



T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

**DİJİTAL OYUN OYNAYAN KİŞİLERDE SORUNLU OYUN
OYNAMA VE BAĞLANMA STİLLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ**

Elif AKSAR

TEZ DANIŞMANI

Dr. Öğr. Üyesi Fatma Duygu KAYA YERTUTANOL

İstanbul, 2021

T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

**DİJİTAL OYUN OYNAYAN KİŞİLERDE SORUNLU OYUN
OYNAMA VE BAĞLANMA STİLLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ**

Elif AKSAR

184102037

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ DANIŞMANI

Dr. Öğr. Üyesi Fatma Duygu KAYA YERTUTANOL

İstanbul, 2021

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Dijital Oyun Oynayan Kişilerde Sorunlu Oyun Oynama ve Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişki” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

12.01.2021

Elif AKSAR

TEŞEKKÜR

Bu araştırmada çevrimiçi oyun oynama davranışı ve erişkin bağlanma stilleri arasındaki ilişki incelenmiştir.

Bu araştırmanın gerçekleşmesinde, bilgi ve tecrübesiyle beni yönlendiren, araştırmanın her aşamasında bana destek veren, hoşgörü sağlayan ve motivasyonumu yükselten ve değerli görüş ve önerilerini esirgemeyen değerli hocam, tez danışmanım; Dr. Öğr. Üyesi Fatma Duygu KAYA YERTUTANOL'a teşekkürlerimi sunarım.

Beni yetiştirebilmek için türlü fedakârlıklar yapıp hayatım boyunca her zaman yanımda olan, bana destek veren, eğitim hayatım boyunca her zaman arkamda hissettiğim maddi ve manevi desteklerini hiç esirgemeyen ve haklarını hiçbir şekilde ödeyemeyeceğim başta babam Nafiz AKSAR'a, annem Aycan AKSAR'a kardeşim Emir Buğra AKSAR'a ve rahmetli babaannem Zeynep AKSAR'a sonsuz teşekkür eder, sevgilerimi sunarım.

Ayrıca araştırmayı yaparken desteklerini esirgemeyen sürekli yanımda olan ve motivasyonumu yükselten tüm arkadaşlarıma çok teşekkür ediyorum.

Elif AKSAR

İstanbul, 2021

DİJİTAL OYUN OYNAYAN KİŞİLERDE SORUNLU OYUN OYNAMA VE BAĞLANMA STİLLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ

ÖZET

Bu çalışma dijital oyun oynayan kişilerin sorunlu oyun oynama davranışları ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamıştır. Çalışma, katılımcılara çevrimiçi bir platform aracılığıyla ulaştırılan demografik veri formu, Erişkin Bağlanma Biçimleri Ölçeği ve Oyun Bağımlılığı Kısa Ölçeği kullanılarak 317 kadın ve 216 erkek olmak üzere toplam 533 kişide gerçekleştirilmiştir. Veri analizi SPSS (Statistical Package Program for Social Science) programı versiyon 21.0 üzerinden Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA), Bağımsız T-Testi, Pearson Korelasyon Analizi ve Regresyon Analizi kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

Oyun Bağımlılığı Kısa Ölçeği'ne göre oyun bağımlılığı açısından risk taşımayan grup "risk taşımayan" olarak, bağımlılık riski taşıyan grup "riskli" olarak, olasılıkla oyun bağımlısı olarak değerlendirilecek grup ise "bağımlı" olarak tanımlanmıştır. Güvenli, kaygılı ve kaçınan bağlanma stillerine göre ele alınan gruplarda, bağımlı grupta yer alan kişilerin riskli grupta yer alan kişilere göre kaygılı bağlanma düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Oyun bağımlılığı ve kaygılı bağlanma arasında istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki olduğu saptanmıştır ($r=0,210$; $p=0,000$). Oyun bağımlılığı ve güvenli bağlanma, cinsiyetlere göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir ($p\leq 0,05$). Oyun bağımlılığı ($F(2,530)=4,725$; $p=0,009$) ve kaçınan bağlanma ($F(2,530)=9,652$; $p=0,000$) puanları ile eğitim düzeyi arasında anlamlı fark bulunmaktadır. Yine oyun bağımlılığı, güvenli bağlanma ve kaygılı bağlanma düzeyleri medeni duruma göre anlamlı olarak farklılaşmaktadır ($p\leq 0,05$). Oyun bağımlılığı ve bağlanma biçimi, çalışma durumuna göre ise anlamlı bir değişiklik göstermemektedir ($p>0,05$).

Bu tez çalışmasında dijital oyun oynama düzeyleri ile bağlanma stilleri arasında bulunan ilişki, sorunlu oyun oynama davranışını anlama ve uygun klinik müdahaleler oluşturma bakımından önem arz edebilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun Bağımlılığı, Bağlanma Kuramı, Bağlanma Modelleri, Kaygılı Bağlanma, Kaçınan Bağlanma, Güvenli Bağlanma

**THE RELATIONSHIP BETWEEN PROBLEMATIC GAME PLAYING AND
ATTACHMENT STYLES IN DIGITAL GAME PLAYERS**

ABSTRACT

This study aimed to examine the relationship between problematic gaming behaviors and attachment styles of digital gamers. The study was carried out on a total of 533 people, 317 women and 216 men, using the demographic data form delivered to the participants via an online platform, the Adult Attachment Styles Scale, and the Game Addiction Short Scale. Data analysis was performed on SPSS (Statistical Package Program for Social Science) program version 21.0 using One-Way Analysis of Variance (ANOVA), Independent T-Test, Pearson Correlation Analysis and Regression Analysis.

According to the Game Addiction Short Scale, the group that does not have a risk in terms of game addiction is defined as "not carrying risk", the group with the risk of addiction as "at risk", and the group that will likely be considered as game addict as "addicted". It was observed that in groups considered according to secure, anxious and avoidant attachment styles, individuals in the addicted group had higher anxious attachment levels than those in the risky group. A statistically significant and positive relationship was found between game addiction and anxious attachment ($r = 0.210$; $p = 0.000$). Game addiction and secure attachment differ significantly according to gender ($p \leq 0.05$). There is a significant difference between the scores of game addiction ($F(2,530) = 4.725$; $p = 0.009$) and avoidant attachment ($F(2,530) = 9.652$; $p = 0.000$) and education level. Again, the levels of game addiction, secure attachment and anxious attachment differ significantly according to marital status ($p \leq 0.05$). Game addiction and attachment style do not differ significantly according to working status ($p > 0.05$).

In this thesis, the relationship between digital game playing levels and attachment styles may be important in understanding problematic gaming behavior and creating appropriate clinical interventions.

Keywords: Digital Game Addiction, Attachment Theory, Attachment Models, Anxious Attachment, Avoidant Attachment, Secure Attachment

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	i
TEŞEKKÜR.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
İÇİNDEKİLER	v
TABLO DİZİNİ.....	ix
KISALTMALAR DİZİNİ.....	x
ŞEKİL DİZİNİ.....	xi
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem Tanımı.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı	2
1.3. Araştırmanın Önemi	2
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	2
1.5. Araştırmanın Sayıltıları	2
1.6. Araştırmanın Soru ve Hipotezleri	2
1.7. Tanımlar	4
1.7.1. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	4
1.7.2. Bağlama Stilleri Kuramı.....	4
1.7.3. Güvenli Bağlama	5
1.7.4. Kaygılı Bağlanma	5
1.7.5. Kaçınan Bağlanma.....	5
BÖLÜM II	6

GENEL BİLGİLER	6
2.1. Bağımlılık.....	6
2.1.1. Bağımlılık Tanımı ve Tarihçesi.....	6
2.2. Davranışsal Bağımlılıklar.....	6
2.2.1. Davranışsal Bağımlılıkların Tanımı ve Tarihçesi.....	6
2.2.2. Davranışsal Bağımlılık Türleri	10
2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı	10
2.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Tanımı ve Tarihçesi.....	10
2.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığının Tanı ve Ölçütleri	12
2.3.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Epidemiyolojisi	14
2.3.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Etiyolojisi	15
2.4. Bağlanma.....	17
2.4.1. Bağlanma Kuramı Tanımı ve Tarihçesi	17
2.4.2. Bağlanma Stilleri	18
2.4.3. Yetişkin Bağlanma Stilleri	20
2.4.4. Bağlanma ve Psikopatoloji	20
2.4.5. Bağlanma ve Bağımlılık	21
BÖLÜM III	23
YÖNTEM	23
3.1. Evren ve Örneklem	23
3.2. Araştırmanın Modeli	23
3.3. Veri Toplama Araçları	23
3.3.1. Sosyodemografik Bilgi Formu	24
3.3.2. Erişkin Bağlanma Biçimleri Ölçeği (EBBÖ)	24
3.3.3. Oyun Bağımlılığı Ölçeği	24
3.4. Veri Analizi	25
BÖLÜM IV	26

BULGULAR.....	26
4.1 Örneklem Büyüklüğünün Belirlenmesi.....	26
4.2. Örneklemin İncelenmesi	27
4.2.1. Sosyodemografik Özellikler	27
4.3. Ölçeklerin İncelenmesi.....	28
4.3.1. Ölçeklerin Normallik Dağılımları	28
4.3.2. Katılımcıların Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimlerine İlişkin Bulgular	29
4.3.3. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimleri Arasındaki İlişkiler.....	30
4.3.4. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimi ile Cinsiyet Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	30
4.3.5. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimi ile Eğitim Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	31
4.3.6. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimi İle Medeni Durum Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	32
4.3.7. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimi İle Çalışma Durumu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	33
4.3.8. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimi İle Yaş Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.....	33
4.3.9. Bağlanma Biçimi İle Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.....	34
4.3.10. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimi Üzerine Regresyon Modelleri	35
BÖLÜM V	37
TARTIŞMA	37
5.1. Araştırmanın Sınırlılıkları	41
BÖLÜM VI.....	42
ÖNERİ VE SONUÇ	42
6.1. Sonuç.....	42

