning and symbolic interaction models for the development of self-concepts and self-esteem. *Journal of Family Studies*, 2(1), 57-64.
- Button, E. J., Sonuga-Barke, E. J. S., Davies, J., & Thompson, M. (1996). A prospective study of self-esteem in the prediction of eating problems in adolescent schoolgirls: Questionnaire findings. *British Journal of Clinical Psychology*, 35(2), 193-203.
- Buono, F. D., Paul, E., Sprong, M. E., Smith, E. C., Garakani, A., & Griffiths, M. D. (2020). Gaming and gaming disorder: a mediation model gender, salience, age of gaming onset, and time spent gaming. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(9), 647-651.
- Byeon, G., Jo, S. J., Park, J. I., Jeong, H., Lee, H. K., & Yim, H. W. (2022). Risk factors and outcomes of internet gaming disorder identified in Korean prospective adolescent cohort study. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(4), 1035-1043.

- Casale, S., Musicò, A., & Spada, M. M. (2021). A systematic review of metacognitions in Internet Gaming Disorder and problematic Internet, smartphone and social networking sites use. *Clinical Psychology & Psychotherapy*, 28(6), 1494-1508.
- Chew, P. K. (2022). A meta-analytic review of Internet gaming disorder and the Big Five personality factors. *Addictive Behaviors*, 126, 107193.
- Chia, D. X., Ng, C. W., Kandasami, G., Seow, M. Y., Choo, C. C., Chew, P. K., ... & Zhang, M. W. (2020). Prevalence of internet addiction and gaming disorders in Southeast Asia: A meta-analysis. *International journal of environmental research and public health*, 17(7), 2582.
- Clark, D. A., & Beck, A. T. (2010). Cognitive theory and therapy of anxiety and depression: Convergence with neurobiological findings. *Trends in cognitive sciences*, 14(9), 418-424.
- Clark, D. A., Beck, A. T., Alford, B. A., Bieling, P. J., & Segal, Z. V. (2000). *Scientific foundations of cognitive theory and therapy of depression*. New York, NY: Wiley.
- Clark, D. M., & Salkovskis, P. M. (2009). Panic disorder. K. Hawton, PM Salkovskis, J. Kirk. & DM Clark (Eds), *Cognitive Behaviour Therapy: A Practical Guide*.
- Costello, E. J., Copeland, W., & Angold, A. (2011). Trends in psychopathology across the adolescent years: what changes when children become adolescents, and when adolescents become adults?. *Journal of child psychology and psychiatry*, 52(10), 1015-1025.
- Coward, I. G. (2018). Adolescent stress: causes, consequences, and communication as an interventional model. *Canadian Journal of Family and Youth/Le Journal Canadien de Famille et de la Jeunesse*, 10(1), 25-51.
- Crocker, J., & Knight, K. M. (2005). Contingencies of self-worth. *Current directions in psychological science*, 14(4), 200-203.
- Çakici, G. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

- Çelik, G., Tahiroğlu, A., & Avcı, A. (2008). Ergenlik Döneminde Beynin Yapısal ve Nörokimyasal Değişimi. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 11(1).
- Çorapçı, F., & Arikan, G. (2017). Klinik Psikolojide Önleyici Müdahale. *Türkiye Klinikleri J Psychol-Special Topics*, 2(1), 80-8.
- Cristea, I. A., Huibers, M. J., David, D., Hollon, S. D., Andersson, G., & Cuijpers, P. (2015). The effects of cognitive behavior therapy for adult depression on dysfunctional thinking: A meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 42, 62-71.
- Crocker, J., & Park, L. E. (2004). The costly pursuit of self-esteem. *Psychological Bulletin*, 130(3), 392.
- Çakıroğlu, S., Soylu, N., & Görmez, V. (2021). Re-evaluating the Digital Gaming Profiles of Children and Adolescents during the COVID-19 Pandemic: A Comparative Analysis Comprising 2 Years of Pre-Pandemic Data. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 8(1).
- Çelik, E., & Güzel, H.Ş. (2018). Ergenlerde sosyal görünüş kaygısı ile mükemmeliyetçilik arasındaki ilişki: Benlik saygısının aracı rolü. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 16(2), 235-256. Çelik, E., & Şenay Güzel, H. (2018).
- Çubukcu, A., & Bayzan, Ş. (2013). Türkiye’de dijital vatandaşlık algısı ve bu algıyı internetin bilinçli, güvenli ve etkin kullanımı ile artırma yöntemleri. *Middle Eastern & African Journal of Educational Research*, 5(1), 148-174.
- Dabkowska, M., Araszkievicz, A., Dabkowska, A., & Wilkosc, M. (2011). Separation anxiety in children and adolescents. *In Different views of anxiety disorders*. IntechOpen.
- Dang, L., Yang, H. M., Spada, M. M., & Wu, A. M. (2024). A three-wave longitudinal study on the underlying metacognitive mechanism between depression and Internet gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions*. doi. 10.1556/2006.2023.00072
- Danacı, G. O., & Dereboy, Ç. (2023). Lise Öğrencilerinde Problemli İnternet ve Oyun Kullanımının Yaygınlığı. *Humanistic Perspective*, 5(2), 797-819.

- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187–195.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2012). Self-determination theory. *Handbook of theories of social psychology*, 1(20), 416-436.
- Dedeler K. M. (2023), *Çevrimiçi video oyunlarında görülen siber zorbalık davranışının duygu düzenleme gücü, öfke/saldırganlık, şiddet, benlik saygısı, depresyon ve intihar ile ilişkisi*. [Doktora tezi]. Ankara Üniversitesi, Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, Ankara.
- de Lijster, J. M., Dieleman, G. C., Utens, E. M., Dierckx, B., Wierenga, M., Verhulst, F. C., & Legerstee, J. S. (2018). Social and academic functioning in adolescents with anxiety disorders: A systematic review. *Journal of affective disorders*, 230, 108-117.
- Demirbozan, N. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının anne baba tutumu ve benlik saygısı ile ilişkisinin incelenmesi* [Master's thesis], Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Demircioğlu, R. (2020). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı, saldırganlık düzeyleri ve iletişim becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi: yapısal eşitlik modellemesi* [Yüksek lisans tezi] Sakarya Üniversitesi.
- DeRubeis, R. J., Tang, T. Z., & Beck, A. T. (2001). *Cognitive therapy. Handbook of cognitive-behavioral therapies*, 2, 349-392.
- Diler, R. S. (2003). Panic disorder in children and adolescents. *Yonsei Medical Journal*, 44(1), 174-179.
- Diler, R. S., & Avci, A. (2002). Sociodemographic and clinical characteristics of Turkish children and adolescents with obsessive-compulsive disorder. *Croatian Medical Journal*, 43(3), 324-329.
- Dobson, K. S., & Dozois, D. J. (Eds.). (2021). *Handbook of cognitive-behavioral therapies*. Guilford Publications.

- Dong, G. H., & Potenza, M. N. (2022). Considering gender differences in the study and treatment of internet gaming disorder. *Journal of Psychiatric Research*, 153, 25-29.
- Dong, H., Yang, F., Lu, X., & Hao, W. (2020). Internet Addiction and Related Psychological Factors Among Children and Adolescents in China During the Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) Epidemic. *Frontiers in Psychiatri*, 1-9.
- Dozois, D. J., & Beck, A. T. (2008). Cognitive schemas, beliefs and assumptions. *Risk factors in depression*, 119-143.
- Ellis, A. (2002). *Overcoming resistance: A rational emotive behavior therapy integrated approach*. Springer Publishing Company.
- Ehrenreich, J. T., Santucci, L. C., & Weiner, C. L. (2008). Separation anxiety disorder in youth: phenomenology, assessment, and treatment. *Psicologia Conductual*, 16(3), 389.
- Ehring, T., Limburg, K., Kunze, A. E., Wittekind, C. E., Werner, G. G., Wolkenstein, L., ... & Cludius, B. (2022). (When and how) does basic research in clinical psychology lead to more effective psychological treatment for mental disorders?. *Clinical Psychology Review*, 95, 102163.
- Esen, B. K., & Gündoğdu, M. (2010). The relationship between internet addiction, peer pressure and perceived social support among adolescents. *The International Journal of Educational Researchers*, 2(1), 29-36.
- Eskin, M. (2000). Ergen ruh sağlığı sorunları ve intihar davranışıyla ilişkileri. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 3(4), 228-234.
- Eskin, M., Ertekin, K., Harlak, H., & Dereboy, Ç. (2008). Lise Öğrencisi Ergenlerde Depresyonun Yaygınlığı ve İlişkili Olduğu Etmenler. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 19(4).
- Erkılıç, E. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve benlik saygısı arasındaki ilişkisi ve dijital oyun bağımlılığının çeşitli demografikler açısından incelenmesi* [Yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.