6.2. Öneriler	43
KAYNAKLAR	44
ÖZGEÇMİŞ	57



TABLO DİZİNİ

Tablo 4.1 Örneklemeye Ait Tanımlayıcı İstatistik Bulgular.....	27
Tablo 4.2 Katılımcılara Ait Yaş Ortalamaları.....	28
Tablo 4.3 Ölçeklerin Normallik Testi Sonuçları.....	28
Tablo 4.4 Ölçeklerin Puan Ortalamaları ve Puan Aralıkları.....	29
Tablo 4.5 Katılımcıların Oyun Bağımlılığı Düzeylerine İlişkin Bulgular.....	29
Tablo 4.6 Ölçekler Arasındaki İlişkinin Korelasyon Analizi Sonuçları.....	30
Tablo 4.7 Örneklemenin Ölçek Puanları İle Cinsiyet Arasındaki İlişkiye Ait t-Testi Sonuçları.....	31
Tablo 4.8 Örneklemenin Ölçek Puanları İle Eğitim Düzeyi Arasındaki İlişkiye Ait ANOVA Sonuçları.....	31
Tablo 4.9 Örneklemenin Ölçek Puanları İle Medeni Durum Arasındaki İlişkiye Ait t-Testi Sonuçları.....	32
Tablo 4.10 Örneklemenin Ölçek Puanları İle Çalışma Durumu Arasındaki İlişkiye Ait ANOVA Sonuçları.....	33
Tablo 4.11 Örneklemenin Ölçek Puanlarının Yaş ile Arasındaki İlişkinin Korelasyon Analizi Sonuçları.....	34
Tablo 4.12 Bağlanma Biçimleri İle Oyun Bağımlılığı Düzeyi Arasındaki İlişkiye Ait ANOVA Sonuçları.....	34
Tablo 4.13 Bağlanmanın Oyun Bağımlılığı Üzerindeki Etkisinin Regresyon Analizi Sonuçları.....	35
Tablo 4.14 Oyun Bağımlılığı Üzerindeki Bağlanma Tarzlarının Etkisine Dair Aşamalı Regresyon Analizi Sonuçları.....	36

KISALTMALAR DİZİNİ

DOB: Dijital Oyun Bağımlılığı

OKB: Obsesif-Kompulsif Bozukluk

DSM: The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders / Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı

OBÖ-KF: Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu

EBBÖ: Erişkin Bağlanma Biçimleri Ölçeği

ŞEKİL DİZİNİ

Şekil 1. Dörtlü Yetişkin Bağlanma Stili.....	19
Şekil 2. Örneklem Büyüklüğünün Hesaplanması.....	26
Şekil 3. Güç Analizi.....	27



BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem Tanımı

Dijital oyun bağımlılığı, kişinin olumsuz etkilerini görmesine rağmen oyun oynama davranışından vazgeçememesi veya bırakmaya yönelik girişimlerinin başarısızlıkla sonuçlandığı davranışsal bir bağımlılık türüdür.

1980’de Bowlby tarafından kullanılan ve daha sonra pek çok önemli isim tarafından da geliştirilen bağlanma davranışı, kişinin güvende hissetmediğinde bir figürle ilişki kurmak veya yakınlık aramak için duyduğu istek olarak ifade edilebilir. Temelinde bebeklik döneminde başlayan bağlanma, ergenlik döneminde de devam eder ve geliştirilen model yetişkinlik döneminde bağlanma davranışına etki eder.

Kuramsal açıdan bakıldığında bağımlılık ve bağlanma arasındaki ilişkide en belirgin düzenleyici etmen işlevsel olmayan duygu düzenleme stratejileridir. Güvenli bağlanma yetkinliğin ve yakınlığın temel alındığı duygu düzenleme yöntemleri kullanımı nedeniyle bağımlılığa karşı önleyici rol oynarken, güvensiz bağlanma kaçınma veya duygu temelinde düzenleme stratejileri kullanması sebebiyle bağımlılık için yatkınlık sağlamaktadır (Sümer ve Kahya, 2015).

Yapılan araştırmalarda, madde ve alkol bağımlılığını anlamak amacıyla Bağlanma Stilleri Kuramı sıkça kullanıldığı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte madde ve alkol bağımlılığı ile pek çok ortak noktası olan davranışsal bağımlılıkların, özellikle de oyun bağımlılığının Bağlanma Stilleri Kuramı ile ele alındığı çalışmalara literatürde oldukça az rastlanmaktadır. Bu çalışmada bağlanma kuramı temelinde önerilen model ve derlenen bulguların çevrimiçi oyun bağımlılığını anlama ve çözüm bulma noktasında araştırmacılara ve uygulayıcılara katkı sağlayabileceği ve farklı bir bakış açısı sunabileceği düşünülmüştür.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada, dijital oyun oynayan kişilerde oyun oynama düzeyleri ile bağlanma stilleri arasında ilişki olup olmadığı ve varsa bu ilişkinin özelliklerini tanımlamak amaçlanmıştır. Bulguların bu alanda yapılacak olan diğer çalışmalara ve literatüre katkı sağlaması amaçlanmaktadır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Yapılan araştırmadan elde edilen verilerin, dijital oyun bağımlılığı olan kişilerin tanı ve tedavi süreçlerinde uzmanlara fayda sağlayacağı ve bunun yanında alanda araştırma yapmak isteyen diğer araştırmacılara yardımcı olacağı düşünülmektedir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırmanın uygulama esnasında oluşabilecek sınırlılıkları aşağıdaki gibidir:

1. Araştırma “Erişkin Bağlanma Biçimi Ölçeği” ve “Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu” nun ölçtüğü niteliklerle sınırlıdır.
2. Yapılan araştırma dijital oyun oynayan bireylerle sınırlıdır.
3. Katılımcılar 18 yaş üstü olarak sınırlandırılmıştır.
4. Araştırmada elde edilen bulgular, uygulanan veri analiz yöntemleriyle sınırlıdır.

1.5. Araştırmanın Sayıtları

Araştırmada seçilen konu, örneklem ve analiz yöntemleri bakımından varsayımlar aşağıdaki gibidir:

1. Araştırmanın örneklemindeki katılımcı sayısı doğrultusunda evreni temsil edebileceği varsayılmaktadır.
2. Araştırmanın bulgularını elde etmek amacıyla kullanılan istatistiksel veri analiz yöntemlerinin geçerli ve güvenilir yöntemler olduğu varsayılmaktadır.
3. Katılımcıların Erişkin Bağlanma Biçimi Ölçeği ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Form değişkenlerine ilişkin anketlere vermiş oldukları yanıtların kendilerine ilişkin doğru ve geçerli yanıtlar olduğu varsayılmaktadır.

1.6. Araştırmanın Soru ve Hipotezleri

Araştırmanın problem cümlesi; erişkin bağlanma stilleri ile sorunlu dijital oyun oynama davranışı arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

Bu doğrultuda oluşturulan alt problemler ise,

1. Kaygılı bağlanma stili puanları yüksek olan kişilerde sorunlu dijital oyun oynama davranışı daha fazla mıdır?

H1: Bireylerin kaygılı bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği monotetik formatına göre bağımlı olma durumları arasında anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki vardır

H0: Bireylerin kaygılı bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği monotetik formatına göre bağımlı olma durumları arasında anlamlı bir ilişki yoktur.

1. Kaçınan bağlanma stili puanları yüksek olan kişilerde oyun bağımlılığı ölçeği puanları daha yüksek midir?

H1: Bireylerin kaçınan bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasındaki ilişki pozitif yönlü anlamlı bulunmaktadır.

H0: Bireylerin kaçınan bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasındaki anlamlı ilişki bulunmamaktadır.

H2: Bireylerin kaçınan bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği politetik formatına göre bağımlılık açısından yüksek riskli olma durumları arasında anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki vardır.

H0: Bireylerin kaçınan bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği politetik formatına göre bağımlılık açısından yüksek riskli olma durumları arasında anlamlı bir ilişki yoktur.

2. Güvenli bağlanma stili puanları yüksek olan kişilerde sorunlu dijital oyun oynama davranışı daha az mıdır?

H1: Bireylerin güvenli bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği monotetik formatına göre bağımlı olma durumları arasında anlamlı ve negatif yönlü bir ilişki vardır.

H0: Bireylerin güvenli bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği monotetik formatına göre bağımlı olma durumları arasında anlamlı bir ilişki yoktur.

H2: Bireylerin güvenli bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği politetik formatına göre bağımlılık açısından yüksek riskli olma durumları arasında anlamlı ve negatif yönlü bir ilişki vardır.

H0: Bireylerin güvenli bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği politetik formatına göre bağımlılık açısından yüksek riskli olma durumları arasında anlamlı bir ilişki yoktur.