- Ersoy, E., & Ugur, H. (2015). The relationship between students' self-esteem and parental attitudes in Turkish society. *The Anthropologist*, 21(1-2), 112-119.
- Fam, J. Y. (2018). Prevalence of internet gaming disorder in adolescents: A meta-analysis across three decades. *Scandinavian Journal of Psychology*, 59(5), 524-531.
- Fentz, H. N., Arendt, M., O'Toole, M. S., Hoffart, A., & Hougaard, E. (2014). The mediational role of panic self-efficacy in cognitive behavioral therapy for panic disorder: A systematic review and meta-analysis. *Behaviour Research and Therapy*, 60, 23-33.
- Ferguson, C. J., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of psychiatric research*, 45(12), 1573-1578.
- Forrest, C. J., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). The measurement of maladaptive cognitions underlying problematic video-game playing among adults. *Computers in Human Behavior*, 55, 399-405.
- Forrest, C. J., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Maladaptive cognitions predict changes in problematic gaming in highly-engaged adults: A 12-month longitudinal study. *Addictive Behaviors*, 65, 125-130.
- Gao, Y. X., Wang, J. Y., & Dong, G. H. (2022). The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. *Journal of psychiatric research*. 154, 35-43.
- Geller, D. A., Biederman, J., Faraone, S., Agranat, A., Craddock, K., Hagermoser, L., ... & Coffey, B. J. (2001). Developmental aspects of obsessive compulsive disorder: findings in children, adolescents, and adults. *The Journal of nervous and mental disease*, 189(7), 471-477.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 20(5), 594-602.

- Goldbeck, L., Schmitz, T. G., Besier, T., Herschbach, P., & Henrich, G. (2007). Life satisfaction decreases during adolescence. *Quality of Life Research*, 16, 969-979.
- Goh, E., Al-Tabbaa, O., & Khan, Z. (2023). Unravelling the complexity of the Video Game Industry: An integrative framework and future research directions. *Telematics and Informatics Reports*, 100100.
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., & Ribas, J. (2018). Association between internet gaming disorder or pathological video-game use and comorbid psychopathology: a comprehensive review. *International journal of environmental research and public health*, 15(4), 668.
- Gorrese, A., & Ruggieri, R. (2013). Peer attachment and self-esteem: A meta-analytic review. *Personality and Individual Differences*, 55(5), 559-568.
- Göymen, R. (2019). *Akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. [Yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı, Sakarya.
- Grant, K. E., Compas, B. E., Thurm, A. E., McMahon, S. D., & Gipson, P. Y. (2004). Stressors and child and adolescent psychopathology: Measurement issues and prospective effects. *Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology*, 33(2), 412-425.
- Greenberg, J., Pyszczynski, T., & Solomon, S. (1986). The causes and consequences of a need for self-esteem: A terror management theory. In *Public self and private self* (pp. 189-212). New York, NY: Springer New York.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International journal of mental health and addiction*, 8, 119-125. Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International journal of mental health and addiction*, 8, 119-125.
- Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2014). Internet addiction disorder and internet gaming disorder are not the same. *Journal of Addiction Research & Therapy*, 5(4).

- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Pontes, H. M. (2016). A brief overview of Internet gaming disorder and its treatment. *Australian Clinical Psychologist*, 2(1), 20108.
- Gunuc, S. (2017). Peer influence in internet and digital game addicted adolescents: Is internet/digital game addiction contagious?. *International Journal of High Risk Behaviors and Addiction*, 6(2).
- Gültekin Taş, Z., (2023), *Obsesif kompulsif bozukluk tanısı almış 12-18 yaş ergenlerde ebeveyn tutumlarının bilişsel çarpıtmalar ve benlik saygısı üzerine etkileri* [Tıpta uzmanlık tezi], İstanbul: Sağlık Bilimleri Üniversitesi.
- Gülü, M., Yagin, F. H., Gocer, I., Yapici, H., Ayyildiz, E., Clemente, F. M., ... & Nobari, H. (2023). Exploring obesity, physical activity, and digital game addiction levels among adolescents: A study on machine learning-based prediction of digital game addiction. *Frontiers in Psychology*, 14, 1097145.
- Güntay, Y., (2021), *Oyun bağımlılığı, bağlanma stilleri, oyun motivasyonu ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi], İstanbul: İbni Haldun Üniversitesi.
- Güneş, H., (2022), *Obsesif kompulsif bozukluk tanısı almış bireylerde ana baba tutumu ve benlik saygısı düzeyleri ile obsesif kompulsif bozukluk tanısı almamış bireylerde ana baba tutumu ve benlik saygısı düzeylerinin karşılaştırılması* [Yüksek lisans tezi], Klinin psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul: Üsküdar Üniversitesi.
- Han, H., Yim, H. W., Jo, S. J., Jeong, H., Kim, E., & Son, H. J. (2018). The relationship between risk of school bullying victimization and risk of internet gaming disorder in adolescents: Focusing on gender differences. *Journal of the Korean Society of School Health*, 31(2), 79-87.
- Han, J., Seo, Y., Hwang, H., Kim, S. M., & Han, D. H. (2020). Efficacy of cognitive behavioural therapy for internet gaming disorder. *Clinical psychology & psychotherapy*, 27(2), 203-213.
- Haita-Falah, C. (2017). Sunk-cost fallacy and cognitive ability in individual decision-making. *Journal of Economic Psychology*, 58, 44-59.

- Hayes, A. F. (2017). *Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach*. Guilford publications.
- Hayward, C., Killen, J. D., Kraemer, H. C., & Taylor, C. B. (2000). Predictors of panic attacks in adolescents. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 39(2), 207-214.
- Hing, N., Russell, A. M., King, D. L., Rockloff, M., Browne, M., Newall, P., & Greer, N. (2023). Not all games are created equal: Adolescents who play and spend money on simulated gambling games show greater risk for gaming disorder. *Addictive Behaviors*, 137, 107525.
- Hofmann, S. G. (2007). Cognitive factors that maintain social anxiety disorder: A comprehensive model and its treatment implications. *Cognitive behaviour therapy*, 36(4), 193-209.
- Hong, Y. N., Hwang, H., Starcevic, V., Choi, T. Y., Kim, T. H., & Han, D. H. (2023). Which is more stable and specific: DSM-5 internet gaming disorder or ICD-11 gaming disorder? A longitudinal study. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 77(4), 213-222.
- Hur, M. H. (2006). Demographic, habitual, and socioeconomic determinants of Internet addiction disorder: an empirical study of Korean teenagers. *Cyberpsychology & behavior*, 9(5), 514-525
- Jaeger, T., Moulding, R., Yang, Y. H., David, J., Knight, T., & Norberg, M. M. (2021). A systematic review of obsessive-compulsive disorder and self: Self-esteem, feared self, self-ambivalence, egodystonicity, early maladaptive schemas, and self concealment. *Journal of Obsessive-Compulsive and Related Disorders*, 31, 100665.
- Lampropoulou, P., Siomos, K., Floros, G., & Christodoulou, N. (2022). Effectiveness of available treatments for gaming disorders in children and adolescents: A systematic review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25(1), 5-13.

- Ledley, D. R., Fresco, D. M., & Heimberg, R. G. (2006). Cognitive vulnerability to social anxiety disorder. In *Cognitive vulnerability to emotional disorders* (pp. 261-294). Routledge.
- Lee, A., & Hankin, B. L. (2009). Insecure attachment, dysfunctional attitudes, and low self-esteem predicting prospective symptoms of depression and anxiety during adolescence. *Journal of clinical child & Adolescent Psychology*, 38(2), 219-231.
- Leigh, E., & Clark, D. M. (2018). Understanding social anxiety disorder in adolescents and improving treatment outcomes: Applying the cognitive model of Clark and Wells (1995). *Clinical Child and Family Psychology Review*, 21(3), 388-414.
- Leung, A. N. M., & McBride-Chang, C. (2013). Game on? Online friendship, cyberbullying, and psychosocial adjustment in Hong Kong Chinese children. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 32(2), 159-185.
- Lewinsohn, P. M., Gotlib, I. H., Lewinsohn, M., Seeley, J. R., & Allen, N. B. (1998). Gender differences in anxiety disorders and anxiety symptoms in adolescents. *Journal of Abnormal Psychology*, 107(1), 109.
- Li, H., & Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35(9), 1468-1475.
- Lindmark, T. (2019). Female Core Motivation to Digital Games: Designing to Increase Female Engagement in Multiplayer and Shooter Games Without Losing Retention From the Original Target Group, Department of Applied Physics and Electronics, Master of Science in Interaction Technology and Design, Master Thesis, Umea Universitet
- Liu, L., Yao, Y. W., Li, C. S. R., Zhang, J. T., Xia, C. C., Lan, J., ... & Fang, X. Y. (2018). The comorbidity between internet gaming disorder and depression: Interrelationship and neural mechanisms. *Frontiers in Psychiatry*, 9, 154.