3. Güvenli bağlanma stili puanları yüksek olan kişilerde sorunlu dijital oyun oynama davranışı daha az mıdır?

H1: Bireylerin güvenli bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği monotetik formatına göre bağımlı olma durumları arasında anlamlı ve negatif yönlü bir ilişki vardır.

H0: Bireylerin güvenli bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği monotetik formatına göre bağımlı olma durumları arasında anlamlı bir ilişki yoktur.

H2: Bireylerin güvenli bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği politetik formatına göre bağımlılık açısından yüksek riskli olma durumları arasında anlamlı ve negatif yönlü bir ilişki vardır.

H0: Bireylerin güvenli bağlanma puanları ile oyun bağımlılığı ölçeği politetik formatına göre bağımlılık açısından yüksek riskli olma durumları arasında anlamlı bir ilişki yoktur.

1.7. Tanımlar

1.7.1. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığı, kişinin aşırı ve kompulsif olarak oyunlar oynaması ve olumsuz sonuçlarına rağmen bu davranışını kontrol edememesi ve durdurma girişimlerinin başarısızlığı ile tanımlanmaktadır (Baysak, Kaya, Dalgac & Candansayar, 2016).

1.7.2. Bağlama Stilleri Kuramı

Genellikle daha akıllı/ daha güçlü olarak görülen diğer kişiye karşı yakın olma, yakınlık kurma isteği olarak tanımlanan bağlanma davranışı, özellikle çocukluk çağında belirgin bir şekilde görülmeye başlar ve hayat boyu devam eder (Bowlby, 1977). İlk olarak John Bowlby tarafından ele alınan bu kuram, çocuk ve bakım vereni arasında gelişen ilk temel ilişkinin evrimsel işlevini açıklamak amacıyla oluşturulmuştur. Bowlby bağlanma ihtiyacının, evrimsel süreçte ortaya çıktığının ve bebeğin yaşamaya

devam etme ihtimalini yükseltmeye yönelik adaptif davranış sisteminin bir parçası olduğunu ifade etmiştir (Bowlby ve Buhrmester, 1967).

1.7.3. Güvenli Bağlama

Bu bağlanma modeli bakım veren ile kurulan sağlıklı bağın varlığını ifade eder. İhtiyaçların yeterli, düzenli şekilde karşılanması güvenli bağlanmanın oluşması için oldukça önemlidir. Bakım verene koşulsuz güven söz konusudur. Kısa süreli ayrılıklar bebek tarafından aşırı tepkiler ile karşılanmaz, bakım vereninin geri döneceğine güveni vardır.

1.7.4. Kaygılı Bağlanma

Çelişkiyi içinde barındıran kaygılı bağlanma modeli, bakım verenin bebeğe karşı tutarsız davranışları sebebiyle ortaya çıkabilir. Bebek bakım verenine karşı direnç gösterebilir, bunun yanında bazen de temas arar.

1.7.5. Kaçınan Bağlanma

Bu bağlanmada ihtiyaçların yeteri kadar karşılanmama ve düzensiz karşılanması söz konusudur. Bebek ile yeteri kadar ilgilenilmemektedir. Bunun sonucunda bakım vereni ile güvenli bağ oluşmamaktadır. Bebek bunu özümser ve normalleştirir. Bakım vereni ile ayrı kaldığında tepki göstermez.

BÖLÜM II

GENEL BİLGİLER

Bu bölümde bağımlılık, davranışsal bağımlılıklar, dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma stilleri kuramı kavramlarının, psikolojik, çevresel faktörler ve kuramsal yaklaşıma dair genel bilgileri yer almaktadır

2.1. Bağımlılık

2.1.1. Bağımlılık Tanımı ve Tarihçesi

Bağımlılık; kişinin olumsuz sonuçlar doğuracağını bildiği halde dürtüsel bir şekilde ihtiyaç duyduğu, yinelenen nitelikte ve süregelen nörolojik bir rahatsızlık olarak belirtilebilir (Tarhan ve Nurmedov, 2018). Bağımlılık kişinin sanal veya fiziksel olan nesnelerden vazgeçemeyip, ulaştığında kendisini tamamlanmış hissetmesidir. Bu sebeple ilk madde kullanımından itibaren kişide gerçek üstü bir iyilik hali oluşur. Alışkanlık olmaktan uzak olan ve yokluğunda çok sayıda olumsuz semptomlara sebep olan bu durum bağımlılık olarak adlandırılabilir (Babaoğlu, 1997). Bağımlılık birçok mental rahatsızlığın alt yapısını oluşturan kronik bir bozukluktur (Miller ve Brown, 1997). Depresyon, kaygı bozukluğu gibi psikolojik rahatsızlığı olan kişilerin pek çoğunda bağımlılık sıklıkla görülebilmektedir (Miller, 1994).

2.2. Davranışsal Bağımlılıklar

2.2.1. Davranışsal Bağımlılıkların Tanımı ve Tarihçesi

Davranışsal bağımlılıkların tanımı günümüzde olabildiğince tartışmalara yol açmaktadır. Madde kullanımı ile ilişkili olmayan bu kavram, kişinin özel ve iş yaşamına zarar vermesine rağmen belirli bir davranışı gerçekleştirmeye karşı kontrol edilemez bir arzu duymasını ve sürekli olarak zevk verici davranışsal örüntüler sergilemesini içermektedir (Black, 2013), (Maan, 2017). “Davranışsal bağımlılık” teriminin ilk kullanıldığı tarihe bakacak olursak 1990 yılında Isaac Mark tarafından, zarar veren davranışlar için duyulan önlenemez ve tekrar eden dürtüler için kullanıldığını görebiliriz.

Bazı davranışsal bağımlılıklar günlük hayatın akışında bir parça gibi görünürken bazıları ise patolojik olarak kabul edilir. Bunları örneklendirmek gerekirse, cinsellik, alışveriş, telefon kullanımı gibi davranışlar günlük hayatımızda belirli bir yere sahip iken kleptomani veya kumar oynama gibi davranışsal bağımlılıklar patolojik olarak kabul edilebilir. Bu örnekten de anlayabileceğimiz üzere davranışsal bağımlılıklar kavramı homojen bir yapıya sahip değildir (Starcevic, 2017).

Bazı araştırmacılar alkol ve madde alımı olmayan davranış temelli bağımlılıklarda, bir davranışın bağımlılık olup olmadığını anlayabilmek için madde ve alkol bağımlılığı için kullanılan tanı ölçütleriyle karşılaştırmak gerektiğini ifade etmişlerdir (Block, 2008). Madde ve alkol bağımlılığında olduğu gibi davranışsal bağımlılıklar için de dikkat edilmesi gereken noktaların aynı olduğu ve bunların duygu durumunda oluşan değişiklikler, zihinsel meşguliyet, tolerans geliştirme, tekrarlanma ve olumsuz sonuçlarına rağmen kullanmaya devam etme olarak belirtilmiştir (Griffiths, 1999).

Griffiths (1999) davranışsal bağımlılıklar için kriterleri şu şekilde belirlemiştir:

1. Zihinsel meşguliyet; kişinin zihnini eylemle meşgul etmesi ve eyleme daha çok odaklanıp, olabilme ihtimalinin heyecanını daha çok arttırıp, bağımlı olunan davranışın gerçekleştirilmesine sebep olmaktadır.
2. Duygu durum değişimi; davranışın kişinin ruhsal durumunu değiştirmesi, var olması veya ulaşılamaması durumunda kişide belirgin ruhsal değişimlere sebep olması.
3. Tolerans: davranışın verdiği etkiyi sabit tutmak için davranışın dozunu arttırmak.
4. Geri Çekilme semptomları/ Yoksunluk: Davranışın kesilmesi veya ulaşılamaması durumunda ortaya çıkan olumsuz fiziksel veya ruhsal belirtilerdir.
5. Çatışma: Bireyin gerçekleştirdiği ya da gerçekleştirmek istediği davranışından ötürü kendisiyle veya çevresindekilerle yaşadığı durumdur.
6. Tekrarlama: Davranışı durdurduktan veya kaçındıktan sonra bağımlı olunan davranışın en baştaki belirtileriyle geri dönmesidir.

Kardefelt-Winther ve arkadaşlarının yapmış olduğu bir araştırmada davranışsal bağımlılıkların tanımlanması için iki adet dâhil etme ve dört adet dışlama kriteri olduğunu belirtmişlerdir (Kardefelt-Winther, Heeren ve Schimmenti, 2017). Dâhil olma

kriterleri řu řekilde tanımlanmıştır; davranış temelli olarak işlevsellikte mühim bir bozulma yaratan ve uzun bir müddet devam eden sıkıntı. Dışlanma kriterleri ise anksiyete bozuklukları gibi yaşanan belirtileri daha iyi ifade eden bir başka patolojik tanının bulunması, tekrarlanan davranışın veya aktivitenin kişinin iradesi dâhilinde olması, kişinin işlevselliğinde bir bozulmanın olmaması ve kişinin sergilediğı bu davranışın bir başa çıkma stili olmaması gerekmektedir. Fakat bir diğeryandan yapılan bazı çalışmalarda, psikolojik rahatsızlıkları olan pek çok kişinin bilişsel ve duygusal sorunlarıyla baş etmek için bu davranışları sergilediğı ve tanı kriterleri içerisinde olan uyum ve işlev bozucu davranışlarının olduğı ve aynı durumun davranışsal bağımlılıklar için de geçerli olması gerektiğı savunulmaktadır (Thege, 2017). Öte yandan yapılan davranışın kişinin kendi özgür iradesi ile yapıyor olmasının dışlanma kriteri olarak kabul edilip edilemeyeceğinin ise tartışılması gereken bir durum olduğı ifade edilmektedir. Örnek olarak ise alkolizmden zarar gören bir bireyin, zarar görmesine rağmen kendi istediğı ile devam ettiğı aşırı alkol tüketimi davranışı arasındaki farkı belirleyen net bir ayrıma gidilmesinin oldukça zor olabileceğı belirtilmiştir (Sussman, Rozgonjuk ve Van Den Eijnden, 2017).

Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı (DSM-5) madde kullanımı ve bağımlılık bozukluklarını; okul, sosyal ya da iş yerinde kişilerarası ilişkilerde bozulmaya sebep olma, kontrol kaybı gibi belirtilerin sonucunun fiziksel tehlikelere sebep olabileceğini bildiğı halde kullanmaya veya davranışı sürdürmeye devam etme, yoksunluk ve tolerans gibi etmenlerin bir ya da birden fazlasının son 12 aylık süreçte görülmesi gibi semptomlar ile tanımlanmaktadır. Daha önce “Dürtü Kontrol Bozukluğu” sınıflandırmasında yer alan ve adı patolojik kumar oynama olan kumar oynama bozukluğu en son yayımlanan DSM-5’te “Madde ile İlişkili Bozukluklar” kategorisine geçiş yapmıştır (Amerikan Psikiyatri Derneğı, 2013). Bu değışiklik yapılırken, alışveriş bağımlılığı, internet bağımlılığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı ve egzersiz bağımlılığı gibi diğeryazil davranışsal bağımlılıklar hakkında da birçok incelemede bulunulmuştur. Bu alanlardan çevrimiçi oyun oynama bağımlılığı için DSM-5’in 3. bölümünde yer alan “üzerinde daha fazla araştırma yapılması önerilen” başlığı altında belirtilmiştir. Fakat tanısal ölçütleri karşılayacak düzeyde geçerlilik ve güvenilirlik çalışması olmadığı düşünülerek, bahsedilen diğerybağımlılıkların DSM-5’e eklenmesi için yeterli derecede kanıta varılamadığı sonucuna ulaşılmıştır (Petry, Blanco ve Auriacombe, 2014).

Bu tartışmaların yanında, davranışsal bağımlılıkların psikiyatrik olarak kategorize edilmesinde ise şu iki kategori arasında kalınmakta ve tartışılmaktadır; bağımlılık mı yoksa obsesif- kompulsif ve ilişkili bozukluklar mı? (Starcevic ve Khazaal, 2017). Davranışsal bağımlılıklar ve obsesif-kompulsif ve ilişkili bozukluklar arasında bazı benzerlikler olmasına rağmen bu iki bozukluk arasında belirgin farklar olduğu da gözlemlenmektedir. Örnek olarak ise obsesif-kompulsif bozukluğu (OKB) olan kişilerde ekstrem bir şüphe gözlemlenirken, davranışsal bağımlılığı olan bireylerde bu duruma rastlanmaz. Bir diğer yandan OKB egodistonik davranışlar ile ilişkilendirilebilirken davranışsal bağımlılıkların hazcı bir yapıya sahip oldukları söylenebilir (Alegria, Bernardi ve Blanco, 2010). Yapılan epidemiolojik çalışmalar davranışsal bağımlılıklar ve OKB arasındaki komorbidite oranının yeme bozukluğu ya da hiperaktivite ve dikkat eksikliği bozukluğu gibi diğer bozukluklar ile davranışsal bağımlılıklar arasındaki komorbiditeden daha az olduğunu belirtmektedir. Belirtilen bu durum, davranışsal bağımlılıkların OKB ve ilişkili bozukluklar sınıflandırmasında bulunmaması gerektiğine dair bir kanıt olarak gösterilmektedir (Starcevic ve Khazaal, 2017).

İfade edilen bilgiler doğrultusunda, daha önce de belirtildiği üzere davranışsal bağımlılıklar için homojen bir yapı olduğundan bahsedilememektedir. Örneğin fiziksel aktivitelerin büyük ölçüde azaldığı ve evde kalma davranışının sık ve kolay gözlemlendiği oyun bağımlılığı ile saatlerini spor yaparak geçiren ve fiziksel olarak oldukça hareketli oldukları gözlenen egzersiz bağımlılığı, aralarında oldukça büyük farklar olan bağımlılıklar gibi gözükseler de bu bağımlılıkların oluşmasında ve sürdürülmesinde hangi benzer veya farklı yapılanmaların etkili olduğu hakkında literatürde doğrudan bir bilgi bulunmamaktadır (Nazlıgül ve Yılmaz, 2019). Ancak yapılan bir çalışmada, davranışsal bağımlılıklar ile kişilik arasındaki ilişki incelenmiş ve anlamlı bir yapılanma gözlemlenmiştir (Andreassen, Griffiths ve Gjertsen, 2013). Örnek olarak, oyun bağımlılığı ile sorumluluk arasında negatif korelasyon bulunurken, egzersiz bağımlılığı nörotisizm, sorumluluk ve dışadönüklük ile pozitif korelasyon göstermektedir (Männikkö, Billieux ve Käätäinen, 2015). Davranışsal bağımlılığa sahip kişilerde; depresyon, kaygı, geri çekilme ve tekrarlama, takıntılı düşünceler, duygu durum bozuklukları, eğitim ve meslek hayatlarında başarısızlıklar, ilişkisel sorunlar, sorumlulukların ihmali, sosyal izolasyon, fiziksel ve zihinsel problemler gibi sorunlarla karşılaşma ihtimallerinin olduğu belirtilmiştir (Griffiths, 1996).

2.2.2. Davranışsal Bağımlılık Türleri

Maddeden bağımsız olan davranışsal bağımlılıklar incelendiğinde bu tanım altında belirlenmiş uzun bir liste ile karşılaşmak mümkündür. Bunun sebebi ise madde, örneğin nikotin, herkeste bağımlılık yapma riski taşıırken davranışın bağımlılık oluşturma ihtimali kişiden kişiye değişiklik göstermesinden kaynaklanmaktadır. Bunları sıralamak gerekirse (Demetrovics, ve Griffiths, 2012; Yargıç, 2017);

- Dijital oyun bağımlılığı
- İnternet bağımlılığı
- Seks bağımlılığı
- Alışveriş bağımlılığı
- Kumar oynama bozukluğu
- Egzersiz bağımlılığı
- Yemek bağımlılığı
- Kişilerarası ilişki bağımlılığı
- Akıllı telefon bağımlılığı
- Çalışma bağımlılığı

Bu çalışmada bahsedilen davranışsal bağımlılıklardan sadece dijital oyun bağımlılığı ele alınacaktır.

2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı

2.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Tanımı ve Tarihçesi

Dünya geçtiğimiz yüzyılda birçok değişikliğe ve dijital olarak birçok gelişmeye şahit oldu. 1971 yılında piyasaya sürülen ve ilk ticari oyun olma özelliği taşıyan Computer Space'ten beri dijital oyun endüstrisinin epey gelişti ve bugün 24,75 milyar dolar gibi bir bütçeye ve bir milyarın üzerinde kullanıcıya sahip (Entertainment Software Association, 2013). Günümüzde oyuncuların ilgileri ve seçimleri

doğrultusunda şekillenmiş fazla sayıda ve türde oyun bulunmaktadır. Adams ve Rolling (2006), oyun türlerinin sınıflandırılması çok net olmamakla birlikte, yedi oyun türü belirlemişlerdir. Bu oyun türleri; yap boz, taktik, aksiyon, macera, spor, rol yapma ve simülasyon olarak ifade edilmiştir. Gün geçtikçe etkinliğini arttıran bu oyunların çok daha fazla ergeni ve yetişkini etkilemesi beklenmektedir (Nuyens, Deleuze ve Maurage, 2006). Popüler boş zaman aktivitelerinden biri olan çevrimiçi/çevrimdışı oyunların zaman zaman bireyin işlevselliğini bozabileceği ve davranışsal problemlere yol açabileceği bilimsel çalışmalarla gösterilmiştir (Lemmens ve Hendrik, 2016). Fakat çevrimiçi/çevrimdışı oyun bağımlılığı ile ilgili literatür çalışmalarının 1990'lı yıllara kadar çok yer edinemediği görülmektedir. Sonraki yıllarda yapılan araştırmalarda DSM-III ve IV basımlarındaki patolojik kumar oynama ölçütlerinin oyun bağımlılığına uyarlanarak kullanıldığı görülmektedir. Son dönemlere kadar alanda aşırı oyun oynama davranışını tanımlamak için kullanılan terimler için bir fikir birliği yoktu. Oyun bağımlılığı, patolojik oyun oynama, problemli çevrimiçi oyun oynama, dijital oyun oynama, kompulsif oyun oynama gibi isimlerle anılan aşırı oyun oynama davranışı DSM-5' in üçüncü bölümünde “internette oyun oynama bozukluğu” olarak yeni bir tanı kriteri olarak önerilmesiyle, resmi bir tanım kazanmış olmuştur. İnternette oyun oynama bozukluğu gelişimi ve etiyojisi hakkında yapılan araştırmaların yeterli görülmemesi sebebiyle şimdilik resmi bir psikiyatrik bozukluk olarak kabul edilmemiş ve bu alanda daha fazla araştırma yapılması gerektiği belirtilmiştir (Irmak ve Erdoğan, 2016; Männikkö, Billieux ve Käriäinen, 2015).