- Liu, Y., Gong, R., Yu, Y., Xu, C., Yu, X., Chang, R., ... & Cai, Y. (2021). Longitudinal predictors for incidence of internet gaming disorder among adolescents: The roles of time spent on gaming and depressive symptoms. *Journal of Adolescence*, 92, 1-9.
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., 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, 449322.
- Ludwig-Walz, H., Dannheim, I., Pfadenhauer, L. M., Fegert, J. M., & Bujard, M. (2023). Anxiety increased among children and adolescents during pandemic-related school closures in Europe: a systematic review and meta-analysis. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 17(1), 1-19.
- Inozu, M., Hacıömeroğlu, A. B., Keser, E., Akın-Sarı, B., & Özmenler, K. N. (2021). What does differentiate unwanted mental intrusions in OCD? A phenomenological study of the mental intrusions in OCD, anxiety disorders, and non-clinical groups using the interview technique. *Journal of Obsessive-Compulsive and Related Disorders*, 29, 100640.
- Irmak, A., ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formunun Geçerliliği ve Güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 10-18.
- Jacobs, R. H., Silva, S. G., Reinecke, M. A., Curry, J. F., Ginsburg, G. S., Kratochvil, C. J., & March, J. S. (2009). Dysfunctional attitudes scale perfectionism: A predictor and partial mediator of acute treatment outcome among clinically depressed adolescents. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 38(6), 803-813.
- Kakul, F., & Javed, S. (2023). Internet gaming disorder: an interplay of cognitive psychopathology. *Asian Journal of Social Health and Behavior*, 6(1), 36-45.
- Kang, Y. (2019). The relationship between contingent self-esteem and trait self-esteem. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 47(2), 1-19.
- Karacaoğlu, D. (2019). Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi

- Karatas, Z., & Cakar, F. S. (2011). Self-esteem and hopelessness, and resiliency: An exploratory study of adolescents in Turkey. *International Education Studies*, 4(4), 84-91.
- Kashdan, T. B., & Herbert, J. D. (2001). Social anxiety disorder in childhood and adolescence: Current status and future directions. *Clinical child and family psychology review*, 4, 37-61.
- Kavanagh, M., Brett, C., & Brignell, C. (2023). What is the reported relationship between self-esteem and gaming disorder? A systematic review and meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 107776.
- Kenny, D. T., Kenny, D., & Job, R. F. S. (Eds.). (1995). Australia's adolescents: A health psychology perspective. University of New England Press.
- Kernis, M. H. (2003). Toward a conceptualization of optimal self-esteem. *Psychological Inquiry*, 14(1), 1-26.
- Kessler, R. C., Angermeyer, M., Anthony, J. C., De Graaf, R. O. N., Demyttenaere, K., Gasquet, I., ... & Üstün, T. B. (2007). Lifetime prevalence and age-of-onset distributions of mental disorders in the World Health Organization's World Mental Health Survey Initiative. *World psychiatry*, 6(3), 168.
- Kınay, B. (2019) *Ergenlerde oyun bağımlılığının sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma ile ilişkisinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi
- Kim, H. S., Son, G., Roh, E. B., Ahn, W. Y., Kim, J., Shin, S. H., ... & Choi, K. H. (2022a). Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. *Addictive Behaviors*, 126, 107183.
- Kim, S., Champion, K. E., Gardner, L. A., Teesson, M., Newton, N. C., & Gainsbury, S. M. (2022b). The directionality of anxiety and gaming disorder: An exploratory analysis of longitudinal data from an Australian youth population. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 1043490.

- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical psychology review*, 34(4), 298-308.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2010). The role of structural characteristics in problem video game playing: A review. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 4(1).
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 44, 1635-1645
- King, D., & Delfabbro, P. (2018a). Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention. Academic Press.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Doh, Y. Y., Wu, A. M., Kuss, D. J., Pallesen, S., ... & Sakuma, H. (2018b). Policy and prevention approaches for disordered and hazardous gaming and Internet use: An international perspective. *Prevention Science*, 19(2), 233-249.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Wu, A. M., Doh, Y. Y., Kuss, D. J., Pallesen, S., ... & Sakuma, H. (2017a). Treatment of Internet gaming disorder: An international systematic review and CONSORT evaluation. *Clinical Psychology Review*, 54, 123-133.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T., & Kaptsis, D. (2013). Clinical features and axis I comorbidity of Australian adolescent pathological Internet and video game users. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 47(11), 1058-1067.
- King, D. L., Herd, M. C., & Delfabbro, P. H. (2017c). Tolerance in Internet gaming disorder: A need for increasing gaming time or something else?. *Journal of behavioral addictions*, 6(4), 525-533
- King, D. L., Kaptsis, D., Delfabbro, P. H., & Gradisar, M. (2017b). Effectiveness of brief abstinence for modifying problematic internet gaming cognitions and behaviors. *Journal of Clinical Psychology*, 73(12), 1573-1585.

- Kim, J. U. (2008). The effect of a R/T group counseling program on the Internet addiction level and self-esteem of Internet addiction university students. *International Journal of Reality Therapy*, 27(2).
- Kim, Y. H. (2003). Correlation of mental health problems with psychological constructs in adolescence: Final results from a 2-year study. *International Journal of Nursing Studies*, 40(2), 115-124.
- Király, O., Koncz, P., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2023). Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology. *Comprehensive Psychiatry*, 122, 152376.
- Kling, K. C., Hyde, J. S., Showers, C. J., & Buswell, B. N. (1999). Gender differences in self-esteem: a meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 125(4), 470.
- Kocovski, N. L., Endler, N. S., Rector, N. A., & Flett, G. L. (2005). Ruminative coping and post-event processing in social anxiety. *Behaviour Research and Therapy*, 43(8), 971-984.
- Krauss, S., Orth, U., & Robins, R. W. (2020). Family environment and self-esteem development: A longitudinal study from age 10 to 16. *Journal of Personality and Social Psychology*, 119(2), 457.
- Krug, S., Wittchen, H. U., Lieb, R., Beesdo-Baum, K., & Knappe, S. (2016). Family functioning mediates the association between parental depression and low self-esteem in adolescents. *Journal of Affective Disorders*, 203, 184-189.
- Kuss, D.J., D Griffiths, M., Karila, L., & Billieux, J. (2014). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design*, 20(25), 4026-4052.
- Kuss, D. J., & Lopez-Fernandez, O. (2016). Internet addiction and problematic Internet use: A systematic review of clinical research. *World Journal of Psychiatry*, 6(1), 143.

- Kuzucu, Y., Bontempo, D. E., Hofer, S. M., Stallings, M. C., & Piccinin, A. M. (2014). Developmental change and time-specific variation in global and specific aspects of self-concept in adolescence and association with depressive symptoms. *The Journal of Early Adolescence*, 34(5), 638-666.
- Küçüküktüğü, M. S. (2020). Korona Virüsü Günlerinde İnternet ve Sosyal Medya Kullanımı. *Journal of Academic Social Science Studies*, 13(81).
- Li, Z.-L., Liu, R., He, F., Li, S.-Y., Zha, Y.-J., Zhang, W.-Y., . . . Xiang, Y.-T. (2021). Prevalence of Internet Addiction Disorder and Its Correlates Among Clinically Stable Adolescents With Psychiatric Disorders in China During the COVID-19 Outbreak. *Frontiers in Psychiatry*, 1-8.
- Liao, Z., Chen, X., Huang, Q., & Shen, H. (2022). Prevalence of gaming disorder in East Asia: A comprehensive meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(3), 727-738.
- Long, J., Bhad, R., Potenza, M. N., Orsolini, L., Phan, V., Kanabar, M., & Achab, S. (2022). Public health approaches and policy changes after the inclusion of gaming disorder in ICD-11: global needs. *BJPsych international*, 19(3), 63-66.
- Maldonado, L., Huang, Y., Chen, R., Kasen, S., Cohen, P., & Chen, H. (2013). Impact of early adolescent anxiety disorders on self-esteem development from adolescence to young adulthood. *Journal of Adolescent Health*, 53(2), 287-292.
- Mann, M., Hosman, C. M., Schaalma, H. P., & De Vries, N. K. (2004). Self-esteem in a broad-spectrum approach for mental health promotion. *Health education research*, 19(4), 357-372.
- Mathes, B. M., Morabito, D. M., & Schmidt, N. B. (2019). Epidemiological and clinical gender differences in OCD. *Current Psychiatry Reports*, 21, 1-7.
- Marcotte, G., Marcotte, D., & Bouffard, T. (2002). The influence of familial support and dysfunctional attitudes on depression and delinquency in an adolescent population. *European Journal of Psychology of Education*, 17(4), 363-376.

- Marino, C., Canale, N., Vieno, A., Caselli, G., Scacchi, L., & Spada, M. M. (2020). Social anxiety and Internet gaming disorder: The role of motives and metacognition. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(3), 617-628.
- Marino, C., & Spada, M. M. (2017). Dysfunctional cognitions in online gaming and internet gaming disorder: A narrative review and new classification. *Current Addiction Reports*, 4, 308-316.
- Martin, R. A., Kazarian, S. S., & Breiter, H. J. (1995). Perceived stress, life events, dysfunctional attitudes, and depression in adolescent psychiatric inpatients. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 17, 81-95.
- Masi, G., Mucci, M., & Millepiedi, S. (2001). Separation anxiety disorder in children and adolescents: epidemiology, diagnosis and management. *CNS Drugs*, 15, 93-104.
- McBride, S., & Belsky, J. (1988). Characteristics, determinants, and consequences of maternal separation anxiety. *Developmental Psychology*, 24(3), 407.
- McGinn, L. K. (2000). Cognitive behavioral therapy of depression: theory, treatment, and empirical status. *American Journal of Psychotherapy*, 54(2), 257-262.
- McLean, C. P., Asnaani, A., Litz, B. T., & Hofmann, S. G. (2011). Gender differences in anxiety disorders: prevalence, course of illness, comorbidity and burden of illness. *Journal of Psychiatric Research*, 45(8), 1027-1035.
- Melhart, D., Togelius, J., Mikkelsen, B., Holmgård, C., & Yannakakis, G. N. (2023). The ethics of AI in games. *IEEE Transactions on Affective Computing*, 15 (1), 77-92.
- Melodia, F., Canale, N., & Griffiths, M. D. (2020). The role of avoidance coping and escape motives in problematic online gaming: A systematic literature review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-27.
- Meiser, S., & Esser, G. (2017). How dysfunctional are dysfunctional attitudes? A threshold model of dysfunctional attitudes and depressive symptoms in children and adolescents. *Cognitive Therapy and Research*, 41, 730-744.

- Mendelson, M. D. (1990). Reflections on loneliness. *Contemporary Psychoanalysis*, 26(2), 330-355. Mendelson, M. D. (1990). Reflections on loneliness. *Contemporary Psychoanalysis*, 26(2), 330-355.
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 71(7), 425-444.
- Milani, L., La Torre, G., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D. A., Ferrante, M., ... & Di Blasio, P. (2018). Internet gaming addiction in adolescence: Risk factors and maladjustment correlates. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16, 888-904.
- Mora, F., Rojo, S. F., Banzo, C., & Quintero, J. (2017). The impact of self-esteem on eating disorders. *European Psychiatry*, 41(S1), S558-S558.
- Moore, M. T., Fresco, D. M., Segal, Z. V., & Brown, T. A. (2014). An exploratory analysis of the factor structure of the Dysfunctional Attitude Scale–Form A (DAS). *Assessment*, 21(5), 570-579.
- Moreau, D., & Weissman, M. M. (1992). Panic disorder in children and adolescents: a review. *The American Journal of Psychiatry*, 149(10), 1306-1314.
- Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., ... & Tsitsika, A. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 24, 565-574.
- 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, 63.
- Nazlıgül, M. D., & Süsen, Y. (2021). Psychometric Characteristics of Turkish Version of Metacognitions about Online Gaming Scale. *Bağımlılık Dergisi*, 22(3), 314-326.

- Nergiz, H., & Nergiz, S. F. (2021). Çocuk, Ergen veya Gençlerde Dijital Oyun Bağımlılığını Araştıran Ulusal Lisansüstü Tezlerin İncelemesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(23), 53-80.
- Nie, Q., Griffiths, M. D., & Teng, Z. (2023). The role of self-esteem in protecting against cyber-victimization and gaming disorder symptoms among adolescents: a temporal dynamics analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 1-14.
- Noh, D., & Kim, S. (2016). Dysfunctional attitude mediates the relationship between psychopathology and Internet addiction among Korean college students: A cross-sectional observational study. *International Journal of Mental Health Nursing* 25(6), 588-597.
- O'dea, J. A. (2004). Evidence for a self-esteem approach in the prevention of body image and eating problems among children and adolescents. *Eating Disorders*, 12(3), 225-239.
- O'Donohue, W. T., & Fisher, J. E. (Eds.). (2008). Cognitive behavior therapy: Applying empirically supported techniques in your practice. John Wiley & Sons.
- Ostinelli, E. G., Zangani, C., Giordano, B., Maestri, D., Gambini, O., D'Agostino, A., ... & Purgato, M. (2021). Depressive symptoms and depression in individuals with internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Affective Disorders*, 284, 136-142.
- Öner, C., Arabacı, L. B. (2021). Ebeveyninde kronik ruhsal veya fiziksel hastalığı olan ergenlerde psikolojik dayanıklılık ve benlik saygısı. *İzmir Katip Çelebi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 6(3), 101-107.
- Özdemir, İ., & Kuru, E. (2023). Investigation of Cognitive Distortions in Panic Disorder, Generalized Anxiety Disorder and Social Anxiety Disorder. *Journal of Clinical Medicine*, 12(19), 6351.
- Özmen, M. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yordanması (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

- Park, J. H., Lee, Y. S., Sohn, J. H., & Han, D. H. (2016). Effectiveness of atomoxetine and methylphenidate for problematic online gaming in adolescents with attention deficit hyperactivity disorder. *Human Psychopharmacology: Clinical and Experimental*, 31(6), 427-432.
- Parker, G., & Brotchie, H. (2010). Gender differences in depression. *International review of psychiatry*, 22(5), 429-436.
- Patrick, H., Knee, C. R., Canevello, A., & Lonsbary, C. (2007). The role of need fulfillment in relationship functioning and well-being: a self-determination theory perspective. *Journal of Personality And Social Psychology*, 92(3), 434.
- Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645-659.
- Pearcy, B. T., McEvoy, P. M., & Roberts, L. D. (2017). Internet gaming disorder explains unique variance in psychological distress and disability after controlling for comorbid depression, OCD, ADHD, and anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(2), 126-132.
- Penn, J. V., March, J., & Leonard, H. L. (1997). Obsessive-compulsive disorder in children and adolescents. *Review of Psychiatry*, 16, III-7.
- Peris, T. S., Rozenman, M., Bergman, R. L., Chang, S., O'Neill, J., & Piacentini, J. (2017). Developmental and clinical predictors of comorbidity for youth with obsessive compulsive disorder. *Journal of Psychiatric Research*, 93, 72-78.
- Petry, N. M., Rehbein, F., Ko, C. H., & O'Brien, C. P. (2015). Internet gaming disorder in the DSM-5. *Current Psychiatry Reports*, 17, 1-9
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2014). Assessment of internet gaming disorder in clinical research: Past and present perspectives. *Clinical Research and Regulatory Affairs*, 31(2-4), 35-48.

- Pyszczynski, T., Greenberg, J., Solomon, S., Arndt, J., & Schimel, J. (2004). Why do people need self-esteem? A theoretical and empirical review. *Psychological Bulletin*, 130(3), 435.
- Rachman, S. J., Shafran, R., & Riskind, J. H. (2006). Cognitive vulnerability to obsessive-compulsive disorders. In *Cognitive vulnerability to emotional disorders* (pp. 245-260). Routledge.
- Rao, P. A., Beidel, D. C., Turner, S. M., Ammerman, R. T., Crosby, L. E., & Saltee, F. R. (2007). Social anxiety disorder in childhood and adolescence: Descriptive psychopathology. *Behaviour Research and Therapy*, 45(6), 1181-1191.
- Rehbein, F., King, D. L., Staudt, A., Hayer, T., & Rumpf, H. J. (2021). Contribution of game genre and structural game characteristics to the risk of problem gaming and gaming disorder: A systematic review. *Current Addiction Reports*, 8(2), 263-281.
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842-851.
- Reynolds, S., & Reeves, J. (2008). Do cognitive models of obsessive compulsive disorder apply to children and adolescents?. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, 36(4), 463-471.
- Ropovik, I., Martončík, M., Babinčák, P., Baník, G., Vargová, L., & Adamkovič, M. (2023). Risk and protective factors for (internet) gaming disorder: A meta-analysis of pre-COVID studies. *Addictive Behaviors*, 139, 107590.
- Rodríguez-Ruiz, F., Marí-Sanmillán, M. I., Benito, A., Castellano-García, F., Sánchez-Llorens, M., Almodóvar-Fernández, I., & Haro, G. (2023). Relationship of Gaming Disorder with parenting based on low affection-communication and personality trait of neuroticism in adolescents. *Frontiers in Psychology*, 14, 1147601
- Sánchez-Iglesias, I., Bernaldo-de-Quirós, M., Estupiñá, F. J., Fernández-Arias, I., Labrador, M., Vallejo-Achón, M., ... & Labrador, F. J. (2022). Maladaptive Cognitions in

Adolescents and Young Adults When They Play: The Dysfunctional Cognitions in Gaming Scale (DCG). *Sustainability*, 14(23), 16109.