DSM-5'te bu bozukluk için kullanılan terimin “internet” kelimesini içermesi bazı tartışmalara yol açmıştır. Bazı araştırmacılar oyun bağımlılığı için oyunun çevrimiçi olmak zorunda olmadığını, çevrimiçi oyunların dışında konsol, bilgisayar, mobil, arcade oyun makinesi gibi çevrimdışı olarak da oynanabilen dijital oyunların olduğunu belirtmişlerdir (Kuss, Griffiths ve Pontes, 2017). Fakat yakın zamanda yapılan bazı araştırmaların sonuçlarına göre, internette oyun oynama bozukluğu ve oyuna ayrılan zaman arasındaki ilişki hem çevrimdışı hem çevrimiçi oyunlar için anlamlıyken, çevrimiçi oyunlar için bu ilişkinin daha güçlü olduğunun görüldüğü belirtilmiştir (Lemmens ve Hendrik, 2016).

2.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığının Tanı ve Ölçütleri

Dijital oyun bağımlılığı, kişinin aşırı ve kompulsif olarak oyunlar oynaması ve olumsuz sonuçlarına rağmen bu davranışını kontrol edememesi ve durdurma girişimlerinin başarısızlığı ile tanımlanmaktadır (Baysak, Kaya, Dalgar ve Candansayar, 2016). Bir diğer tanımı ise kişinin yoğun ve tekrarlayıcı bir biçimde genellikle başkalarıyla beraber oyun oynamak için interneti kullanması olarak belirtilmiştir. Günde 8-10 saati haftada ise en az 30 saati bulan, yoğunluğu ve süresi gittikçe artan oyun oynama faaliyeti, oyun oynama davranışı üzerindeki kontrolün kaybedilmesi, engellemeye karşı ajitasyon, tolerans gelişimi, sorumlulukların ihmal edilmesi, yemek ve uyku zamanlarının kişi tarafından ihmal edilmesi gibi pek çok fiziksel ve bilişsel, davranışsal belirtiler ile gelişimini devam ettirir (Adanır, Özatalay ve Doğru, 2016). Horzum ve arkadaşlarına (2008) göre dijital oyun oynamanın bağımlılığa evrilmesi sürecinde memnuniyet ve haz artışına bağlı olarak daha çok oyun oynama isteği ortaya çıkmakta ve bunun sonucunda da bağımlılık oluşmaktadır. Horzum (2011), oyun oynama bağımlılığının beraberinde gelen davranışları ise şöyle sıralamıştır; sürekli oyunu düşünmek, oyunun gerçek hayatla ilişkilendirilmesi, oyun oynamaktan dolayı sorumlulukların aksatılması ve oyun oynamayı diğer etkinliklere tercih edilmesi.

Yukarıda da bahsedildiği üzere dijital oyun bağımlılığı literatürde yeni yeni yer edinmeye başlamış olan bir bozukluk olduğu ve bu alanda yeterli çalışma ve veriye sahip olunmadığı için kendisine özel tanı kriterlerine sahip değildi. Önceleri DSM III ve IV kitaplarında patolojik kumar oynama ölçütlerinin oyun bağımlılığına uyarlanarak kullanıldığı görülmektedir. Toplamda dokuz ölçüt yer alan bu ölçüm araçlarında, beş tane evet cevabının alınması kişiyi bağımlı olarak kabul etmek için yeterliydi. Bu ölçeklerde bazı maddeler oyun bağımlılığı için uygun olmasa da 2000’li yıllara kadar kullanılmıştır (Ayas, 2011). Bu ölçütler dışında pek çok farklı ölçütler de geliştirilmiştir. Bu ölçütlerden birkaçı Griffiths (2003) tarafından şu şekilde belirtilmiştir;

1. Kişi neredeyse her gün oyun oynuyor mu?
2. Genelde oyun oynama süresi çok mu uzun oluyor?
3. Oyunları zaman geçirmek için mi yoksa heyecan için mi oynuyor?
4. Oyun oynayamadığı zaman sinirli, huzursuz, karamsar mı oluyor?
5. Sportif veya sosyal aktiviteler için oyundan taviz veriyor mu?
6. Sorumluluklarını yerine getirmek yerine oyun mu oynuyor?
7. Oyunu bırakmak istiyor fakat bırakamıyor mu?

Bu sorulara dört taneden fazla evet cevabı alınıyorsa oyun oynama bağımlılığı olduğu kabul edilmektedir.

Geliştirilen bir başka tanı ölçütü ise DSM-5 (2013)'de yer alan ve internette oyun oynama bozukluğu için önerilen ölçütlerdir. Bu ölçütler ise şunlardır;

1. Zihnin yoğun bir şekilde çevrimiçi oyunlarla meşgul olması (bir sonraki oyun zamanını düşünme veya oyun için yeni taktikler geliştirmeye çalışma gibi).
2. Oyun oynanması engellendiğinde geri çekilme belirtileri göstermesi (sinirlilik, üzüntü veya kaygılı bir durumda olması)
3. Tolerans geliştirmesi (artarak daha fazla oyun oynama ihtiyacı hissetmesi).
4. Oyun oynama davranışını kontrol etmek üzerine gerçekleştirilen başarısız girişimler,
5. İnternet oyunlarından önce sahip olduğu hobi ve eğlencelerine ilgisini kaybetmesi,
6. Yarattığı sorunları bilmesine rağmen çevrimiçi oyunların devam eden aşırı kullanımı,
7. Çevrimiçi oyun oynamak için harcanan vakit hakkında diğerlerine yalan söyleme/gizleme,
8. Rahatsız edici ruh hallerinden kurtulmak veya rahatlama için çevrimiçi oyun oynamayı tercih etmesi,
9. Oyun oynama pahasına önemli bir ilişki, eğitim, iş fırsatını riske atması veya kaybetmesi.

Yukarıda belirtilen durumların 12 aylık bir süre içinde önerilen dokuz kriterden beş veya daha fazlasının karşılanması çevrimiçi oyun bağımlılığı tanısının konulmasında etkin rol oynamaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı sebepleri düşünüldüğünde net olmamakla birlikte pek çok fikir ve görüş ortaya konulmuştur. Bu fikirlerden bir tanesi ise gerçek hayatlarında sorunlar yaşayan kişilerin kendi kimliklerinden vazgeçerek, sanal ortamda yeniden oluşturdukları ve idealize ettikleri kimlikleriyle daha çok zaman geçirmek adına dijital oyun oynamaya çok fazla vakit ayırdıkları yönünde olmuştur. Savunma mekanizması olarak düşünülebilecek bu davranışın, gerçek yaşamın negatifliğinden ve zorluklarından

kaçış olabileceği yönünde pek çok araştırma yapılmaktadır (Alper, Aytan ve Ünlü, 2015).

Bu bağımlılığın oluşması ve günden güne artmasının nedenlerinden biri olduğu düşünülen durum ise, internet aracılığıyla çevrimiçi oyunların istenilen zaman ve mekânda ulaşılabilir olması olarak belirtilmiştir. İnternetin sunduğu imkânlar sayesinde çevrimiçi oyunlar çok büyük kitlelere ulaşmakta ve binlerce insanın ortak bir hedef için sanal dünyada bir araya gelmesine yardım etmektedir (Doğusoy ve İnal, 2006). Çevrimiçi oynanan oyunların pek çoğu ara vermeden sürekli oynanabilir ve bu durum kişi oyunda olmasa bile başka oyuncular oynamaya devam ettiği için oyunun sürekli gelişim halinde olmasına ve kişinin oyun akışından kopmak istememesine sebep olmaktadır. Pek çok oyunun amacı kişinin oluşturduğu karakteri/dünyayı geliştirmesi ve güçlendirmesi üzerine olduğu düşünülürse kişinin oyun oynama ve oyundan kopmama arzusu da anlaşılabilir. Bahsedilen bu oyun mekaniklerinden dolayı pek çok oyuncu bağımlılık oluşturabilmektedir (Gündüz, 2011).

2.3.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Epidemiyolojisi

Çevrimiçi/çevrimdışı oyun bağımlılığının yaygınlığına dair literatürde yapılmış araştırmalar farklı sonuçlar göstermektedir. Bazı araştırmacılar, örneklem kısıtlılıkları ve bozukluğun teşhisinde kullanılan ölçüm araçlarının farklılaşmasından dolayı yapılan çalışmalarda bozukluğa dair yaygınlığın abartılı raporlanmış olabileceğini ileri sürmüşlerdir (King ve Delfabbro, 2019). Ölçüm araçları ve kesme puanlarının ülkelere göre değişkenlik göstermesi bu farklılığın ortaya çıkmasındaki en büyük faktörlerden biridir (Kuss, 2013).