Salkovskis, P. M., Clark, D. M., Hackmann, A., Wells, A., & Gelder, M. G. (1999). An experimental investigation of the role of safety-seeking behaviours in the maintenance of panic disorder with agoraphobia. *Behaviour research and therapy*, 37(6), 559-574.

Sarıalioğlu, A., Atay, T., & Arıkan, D. (2021). Determining the relationship between loneliness and internet addiction. *Journal of Pediatric Nursing*, 63, 117-124

Scerri, M., Anderson, A., Stavropoulos, V., & Hu, E. (2019). Need fulfilment and internet gaming disorder: A preliminary integrative model. *Addictive behaviors reports*, 9, 100144.

Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Maladaptive coping styles in adolescents with internet gaming disorder symptoms. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16, 905-916.

Schmidt, N. B., & Woolaway-Bickel, K. (2006). Cognitive vulnerability to panic disorder. In *Cognitive vulnerability to emotional disorders* (pp. 217-244). Routledge.

Seçilmiş, H. H. (2019). *İşlevsel Olmayan İnançlar, Dürtüsellik ve Duygu Düzenlemenin İnternette Oyun Oynama Bozukluğundaki Rolü*. [Yüksek Lisans Tezi], Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Seema, G. B., & Kumar, G. V. (2017). Self-esteem and social anxiety in adolescent students. *Journal of Psychosocial Research*, 12(2), 247-254.

Shear, K., Jin, R., Ruscio, A. M., Walters, E. E., & Kessler, R. C. (2006). Prevalence and correlates of estimated DSM-IV child and adult separation anxiety disorder in the National Comorbidity Survey Replication. *American Journal of Psychiatry*, 163(6), 1074-1083.

- Shuai, L., He, S., Zheng, H., Wang, Z., Qiu, M., Xia, W., . . . Zhang, J. (2021). Influences of digital media use on children and adolescents with ADHD during COVID19 . *Globalization and Health*, 2-9.
- Silverstone, P. H. (1992). Is chronic low self-esteem the cause of eating disorders?. *Medical Hypotheses*, 39(4), 311-315.
- Sioni, S. R., Burleson, M. H., & Bekerian, D. A. (2017). Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self. *Computers in Human Behavior*, 71, 11-15.
- Sowislo, J. F., & Orth, U. (2013). Does low self-esteem predict depression and anxiety? A meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, 139(1), 213.
- Spada, M. M., Caselli, G., Nikčević, A. V., & Wells, A. (2015). Metacognition in addictive behaviors. *Addictive Behaviors*, 44, 9-15.
- Starcevic, V. (2013). Is Internet addiction a useful concept?. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 47(1), 16-19.
- Starcevic, V., & Aboujaoude, E. (2017). Internet gaming disorder, obsessive-compulsive disorder, and addiction. *Current Addiction Reports*, 4, 317-322.
- Stetina, B. U., Kothgassner, O. D., Lehenbauer, M., & Kryspin-Exner, I. (2011). Beyond the fascination of online-games: Probing addictive behavior and depression in the world of online-gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 473-479.
- Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553-568.
- Stevens, M. W., King, D. L., Dorstyn, D., & Delfabbro, P. H. (2019). Cognitive-behavioral therapy for Internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology & Psychotherapy*, 26(2), 191-203.

- Stojković, I., Vukosavljević-Gvozden, T., David, I., & Purić, D. (2022). Internet addiction in adolescents: a rational emotive and cognitive behavior therapy perspective. *Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy*, 40(4), 817-840.
- Styhre, A., Remneland-Wikhamn, B., Szczepanska, A. M., & Ljungberg, J. (2018). Masculine domination and gender subtexts: The role of female professionals in the renewal of the Swedish video game industry. *Culture and Organization*, 24(3), 244-261.
- 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), 3.
- Şahan, N. (2022). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının yordayıcıları olarak oyunlarla ilgili bilişlerin ve duygu düzenleme becerilerinin incelenmesi*. [Yüksek lisans tezi]. Akdeniz Üniversitesi: Antalya, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı.
- Şalvarlı, Ş. İ., & Griffiths, M. D. (2019). The association between internet gaming disorder and impulsivity: A systematic review of literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-27.
- Şenormancı, Ö., Saraçlı, Ö., Atasoy, N., Şenormancı, G., Kaktürk, F., & Atik, L. (2014). Relationship of Internet addiction with cognitive style, personality, and depression in university students. *Comprehensive Psychiatry*, 55(6), 1385-1390.
- Şimşek, B. (2020). *Obsesif kompulsif bozukluk tanısı almış bireylerdeki onay arama şemasının, utanç ve suçluluk duygularının varlığı ile obsesif kompulsif bozukluk tanısı almayan bireylerdeki onay arama şemasının, utanç ve suçluluk duygularının varlığının karşılaştırılması*, [Yüksek Lisans Tezi], İstanbul, Üsküdar Üniversitesi.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics* (6. Baskı). Pearson
- Tamar, M., & Özbaran, B. (2004). Çocuk ve ergenlerde depresyon. *Klinik Psikiyatri*, 2(1), 84-92.

- Tang, M. C., Ebrahimi, O. V., & Cheng, C. (2023). Symptomatology, risk, and protective factors of gaming disorder: A network analytical approach. *Computers in Human Behavior*, 148, 107899.
- Taymur, I., Budak, E., Demirci, H., Akdağ, H. A., Güngör, B. B., & Özdel, K. (2016). A study of the relationship between internet addiction, psychopathology and dysfunctional beliefs. *Computers in Human Behavior*, 61, 532-536.
- T.C Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisi. (2023). Video Oyun Endüstrisi Araştırma Raporu. https://cbddo.gov.tr/SharedFolderServer/Genel/4.Arastirma_Raporu-Video_Oyun_Endustrisi.pdf
- Ten Have, M., Tuithof, M., van Dorsselaer, S., Kleinjan, M., Penninx, B. W., Batelaan, N. M., & de Graaf, R. (2021). Duration of anxiety disorder and its associated risk indicators: Results of a longitudinal study of the general population. *Depression and anxiety*, 38(3), 328-336.
- Teng, Z., Pontes, H. M., Nie, Q., Griffiths, M. D., & Guo, C. (2021). Depression and anxiety symptoms associated with internet gaming disorder before and during the COVID-19 pandemic: A longitudinal study. *Journal of Behavioral Addiction*, 169-180.
- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D., Carbonell, X., & Oberst, U. (2018a). Internet gaming disorder in adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample. *Journal of behavioral addictions*, 7(3), 707-718.
- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D., Carbonell, X., & Oberst, U. (2018b). Treatment efficacy of a specialized psychotherapy program for Internet Gaming Disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 939-952.
- Tu, W., Jiang, H., & Liu, Q. (2022). Peer victimization and adolescent mobile social addiction: Mediation of social anxiety and gender differences. *International journal of environmental research and public health*, 19(17), 10978.

- TÜİK Kurumsal (2021) Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2021, Retrieved May, 2025 from <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132>
- TÜİK Kurumsal (2012). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2012.. (2012, August 16). Retrieved April 24, 2023, from [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=hanehalki-bilisim-teknolojileri-\(bt\)-kullanim-arastirmasi-2012-10880&dil=1](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=hanehalki-bilisim-teknolojileri-(bt)-kullanim-arastirmasi-2012-10880&dil=1)
- TÜİK Kurumsal (2022) Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2022, (2022, August 26). Retrieved February 26, 2023, from <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-%28BT%29-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587>
- Ünüböl, H., & Hızlı Sayar, G. (2019). Türkiye bağımlılık risk profili ve ruh sağlığı haritası proje sonuç raporu (TURBAHAR). *Üsküdar Üniversitesi Yayınları*
- Van Oort, F. V. A., Greaves-Lord, K., Verhulst, F. C., Ormel, J., & Huizink, A. C. (2009). The developmental course of anxiety symptoms during adolescence: The TRAILS study. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 50(10), 1209-1217.
- van Tuijl, L. A., de Jong, P. J., Sportel, B. E., de Hullu, E., & Nauta, M. H. (2014). Implicit and explicit self-esteem and their reciprocal relationship with symptoms of depression and social anxiety: A longitudinal study in adolescents. *Journal of behavior therapy and experimental psychiatry*, 45(1), 113-121.
- Vriends, N., Bolt, O. C., & Kunz, S. M. (2014). Social anxiety disorder, a lifelong disorder? A review of the spontaneous remission and its predictors. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 130(2), 109-122.
- Vukosavljevic-Gvozden, T., Filipovic, S., & Opacic, G. (2015). The mediating role of symptoms of psychopathology between irrational beliefs and internet gaming addiction. *Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy*, 33, 387-405.

- Walitza, S., Melfsen, S., Jans, T., Zellmann, H., Wewetzer, C., & Warnke, A. (2011). Obsessive-compulsive disorder in children and adolescents. *Deutsches Ärzteblatt International*, 108(11), 173.
- Wallis, D. A. N. (2002). Depression, anxiety and self-esteem: A clinical field study. *Behaviour Change*, 19(2), 112-120.
- Wang, C. Y., Wu, Y. C., Su, C. H., Lin, P. C., Ko, C. H., & Yen, J. Y. (2017). Association between Internet gaming disorder and generalized anxiety disorder. *Journal of behavioral addictions*, 6(4), 564-571.
- Wang, L., Chen, L., Jia, F., Shi, X., Zhang, Y., Li, F., . . . Li, T. (2021). Risk factors and prediction nomogram model for psychosocial and behavioural problems among children and adolescents during the COVID-19 pandemic: A national multicentre study Risk Factors of Childhood Psychosocial Problems. *Journal of Affective Disorders* , 128-136.
- Wang, L., Li, M., Xu, Y., & Yu, C. (2022). Predicting adolescent internet gaming addiction from perceived discrimination, deviant peer affiliation and maladaptive cognitions in the Chinese population: a two-year longitudinal study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(6), 3505.
- Wang, X., Li, Q., Wong, S. Y. S., & Yang, X. (2023). Whether and How Parental and Friends' Internet Gaming Behaviors May Affect Adolescent Internet Gaming Disorder Symptoms: the Cognitive and Behavioral Mechanisms. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-18.
- Wartberg, L., Kriston, L., Zieglermeier, 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.
- Wei, L., Zhang, S., Turel, O., Bechara, A., & He, Q. (2017). A tripartite neurocognitive model of internet gaming disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 8, 306229.

- Weinstein, A., Livny, A., & Weizman, A. (2017). New developments in brain research of internet and gaming disorder. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 75, 314-330.
- Wells, A. (1999). A cognitive model of generalized anxiety disorder. *Behavior modification*, 23(4), 526-555.
- Wells, A. (2013). Advances in metacognitive therapy. *International Journal of Cognitive Therapy*, 6(2), 186-201.
- 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, 71-83.
- Wideburg, S., Voss, C., Ollmann, T. M., Kische, H., Pieper, L., & Beesdo-Baum, K. (2023). The DSM-5 panic attack specifier as a severity indicator in mental disorders—Findings from a cross-sectional epidemiological study among adolescents and young adults. *Journal of Affective Disorders Reports*, 100696.
- WHO. (2023, January). 6C51 Gaming disorder. World Health Organization. <https://icd.who.int/browse11/lm/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234>
- WHO. (2021, November 17). Mental health of adolescents. World Health Organization. [https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health#:~:text=Emotional%20disorders&text=Anxiety%20disorders%20\(which%20may%20involve,olds%20experience%20an%20anxiety%20disorder.](https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health#:~:text=Emotional%20disorders&text=Anxiety%20disorders%20(which%20may%20involve,olds%20experience%20an%20anxiety%20disorder.)
- Wojciszke, B., & Białobrzaska, O. (2014). Agency versus communion as predictors of self-esteem: Searching for the role of culture and self-construal. *Polish Psychological Bulletin*, 45(84), 469-479.
- Wood, J. J. (2006). Parental intrusiveness and children's separation anxiety in a clinical sample. *Child Psychiatry and Human Development*, 37(1), 73-87.

- Wouters, P., Van Nimwegen, C., Van Oostendorp, H., & Van Der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340.
- Yacuz, O., & Çınar, S. E. (2022). Ergenlerde İnternette Oyun Bağımlılığı Düzeyi ve Algılanan Sosyal Destek Arasındaki İlişkide Oyun Süresinin ve İşlevsel Olmayan İnanışın Aracı Rolü. *Bağımlılık Dergisi*, 23(1), 52-60.
- Yang, X., Ebo, T. O., Wong, K., & Wang, X. (2023a). Relationships between psychological flexibility and internet gaming disorder among adolescents: Mediation effects of depression and maladaptive cognitions. *Plos One*, 18(2), e0281269.
- Yang, T., He, Y., He, C., Yang, Y., Wu, L., Wei, B., ... & Wu, S. (2023b). The relationship between anxiety and internet gaming disorder in children during COVID-19 lockdown: a network analysis. *Frontiers in Psychiatry*, 14, 1144413.
- Yayman, E. (2019). Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Master's thesis, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı).
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.
- Yildiz, H., Reiter, A., Vrontis, D., & Mouline, J. P. (2024). Interacting in virtual reality: When the Proteus effect stimulates 3D MMORPG players to buy. *Technological Forecasting and Social Change*, 201, 123205.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, 1(3).
- Young, K. S. (2009). Internet addiction: Diagnosis and treatment considerations. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39, 241-246.

- Young, K. S., & Brand, M. (2017). Merging theoretical models and therapy approaches in the context of internet gaming disorder: A personal perspective. *Frontiers In Psychology*, 8, 1853.
- Yu, Y., Mo, P. K. H., Zhang, J., Li, J., & Lau, J. T. F. (2021). Impulsivity, self-control, interpersonal influences, and maladaptive cognitions as factors of internet gaming disorder among adolescents in China: Cross-sectional mediation study. *Journal of Medical Internet Research*, 23(10), e26810.
- Yu, Y., Mo, P. K., Zhang, J., Li, J., & Lau, J. T. (2021a). Why is Internet gaming disorder more prevalent among Chinese male than female adolescents? *The role of cognitive mediators. Addictive Behaviors*, 112, 106637.
- Yu, Y., Mo, P. K., Zhang, J., Li, J., & Lau, J. T. (2022). Maladaptive cognitions, loneliness, and social anxiety as potential moderators of the association between internet gaming time and internet gaming disorder among adolescent internet gamers in China. *Addictive Behaviors*, 129, 107239.
- Zeigler-Hill, V. (2011). The connections between self-esteem and psychopathology. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 41, 157-164.
- Zeigler-Hill, V. (2013). Self-esteem. London: Psychology Press.
- Zengin, A. (2023). Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olan çocuk ve ergenlerde internet oyun oynama bozukluğunun yürütücü işlevler ile ilişkisi, Master's thesis, Bursa Uludag University .
- Zhang, M. X., Lei, L. S., Wells, A., Dang, L., & Wu, A. M. (2020). Validation of a Chinese version of the short form of Metacognitions Questionnaire (MCQ-30). *Journal of Affective Disorders*, 277, 417-424.
- Zhang, M. X., Shu, M. Y., Demetrovics, Z., & Wu, A. M. (2023). Metacognitive beliefs and anxiety symptoms could serve as mediators between fear of missing out and gaming disorder in adolescents. *Addictive Behaviors*, 145, 107775.

- Zhu, S., Zhuang, Y., Lee, P., Li, J. C.-M., & Wong, P. W. (2021). Leisure and Problem Gaming Behaviors Among Children and Adolescents During School Closures Caused by COVID-19 in Hong Kong: Quantitative Cross-sectional Survey Study. *JMIR Serious Games*, 9(2), e26808. <https://doi.org/10.2196/26808>
- Zhou, Y., Arend, J., Mufson, L., & Gunlicks-Stoessel, M. (2021). Change in dysfunctional attitudes and attachment in interpersonal psychotherapy for depressed adolescents. *Psychotherapy Research*, 31(2), 258-266.
- Zhou, Y., Lv, X., Wang, L., Li, J., & Gao, X. (2023). What increases the risk of gamers being addicted? An integrated network model of personality–emotion–motivation of gaming disorder. *Computers in Human Behavior*, 141, 107647.