Elde edilen uluslararası araştırmalara göre, oyun bağımlılığı yaygınlık oranı %0,6-15 arasında değişmektedir (Desai ve ark., 2010; Gentile, 2009; Grüsser ve ark., 2007; Lemmens ve ark., 2009; Poli ve Agrimi, 2012; Porter ve ark., 2010; Van Rooij ve ark., 2011). Yapılan araştırmalar çevrimiçi oyun oynamanın Asya ülkeleri ve özellikle Çin, Kore ve Tayvan için ciddi bir halk sağlığı sorunu olabileceğini göstermiş ve ulusal olarak önlemler alınması gerektiğini belirtmiştir (Chiu ve ark., 2004; Dong ve ark., 2012; Hur, 2006; Wan ve Chiou 2007). Amerikan Tıp Birliği, Amerikalı gençlerin %90'ının çevrimiçi oyun oynadığını ve bunların %15'inin çevrimiçi oyun bağımlısı olduğunu tahmin ettiklerini belirtmişlerdir (Tanner, 2007). Kore'de farklı kültürlerden seçilen yetişkinlerle yapılan bir çalışmaya göre katılımcıların %13.8'inin çevrimiçi oyun

bağımlılığı açısından risk altında oldukları belirlenmiştir (Kim ve ark., 2016). Bunun yanında Hong Kong da yapılan bir araştırmaya göre, ergen bireylerde oyun bağımlılığının görülme prevalansı %15.6 olarak saptanmıştır (Wang ve ark., 2014). Almanya’da 11003 ergen birey ile DSM-5 ölçütlerinden uyarlanarak hazırlanmış bir çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği uyarlanarak bağımlılık seviyeleri araştırılmıştır. Yanıt veren kişilerin %1.16’sında çevrimiçi oyun bağımlılığı olduğu saptanmıştır (Rehbein, Kliem, Baier, Mössle ve Petry, 2015). Norveç’te 2500 katılımcı ile yapılan ulusal çaptaki çalışma neticesinde, sorunlu çevrimiçi oyun oynama %4.1, bağımlılık olarak ise %0.6 olarak tahmin edilmiştir (Mentzoni ve ark., 2011). Diğer bazı ülkelerdeki görülme sıklığı ise şöyle; Singapur için prevalans %9 ve %8.7 (Gentile ve ark., 2011; Choo ve ark., 2010). Avustralya’da %8.0 (Porter ve ark., 2010), Tayvan’da ise %15.1 (Lin ve ark., 2011) olarak bildirilmiştir.

Ülkemizde ise dijital oyun oynama bozukluğu ile ilgili yayımlanmış ve ulaşılabilir çalışma sayısı oldukça sınırlıdır (Çakır ve ark., 2011; Demirtaş Mardan ve Ferligül-Çakılcı, 2014; Güllü ve ark., 2012; Horzum, 2011; Pala ve Erdem, 2011). Sorunun ne kadar ciddi olduğuna dair epidemiyolojik veriye ulaşılamamıştır. Ulusal düzeyde yaygınlığı göstermemekle birlikte, 856 ergen ile yapılan bir çalışmada, bağımlı oyuncu oranının %28.8 bulunması dikkat edilmesi gereken bir konu olduğunu göstermiştir (Irmak, 2014).

Dijital oyun oynama bağımlılığında sadece ülkeler ve kültürler arasında fark görülmemektedir. Yapılan çalışmalar göstermiştir ki cinsiyetler arasında da belirgin bir fark vardır. 4028 ergen ile yapılan çalışmada, katılımcıların %4.9’unun sorunlu oyuncu oldukları ve bu sorunların erkek katılımcılarda %5.8, kadın katılımcılarda %3.0 olduğu bulunmuştur (Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo ve Potenza, 2010). Erkek bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığının görülme riskinin daha fazla olduğu hem Avrupa hem de Uzak Doğu ülkeleri için geçerli olduğunu gösteren çalışmalar olduğu bilinmektedir (Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen, 2005; Rehbein, Kleimann ve Mössle, 2010).

2.3.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Etiyolojisi

Dijital oyun bağımlılığı günümüzde net anlaşılabilmiş değildir. Diğer pek çok psikolojik rahatsızlığın eşlik edebileceği DOB, bu hastalıkların bir semptomu olarak görülmemelidir. Bozukluğun gelişimi araştırılırken önerilen modellerin çoğu temel olarak biyopsikososyal modelin üzerine kurulmuş olsa da genetik, öğrenme, motivasyon

ve nörobiyolojik yönler de dikkate alınmalıdır (Paulus ve ark., 2018). Bütün bunların yanında çalışmaların kısıtlı olmasından dolayı DOB gelişiminde psikiyatrik hastalıkların sebep veya sonuç olup olmadığı netlik kazanmamıştır (Griffiths ve ark., 2014).

1. Kişilik Özellikleri

DOB gelişiminde rol oynayabileceği düşünülen cinsiyet, öz değer ve kenedini düzenleme becerisi gibi psikolojik faktörler çokça araştırılmış ve DOB gelişimdeki rolleri incelenmiştir (Billieux ve Khazaal, 2015). Yapılan araştırmalar göstermiştir ki DOB gelişme ihtimali erkeklerde ve daha genç kişilerde, diğer yaş gruplarına ve kadınlara göre daha fazladır (Garcia ve Piqueras, 2016; Mentzoni, Brunborg ve Molde, 2011). Ayrıca bazı araştırmalarda ise DOB ile düşük özdeğer arasında anlamlı bir ilişki olduğunu göstermektedir (Hyun, Han ve Lee, 2015; Billieux, Thorens ve Khazaal, 2015). Bir diğer yandan, sorunlu ilişkilerin ve arkadaş eksikliğinin sebep olduğu yetersizlik duygusu ile DOB arasında anlamlı bir ilişki olduğu keşfedilmiştir (Griffiths, 2010). Pozitif ilişki bulunan diğer bir durum ise bireyin kişilerarası bağımlılıkla bağlantılı olarak, diğerleri tarafından olumsuz eleştirilmekten ve incitilmekten korkmasıdır (Škarupová ve Blinka, 2015). Griffiths ve arkadaşlarının yapmış olduğu bir diğer çalışma ise mutsuz kişilerin DOB gelişimine daha yatkın olduklarını göstermiştir (Hull, Williams ve Griffiths, 2013). Yukarıda ifade edilenlerle paralel olarak, oyun oynama davranışını istikrarlı bir şekilde devam ettiren en önemli motivasyonlardan birinin, oyun oynayan kişilerin kurdukları sosyal etkileşim olduğu bilinmektedir (Calado, Alexandre ve Griffiths, 2014). DOB üzerine yapılan son çalışmalar düşük sosyallik düzeyinin, bağımlılığın gelişmesinde büyük rol oynadığını göstermiştir (Männikkö, Billieux ve Kääriäinen, 2015). Yapılan bu araştırmalarda elde edilen bir diğer bilgi ise, engellenme ve öfke duygularına bir tepki olarak oyun oynamanın DOB olmayan oyunculara kıyasla DOB rastlanan kişilerde daha sık görüldüğü yönünde olmuştur (Kuss ve Griffiths, 2012).

2. Nörobiyolojik Faktörler

Son yıllarda madde bağımlılığı veya davranışsal bağımlılıklar için yapılan çalışmaların pek çoğu nörobilim çalışmalarından oluşmaktadır. Kuss ve Griffiths, çevrimiçi ve dijital oyun bağımlılığı ile ilgili 2012 yılına kadar nörobiyolojik görüntüleme tekniklerinden yararlanarak yapılmış 18 araştırmayı dizgesel olarak incelemiştir. Bu

arařtırmaların neticesinde, dijital oyun bağımlılığında görülen moleküler, nöral devreler ve davranış düzeylerinde madde bağımlılarında veya kumar bağımlılarında görülen nöral süreçlere benzerlik gözlemlenmiştir (Kuss ve Griffiths, 2012). Bunun yanı sıra sekiz erkek ile yürütölen bir çalışmada Pozitron Emisyon Tomografi altında oyuncuların dinleme durumuna göre oyun oynadıkları sırada striatumda dopamin reseptörlerine raklopridin bağlanması azaldığına işaret etmiştir. Elde edilen bu bulgular ışığında dijital oyun bağımlılığının ödöl eksikliği ile ilişkili olabileceğine ve dijital oyunların pozitif pekiřtirici ve ödüllendirici etkilerinde dopamin ve mezokortikolimbik yolağın önemli bir rolünün olduğına delalet edilmektedir. Özetlemek gerekirse nörobiyolojik arařtırmaların neticeleri dijital oyun bağımlılığının çeřitli fizyolojik, biyokimyasal ve nörolojik normalden sapmalar ile ilişkili olduğunu belirtmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016).

2.4. Bağlanma

2.4.1. Bağlanma Kuramı Tanımı ve Tarihçesi

Genellikle daha akıllı/ daha güçlü olarak görölen diğör kiřiye karşı yakın olma, yakınlık kurma isteğı olarak tanımlanan bağlanma davranışı, özellikle çocukluk çağında belirgin bir şekilde görölmeye başlar ve hayat boyu devam eder (Bowlby, 1977). İlk olarak John Bowlby tarafından ele alınan bu kuram, çocuk ve bakım vereni arasında gelişen ilk temel ilişkinin evrimsel işlevini açıklamak amacıyla oluşturulmuştur. Bowlby bağlanma ihtiyacının, evrimsel süreçte ortaya çıktığının ve bebeğın yaşamaya devam etme ihtimalini yükseltmeye yönelik adaptif davranış sisteminin bir parçası olduğunu ifade etmiştir. (Bowlby ve Buhrmester, 1967).

Bağlanma kuramına göre yeni doğan bebek, ona bakan ve koruyan bir yetişkin olduğunda hayatta kalabilir. Bebeğın doğduğunda, başını çevirme, kavrama, emme, ağlama gibi kendisiyle bakım vereni arasındaki etkileşimi sağlayacak yardımcı davranışları vardır (Bowlby, 2012). 8-12 hafta arasındaki dönemi bağlanma öncesi dönem olarak ele alınmaktadır. Bu dönemde annenin veya bakım vereninin uyarılarıyla harekete geçer. Çevresindeki kişileri fark edebilmesine rağmen bu kişileri ayırt edemez ya da kısıtlı bir şekilde ayırım yapabilir. Bağlanmanın ikinci evresi ve ilk işaretlerinin gözlemlendiğı 8-12 hafta ve 6 ay arasında ise bebek, bakım verenini diğörlerinden ayırt etmeye ve dikkatini bakım verenine çok daha fazla yönlendirmeye başlar. Bağlanmanın tam olarak gözlemlenebilmesi ise 6-24 ay arasında başlar. Bu

üçüncü dönemde bağlanma, yakınlık arayışı olarak kendisini gösterir (Bowlby, 1979). Bağlanma süreci ikinci ve üçüncü yaşa yayılmaktadır (Hazan ve Shaver, 1994). Bakım veren yokken gerginlik yaşayan çocuk, bakım verenin varlığında ise rahatlık ve huzur hisseder. Bowlby'e göre yaşam ile daha iyi baş ettiği düşünülen bir kişi ile yakınlığın korunması, bağlanmanın tanımlayıcı özelliğidir ve bunun temel görevi ise tehlikelerden korunmaktır (Pehlivan Türk, 2004).

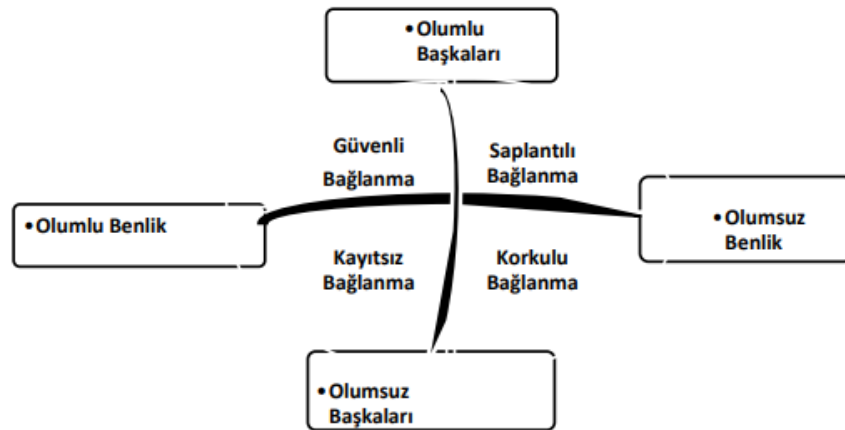
Bağlanmanın içerisinde 3 temel vardır. Güvenlik duygusu geliştirebilme, ihtiyaçlarını karşılayabilme, güvenli bir alanın olduğunun bilincinde olmadır. Bowlby, bu maddeler sağlıklı bir şekilde karşılanmadığı zaman, oluşacak olan benliğin sağlıklı olmayacağından bahseder. Bunu da kendi çalışma modelleri ile açıklar. İçsel çalışma modelleri kuramın çıkış noktası niteliğindedir. Bahsedilen modeller çocuğun bakım vereninin davranışlarını temel alır. Bakım verenin gösterdiği olumlu tepki, kendisinin güvenilir, ulaşılabilir olduğunu bebeğe/çocuğa gösterir. Tam tersi duyarsız davranışlar ise yukarıda söylenilen durumların aksini ifade etmektedir. Bowlby çalışan modellerin ergenlik dönemine kadar uzayacağını, ergenlikten sonrasında ise değişimin pek mümkün olmadığını ve yetişkinlik döneminde bireylerin bu modelleri kullandığını ifade etmektedir. Gelişim evresinde kurulan bu bağlılık ve güven ilişkisi çocuğun benliğinin gelişmesini sağlar ve gelişen bu bağlarla birlikte çocuğun temel kişiliği oluşmaya başlar. Bowlby'nin aksine Ainsworth (1969) ise bağlanma sisteminin insan hayatının bütün dönemlerinde var olduğunu savunur. Bu şekilde ifade edilen bağlanma, herhangi bir yaşta olgunlaşmanın tamamlanmamış olduğu veya zafiyet ile yardım ihtiyacı olduğu anlamı taşımamaktadır. Bebek ile bakım vereni arasında başlayan bağlanma sonraki dönemlerde başkalarıyla kurulan ilişkilerde devam eder. Kısa süreli ya da anlık ilişkilerle kurulamayan bağlanmanın, kalite açısından yeterli ve süreklilik sağlayan ilişkiler ile kurulması mümkündür. Anlık ihtiyaç dolayısıyla ortaya çıkan bağımlılığın bu özelliği onu bağlanma modelinden ayırmaktadır (Akt: Akdağ, 2011).

2.4.2. Bağlanma Stilleri

Bowlby'nin kuramını uygulamaya aktaran Ainsworth ve arkadaşları, Yabancı Ortam dedikleri bir deney ile çocukların yabancı bir kişinin varlığında, annenin ayrılması ve yeniden ortama dönmesi durumlarında ne tarz reaksiyonlar verdiklerini gözlemleyerek bağlanma stillerini incelemişlerdir (Ainsworth, Blehar, Waters ve Wall, 1978). Çocukların özellikle annenin gitmesi ile ayrıldıkları ve dönüşü ile birleştiklerinde

ve yabancı bir kişiyle oldukları durumlara gösterdikleri reaksiyonlara göre bağlanma stilleri olarak anılan, güvenli, kaygılı/kararsız ve kaçınan bağlanma olmak üzere 3 genel grup şeklinde sınıflandığını gözlemlemişlerdir.

Bartholomew ve Horowitz'in (1991) Bowlby'nin benlik ve başkaları modelleri temelinde geliştirdiği dört kategori (güvenli, saplantılı, kaçınan ve korkulu bağlanma) modeli sonraki yıllarda yapılan çalışmalarda iki temel zihinsel modele denk gelen bağlanmayla alakalı kaygı ve kaçınma boyutlarını temsil ettiğini göstermiştir. Bu sebeple dört ana kategoriyi, bağlanma kaygısı ve bağlanma kaçınması temelinde açıklayan yeni dört kategori yaklaşımı zaman içerisinde alanda en çok kabul gören yaklaşım olmuştur (Sümer, 2006; Fraley ve Shaver, 2000). Bu modele göre benlik ve başkaları modelinin bağlanma kaygı ve kaçınma boyutlarının olumlu ya da olumsuz olmasına göre 4 temel bağlanma stili tanımlanmaktadır. Güvenli bağlanma stili düşük seviyede kaygı, olumlu benlik ve düşük seviyede kaçınma ile varlık gösterirken, bunun zıttında yer alan korkulu-kaçınan bağlanma olumsuz benlik ve olumsuz başkaları modelleri ile ilişkilendirilmektedir. Saplantılı bağlanma yüksek kaygı ve düşük kaçınma ile kendisini gösterirken, kayıtsız kaçınan bağlanma düşük kaygı fakat yüksek kaçınma boyutları ile tanımlanmaktadır.



Şekil 1. Dörtlü Yetişkin Bağlanma Stili (Bartholomew ve Horowitz, 1991).

2.4.3. Yetişkin Bağlanma Stilleri

Bağlanmanın yaşam boyunca devam eden ve yetişkin dönemdeki bağlanmanın, çocukluk ve ergenlik döneminde geliştirilen bağlanmanın devamı olduğu düşünülmektedir (Ma, 2006). Kişiler farklı yaşam dönemlerinden geçerken, bağlanma davranışları da değişiklikler gösterebilmektedir. Çocukluk döneminde bağlanmada fiziksel yakınlık önemli iken erişkinlik döneminde güvenlik ve aidiyet duyguları ile sağlanmaktadır (Antonucci, Akiyama ve Takahashi, 2004).

Yetişkin bağlanma modellerinde önde olan romantik ilişkilerdir. Kişilerin çocukluk döneminde geliştirdikleri bağlanma stilleri, başta romantik ilişkileri olmak üzere sosyal hayatlarını ve iş yaşamlarını da etkilemektedir. Yetişkin bağlanma stilleri ile çocukluk bağlanma stilleri arasındaki fark, yetişkinlerde bağlanma figürü olan partnere bağımlılığın olmaması durumudur (Ainsworth, 1982).

2.4.4. Bağlanma ve Psikopatoloji

Bowlby bağlanmanın temelini sağlıklı olanın güven ve güvenli bağlanma olduğunu ifade eder. Güvenli bağlanma sağlıklı olarak kabul edilirken güvensiz bağlanma ilerleyen yaşam dönemlerinde bazı psikopatolojilerin oluşmasında belirleyici rol oynamaktadır. Yapılan bazı araştırmalar sonucunda elde edilen veriler göstermiştir ki güvenli bağlanmaya sahip çocuklar psikolojik olarak uyumlu ve sağlıklı bir gelişim evresi yaşamalarının yanı sıra toplum tarafından uyumlu ve sorunsuz kişiler olarak görülmektedirler (Steinberg, 2007). Kaygılı bağlanmayı esas alan çalışmalarda ise bu bağlanma modeline sahip kişilerin ilerleyen dönemlerde anksiyete bozuklukları, depresif bozukluklar ile ilişkili, dağınık bağlanma dissosiyatif bozukluklarına, güvenli bağlanma modeline sahip kişilere göre daha yatkın olduklarını göstermiştir. Güvensiz bağlanma ele alındığında ise bu bağlanma modeline sahip kişilerin OKB, travma sonrası stres bozukluğu, sosyal fobi, panik bozukluk ile ilişkili olduğu gözlemlenmiştir. Karasız bağlanma modeline sahip kişilerde ise anksiyete, düşünce bozuklukları, depresyon ve sosyal kabul görme ihtiyacı, sınır kişilik bozukluğu gibi durumlarla daha çok bağlantı kurdukları belirlenmiştir. En son model olan kaçınan bağlanma ise antisosyal kişilik bozukluğu, madde kötüye kullanımı, davranım bozukluğu ile ilişkili bulunmuştur (Brown, 2003).