7. EKLER

EK.1 Öğrenci Bilgilendirilmiş Onam Formu

BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU

LÜTFEN BU DÖKÜMANI DİKKATLİCE OKUMAK İÇİN ZAMAN AYIRINIZ

Değerli Katılımcı,

Sizi Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Klinik Psikoloji Yüksek Lisans programı kapsamında Doç. Dr. Halime Şenay Güzel danışmanlığında Şevval Güneç tarafından yürütülen "13- 17 Yaş Aralığındaki Ergenlerde İnternette Oyun Oynama Bozukluğunu Anlamak: Oyun Bilimleri, İşlevsel Olmayan İnançlar, Benlik Saygısı ve Psikolojik Belirtiler Açısından Bir İnceleme" başlıklı araştırmaya davet ediyoruz. Bu araştırmaya katılıp katılmama kararını vermeden önce, araştırmanın neden ve nasıl yapılacağını bilmeniz gerekmektedir. Bu nedenle bu formun okunup anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Eğer anlayamadığınız ve sizin için açık olmayan şeyler varsa, ya da daha fazla bilgi isterseniz bize sorunuz.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığının ve okul yönetiminin izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla **gönüllülük** esasına dayalı olmaktadır. Çalışmaya katılıp katılmamakta özgürsünüz. Araştırma sizin için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Katılımınız tamamen sizin isteğinize bağlıdır, **reddedebilir** ya da herhangi bir aşamasında **ayrılabilirsiniz**. Araştırmaya katılmama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilenmeyecektir.

Çalışma esnasında sizden isim/ kimlik bilgisi istenmeyecektir ve bireysel değerlendirme yapılmayacaktır. Anketlerde elde edilen yanıtlar kesinlikle gizli tutulacaktır ve yanıtlar yalnızca bilimsel amaçlı olarak kullanılacaktır.

Anketin doldurulmasıyla sağlanan bilgiler internette oyun oynama bozukluğunda etkili faktörlerin saptanmasına önemli bir katkıda bulunacaktır.

Saygılarımızla,

Çalışmayı yanıtlamanız, araştırmaya katılım için onam verdiğiniz biçiminde yorumlanacaktır. Size verilen **formlardaki** soruları yanıtlarken kimsenin baskısı veya telkini altında olmayın. Bu formlardan elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacaktır.

Çalışmayla ilgili tüm sorularınız için psk.sevvalgunec@gmail.com adresine ulaşabilirsiniz.

Psikolog Şevval Güneç

1. Araştırmayla İlgili Bilgiler:

- Araştırmanın Amacı: Bu çalışmanın amacı lise öğrencilerinde internette oyun oynama bozukluğu üzerinde etkili olduğu düşünülen oyun bilimleri, işlevsel olmayan inançlar, psikolojik belirtiler ve benlik saygısı değişkenlerinin incelenmesidir.
- Araştırmanın İçeriği: Çalışmamız için bazı anketleri doldurmanıza ihtiyaç duymaktayız. Anketler kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Katılımı onaylamanız durumunda çalışma 2023-2024 eğitim öğretim yılında okulda ders saatleri içerisinde gerçekleştirilecektir.
- Araştırmanın Öngörülen Süresi: 40 dk
- Araştırmaya Katılması Beklenen Katılımcı/Gönüllü Sayısı: 250
- Araştırmanın Yapılacağı Yer(ler): Ankara Yenimahalle ilçesinde bulunan MEB'e bağlı liseler

Çalışmaya Katılım Onayı:

Yukarıda yer alan ve araştırmadan önce katılımcıya/gönüllüye verilmesi gereken bilgileri okudum ve katılmam istenen çalışmanın kapsamını ve amacını, gönüllü olarak üzerime düşen sorumlulukları tamamen anladım. **Çalışma hakkında yazılı ve sözlü açıklama araştırmacı tarafından yapıldı, soru sorma ve tartışma imkanı buldum ve tatmin edici yanıtlar aldım.** Bu çalışmayı istediğim zaman ve herhangi bir neden belirtmek zorunda kalmadan bırakabileceğimi ve bıraktığım takdirde herhangi bir olumsuzluk ile karşılaşmayacağımı anladım.

Bu çalışmaya tamamen gönüllü olarak katılıp, verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlı yayınlarda kullanılmasını kabul ediyorum:

Evet ()

Hayır ()

EK-2. Veli Bilgilendirilmiş Onam Formu

VELİ BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU

LÜTFEN BU DÖKÜMANI DİKKATLİCE OKUMAK İÇİN ZAMAN AYIRINIZ

Değerli Veli,

Sizi Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Klinik Psikoloji Yüksek Lisans programı kapsamında Doç. Dr. Halime Şenay Güzel danışmanlığında Şevval Güneç tarafından yürütülen "13- 17 Yaş Aralığındaki Ergenlerde İnternette Oyun Oynama Bozukluğunu Anlamak: Oyun Bilişleri, İşlevsel Olmayan İnançlar, Benlik Saygısı ve Psikolojik Belirtiler Açısından Bir İnceleme" başlıklı **araştırmaya** davet ediyoruz. Bu araştırmaya katılıp katılmama kararını vermeden önce, araştırmanın neden ve nasıl yapılacağını bilmeniz gerekmektedir. Bu nedenle bu formun okunup anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Eğer anlayamadığınız ve sizin için açık olmayan şeyler varsa, ya da daha fazla bilgi isterseniz bize sorunuz.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla **gönüllülük** esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı tamamen sizin isteğinize bağlıdır, **reddedebilir** ya da herhangi bir aşamasında **ayrılabilirsiniz**. Araştırmaya katılmamama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Anketlerde elde edilen yanıtlar kesinlikle gizli tutulacaktır. Çalışma esnasında öğrenciden isim/ kimlik bilgisi istenmeyecektir ve bireysel değerlendirme yapılmayacaktır. Yanıtlar yalnızca bilimsel amaçlı olarak kullanılacaktır.

Anketin doldurulmasıyla sağlanan bilgiler internette oyun oynama bozukluğunda etkili faktörlerin saptanmasına önemli bir katkıda bulunacaktır. Saygılarımızla,

Bu formu yanıtlamanız, araştırmaya katılım için onam verdiğiniz biçiminde yorumlanacaktır.

Çalışmayla ilgili tüm sorularınız için psk.sevvalgunec@gmail.com adresine ulaşabilirsiniz.
Psikolog Şevval Güneç

1. Araştırmayla İlgili Bilgiler:

- Araştırmanın Amacı: Bu çalışmanın amacı lise öğrencilerinde internette oyun oynama bozukluğu üzerinde etkili olduğu düşünülen oyun bilişleri, işlevsel olmayan inançlar, psikolojik belirtiler ve benlik saygısı değişkenlerinin incelenmesidir.
- Araştırmanın İçeriği: Çocuğunuzun bazı anketleri doldurmasına ihtiyaç duymaktayız. Anketler kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Katılımı onaylamanız durumunda çalışma 2023-2024 eğitim öğretim yılında okulda ders saatleri içerisinde gerçekleştirilecektir.
- Araştırmanın Nedeni: ☐ Bilimsel araştırma ☒ Tez çalışması
- Araştırmanın Öngörülen Süresi: 40 dk
- Araştırmaya Katılması Beklenen Katılımcı/Gönüllü Sayısı: 250
- Araştırmanın Yapılacağı Yer(ler): Ankara Yenimahalle İlçesinde bulunan MEB'e bağlı liseler

2. Çalışmaya Katılım Onayı:

Yukarıda yer alan ve araştırmadan önce katılımcıya/gönüllüye verilmesi gereken bilgileri okudum ve katılmam istenen çalışmanın kapsamını ve amacını, gönüllü olarak üzerime düşen sorumlulukları tamamen anladım. **Çalışma hakkında yazılı açıklama araştırmacı tarafından yapıldı, soru sorma ve tartışma imkanı buldum ve tatmin edici yanıtlar aldım.** Bu çalışmayı istediğim zaman ve herhangi bir neden belirtmek zorunda kalmadan bırakabileceğimi ve bıraktığım takdirde herhangi bir olumsuzluk ile karşılaşmayacağımı anladım.

Bu koşullarda Velisi olduğum sınıfı numaralı öğrencisi 'in bu araştırmaya kendi isteğimle, hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın katılmasını kabul ediyorum.

Evet ()

Hayır ()

Velinin Adı Soyadı:

İmza:

.....

EK-3. Demografik Bilgi Formu

Cinsiyet: Kadın () Erkek ()

Yaş:

Sınıf: 9.() 10.() 11.() 12.()

Anne/Baba Eğitim Düzeyi:

Anne: İlkokul () Ortaokul () Lise () Üniversite () Yüksek lisans/ üstü ()

Baba: İlkokul () Ortaokul () Lise () Üniversite () Yüksek lisans/ üstü ()

Kiminle yaşıyorsunuz?:

Anne ve baba birlikte () Sadece baba () Tek başına yurtda ()

Sadece anne () Tek başına evde () Arkadaş/kardeşle evde ()

Ailenizin aylık geliri nedir?

() 11.500 tl ve altı () 11,501- 25.000 () 25.001-45.000

() 45.001-60.000 () 60.001 ve üstü

İnterneti en çok hangi amaçla kullanırsınız?

Araştırma/ödev yapma () Dizi/film/video izleme () Diğer (lütfen belirtiniz):

Oyun oynama () Sosyal medya ()

Dijital oyunları ilk kez kaç yaşınızda oynadınız?

Dijital oyunları en çok hangi araç üzerinden oynarsınız?

Bilgisayar () Cep telefonu () Tablet () Oyun Konsolu ()

Diğer (Lütfen belirtiniz):

Günde kaç saat dijital oyun oynuyorsunuz:

0-2 () 3-5 () 6-8 () 9-11 () 12 ve üstü ()

Oynadığınız oyun hakkında video izler misiniz?

Evet () Hayır ()

Evet ise haftalık toplam video izleme süresi (saat):

0-2 () 3-5 () 6-8 () 9-11 () 12 ve üstü ()

Güncel olarak oynadığınız oyunlar nelerdir?

1.

2.

3.

Son altı ay içinde psikolojik bir rahatsızlık geçirdiniz mi?

Evet () Hayır ()

Evet ise lütfen tanımlayınız:

EK-4. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği (İOOBÖ) (Örnek Maddeler)

Yönerge: Bu ölçekte yer alan sorular sizin son 1 yıl (son 12 ay) içindeki oyun oynama etkinliğinizi belirlemek için oluşturulmuştur. “oyun etkinliği” masaüstü/ dizüstü bilgisayar, akıllı telefon, oyun konsolu veya başka tür bir cihazda çevrimiçi- online veya çevrimdışı oynanan herhangi bir oyunla ilgili demektir.

İfadeler	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Ne Katılıyorum Ne Katılmıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
Oyunların uzun zaman alması sebebiyle sık sık uykusuz kalırım.	()	()	()	()	()
Oyunları kendimi daha iyi hissetmek için oynamam.	()	()	()	()	()
Son bir yılda oyun oynadığım süreyi önemli ölçüde arttırdım.	()	()	()	()	()

EK 5- Oyun Oynama Bilişleri Ölçeği (Örnek Maddeler)

Yönerge: Bu ölçekte yer alan sorular sizin son bir yıl (son 12 ay) içindeki oyun oynama etkinliğiniz ile ilgili düşüncelerinizi belirlemek için oluşturulmuştur. “Oyun etkinliği” masaüstü/dizüstü bilgisayar, tablet, akıllı telefon, oyun konsolu veya başka bir tür cihazda çevrimiçi-online ve/veya çevrimdışı oynanan herhangi bir oyunla ilgili etkinlik demektir.

İfadeler	Katılmıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
Bir oyun sırasında hata yaptığımda; ilerleyemediğimde veya oyunu kaybettiğimde, oyuna yeniden başlayıp tekrar denemem gerekir.	()	()	()
Oyunlardaki tamamlanmamış/bitmemiş hedefleri ve görevleri düşündüğümde huzursuz olurum.	()	()	()
Belirli oyunlarda diğer oyuncuların daha iyi olmam benim için önemlidir (örn. daha yüksek seviye, daha iyi ekipman).	()	()	()

EK-6. Çocuklarda Anksiyete ve Depresyon Ölçeği (Örnek Maddeler)

Yönerge: Aşağıda insanların kendini nasıl hissettiklerini tanımlayan ifadeler bulunmaktadır. Her ifadeyi dikkatlice okuyun ve sizin için doğru olana seçeneğe karar verin (“Asla doğru değil ise 0’ı, Bazen doğru ise 1’i, Sık Sık doğru ise 2’yi, Her Zaman doğru ise 3’ü işaretleyin).

İfadeler	Asla	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
Hiçbir şey için enerjim yok.	(0)	(1)	(2)	(3)
Hiçbir neden yokken aniden sanki nefes alamıyorum gibi hissedirim.	(0)	(1)	(2)	(3)
Gelecek hakkında endişelenirim.	(0)	(1)	(2)	(3)

EK-7. İşlevsel Olmayan Tutumlar Ölçeği (Örnek Maddeler)

Yönerge: Bu ölçek insanların zaman zaman savunduğu ya da inandığı tutumları bir listesini içermektedir. Lütfen HER CÜMLEYİ ayrı ayrı dikkatle okuyup, bunlara ne kadar katıldığınızı belirleyin. Her tutuma ilişkin kendi katılma derecenizi, yandaki cevap bölümündeki sayılardan birinin üzerine (X) işareti koyarak belirleyiniz. Her tutum için sadece BİR işaret koymaya özen gösterin. İnsanların hepsinin kendine özgü düşünceleri olduğundan, burada doğru ya da yanlış diye bir yanıt söz konusu değildir. Lütfen seçimlerinizin SİZİN GENEL OLARAK nasıl düşündüğünüzü yansıtmaya özen gösterin.

İfadeler	Hiç katılmıyorum	Çok az katılmıyorum	Ender olarak katılmıyorum	Biraz katılmıyorum	Oldukça katılmıyorum	Genellikle katılmıyorum	Tümüyle katılmıyorum
Bir insanın mutlu olabilmesi için ya çok güzel (yakışıklı), ya çok zengin, ya çok zeki, ya da çok yaratıcı olması gerekir.	1	2	3	4	5	6	7
Risk almak hiçbir zaman doğru bir şey değildir. Çünkü kaybetmek bir felaket olabilir.	1	2	3	4	5	6	7
Son bir yılda oyun oynadığım süreyi önemli ölçüde arttırdım.	1	2	3	4	5	6	7

EK-8. Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeđi (Örnek Maddeler)

1) Kendimi en az diđer insanlar kadar değerli buluyorum.

- a) Çok doğru
- b) Doğru
- c) Yanlış
- d) Doğru

2) Kendimde gurur duyacak fazla bir şey bulamıyorum.

- a) Çok doğru
- b) Doğru
- c) Yanlış
- d) Doğru

3) Bazen kesinlikle kendimin bir işe yaramadığını düşünüyorum.

- a) Çok doğru
- b) Doğru
- c) Yanlış
- d) Doğru

EK-9. Etik Kurul Onayı



ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ (AYBÜ) SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURULU PROJE ONAY BELGESİ



Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi Klinik Psikoloji Yüksek Lisans öğrencilerinden Şevval Güneç'in "13- 17 Yaş Aralığındaki Ergenlerde İnternette Oyun Oynama Bozukluğunu Anlamak: Oyun Bilişleri, İşlevsel Olmayan İnançlar, Benlik Saygısı ve Psikolojik Belirtiler Açısından Bir İnceleme" adlı araştırması değerlendirilmiştir. (Bu kısım başvuru sahibi tarafından doldurulmalıdır)

Proje etik açısından uygun bulunmuştur.

Proje etik açısından geliştirilmesi gerekmektedir.

Proje etik açısından uygun bulunmamıştır.

AYBÜ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURULU KARARI (Etik Kurul tarafından doldurulacaktır)	
Araştırma kodu (Yıl – Araştırma sıra no)	2023-190
Başvuru formunun Etik Kurula ulaştığı tarih	10.10.2023
Etik Kurul Karar toplantı tarihi ve karar no	25.10.2023 / 08-190
Yer	Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Esenboğa Külliyesi
Katılımcılar	Formda imzası bulunan üyelerimiz toplantıya katılmıştır.

KURUL BAŞKANI VE ÜYELER:

Prof. Dr. Zafer ÇELİK

Başkan

Prof. Dr. Suat ERDEM

Üye

Doç. Dr. Bahar İNKAYA

Üye

Doç. Dr. Bayram SİNKAYA

Üye

Doç. Dr. Hakan DULKADİROĞLU

Üye

Doç. Dr. Halime Şenay GÜZEL

Üye

Doç. Dr. Keziban Büşra KAYNAK EKİCİ

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Asuman ÇUKUR

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Esin KIVRAK KÖROĞLU

Üye

Dr. Öğr. Üyesi İrem ŞENGÜL

Üye

Dr. Öğr. Üyesi İpek METE

Üye