2.4.5. Baęlanma ve Baęımlılık

Literatür arařtırmaları sırasında baęlanma dinamikleri ve davranıřsal sonuçlarına dair çok sayıda arařtırmaya rastlamıř olmakla birlikte, baęlanma ve baęımlılık iliřkisini inceleyen az sayıda arařtırmaya ulařılmıřtır.

Flores (2004) baęımlılıęı temel olarak bir baęlanma bozukluęu olarak grdüğünü ifade etmiřtir. Çocukluęun erken dönemlerinde, çocuk ve bakım vereni arasındaki iliřkinin kalitesine göre geliřen güvenli baęlanmanın madde baęımlılıęı için koruyucu olduęu belirtilmiřtir (Cooper, Shaver ve Collins, 1998). Yapılan bazı arařtırmalar, kaçınan baęlanma stili ile madde baęımlılıęı ve internet baęımlılıęı arasında anlamlı iliřki olduęunu gösterirken, yürütölen dięer alıřmalarda ise esrar, alkol ve sigara kullanım sıklıęı ile kaygılı baęlanma arasında anlamlı bir iliřkinin bulunduęunu ifade etmektedir (Finzi-Dottan, Cohen ve Iwaniec, 2003; Kang, Park, Park ve Park, 2012; Kassel, Wardle ve Roberts, 2007). Schindler ve arkadaşlarının (2005; 2009) madde baęımlıları ile yaptıkları alıřmalarında ise eroin gibi baęımlılık yapıcı maddeler ile korkulu-kaçınan baęlanma stili ile anlamlı bir iliřkiye rastlanmış ve madde baęımlılarında korkulu-kaçınan baęlanmaya sıka rastlandığı ifade edilmiřtir. Mickelson, Kessler ve Shaver (1997) ise Amerika Birleřik Devletleri'nde gerekleřtirdikleri ve geniř örnekleme kitlesine sahip arařtırmalarında çoęunlukla kaçınan baęlanmanın dięer güvensiz baęlanma türlerine kıyasla baęımlılıkta daha sık rastlandığına iřaret etmiřlerdir.

Yine Schindler ve arkadaşlarının yürüttükleri alıřmalarda, baęımlılar arasında en az rastlanan baęlanma stili olan güvenli baęlanma olduęu ifade edilirken, korkulu-kaçınan güvensiz baęlanmanın en sık olarak görölen baęlanma stili olduęu belirtilmiřtir. Baęlanma stilleri ve ikincil duygu düzenleme yöntemleri göz önünde bulundurulacak olursa korkulu-kaçınan baęlanma stiline sahip kiřiler duygusal stres ile bař etme yöntemi olarak psikoaktif madde kullanımına en çok yönelen ve en riskli grubu oluřtırmaktadırlar.

Literatür incelendiğinde özellikle boylamsal arařtırmalar madde kullanım bozukluklarında güvensiz baęlanmanın bir yakınlık faktörü olarak ele alınabileceğine delalet etmektedir (Allen, Hauser ve Borman-Spurell, 1996; Branstetter, Furman ve Cottrell, 2009; Zhai, Kirisci, Tarter ve Ridenour, 2014).

Bağlanma ve bağımlılık ile ilgili yapılan araştırmalar hem klinik hem normal örnekleme eroin bağımlılığından sigara kullanım şiddetine, problemli internet kullanımından alkol kullanımına kadar çeşitli bağımlılık davranışlarının güvensiz bağlanma stilleri ile pozitif ilişkisini göstermektedir (Sümer, Oruçlar ve Çapar 2015).

2.4.6. Bağlanma Kuramı ve Dijital Oyun Bağımlılığı

DOB için DSM-5'in 3. bölümünde yer alan “üzerinde daha fazla araştırma yapılması önerilen” başlığı altında belirtilmiştir. Fakat tanısal ölçütleri karşılayacak seviyede geçerlilik ve güvenilirlik çalışması olmadığı düşünülerek, bahsedilen diğer bağımlılıkların DSM-5'e eklenmesi için yeterli derecede delile varılamadığı neticesine ulaşılmıştır (Petry, Blanco ve Auriacombe, 2014).

Bağlanma teorisi, madde ve alkol bağımlılıklarını anlamak amacıyla sıkça kullanılmıştır. Günümüzde ise davranışsal bağımlılıklar, özellikle de internet ve internet temelli bağımlılıkları (sosyal medya, çevrimiçi alışveriş, akıllı telefon vb.) anlamak amacıyla kullanılmaya başlanmış ve internet kullanımı temel alınmıştır. Bunun yanı sıra literatürde bağlanma ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalar oldukça sınırlıdır (Sung, Nam ve Hwang, 2020). Suárez, Thio ve Singh (2012) yaptıkları çalışmada kaygılı ve kaçınan bağlanma modeline sahip kişilerin güvenli bağlanma modeline sahip kişilere göre dijital oyun bağımlılığı konusunda daha çok yatkınlık gösterdikleri sonucunu elde etmişlerdir. Yapılan diğer çalışmalardan elde edilen bulgular da bunu destekler nitelikte olup birebir oyun bağımlılığı ile ilgili olmasalar da sorunlu internet kullanımının güvenli bağlanma ile negatif, güvenli olmayan (kaygılı ve kaçınan) bağlanma modeli ile pozitif ilişki içerisinde olduklarını göstermiştir (Lin, Ko ve Wu, 2011; Shin, Kim ve Jang, 2011).

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, araştırmada kullanılan veri toplama araçları, araştırmanın örnekleme ve bunlarla ilişkili yapılmış olan geçerlik ve güvenirlik çalışmaları, verilerin analizinde ve verilerin toplanmasında kullanılan istatistiksel yöntemlerle ilgili açıklamalara yer almaktadır.

3.1. Evren ve Örneklem

Eylül 2020- Kasım 2020 tarihleri arasında dijital oyun oynayan 18 yaş üzeri bireylere, çevrimiçi bir araştırma yapma platformu aracılığıyla ulaşılmıştır. Araştırmaya, katılımları için bilgilendirilmiş onamları alınan erişkin bireyler katılmıştır.

Toplam 533 kişiden oluşan örneklemin 317'si kadın 216'sı erkek olarak dağılım göstermiştir.

3.2. Araştırmanın Modeli

Yapılan bu araştırma 18-71 yaş grubunda olan bireylerin dijital oyun oynama bağımlılık durumlarını bağlanma kuramı çerçevesinde inceleyen yordayıcı ilişkisel bir çalışmadır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Yapılan araştırmanın verilerinin toplanmasında, araştırmada kullanılan ölçekler ile sosyodemografik veri formu ve bilgilendirilmiş gönüllü onam formu araştırmacı tarafından düzenlenip, çevrimiçi olarak katılımcılara iletilmiştir. Ölçekler ve formlar katılımcılar tarafından bireysel olarak yanıtlanmıştır. Araştırmaya katılım gönüllü olarak katılım sağlayan kişilerin soruları içten ve doğru bir şekilde yanıtlamaları istenmiş ve kişisel verilerinin sadece araştırmacı tarafından görüleceği bilgisi kendilerine iletilmiştir. Çalışmada veri toplama amacıyla Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu ve araştırmaya uygun olarak bir Sosyodemografik Veri Formu kullanılmıştır. Bu iki form dışında kullanılan ölçekler ise; Erişkin Bağlanma Biçimi Ölçeği (EBBÖ) ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu'dur (OBÖ-KF).

3.3.1. Sosyodemografik Bilgi Formu

Ankete katılım sağlayan kişiler hakkında detaylı bilgi edinmek amacı ile sosyodemografik veri formu kullanılmıştır. Katılımcıların cinsiyet, yaş, eğitim, çalışma durumu, medeni durumları, eğitim düzeyleri gibi bilgileri bu form aracılığı ile sağlanmıştır.

3.3.2. Erişkin Bağlanma Biçimleri Ölçeği (EBBÖ)

Bağlanma biçimlerini değerlendirmek amacıyla geliştirilen bir ölçektir. Orijinal formda 15 soru bulunurken en son Türkçeye çevrilen ve uyarlanan versiyonunda 18 soru bulunmaktadır. Yine orijinal formunda sorular 1 ve 7 arası puanlanırken Türkçe'ye uyarlanan formda “doğru” ve “yanlış” olarak cevaplanacak şekilde düzenlenmiştir. Kesebir, Kökçü ve Dereboy'un 2012 de düzenledikleri ölçekte güvenli, kaçınan ve kaygılı/ikircikli bağlanma için Kuder-Richardson iç tutarlılığı sırasıyla 0.72, 0.82 ve 0.85'tir. Yapılan çalışmada madde toplam korelasyon puanı hiçbir madde için 0.4'ün altında bulunmamıştır.

3.3.3. Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Lemmes tarafından 2009 yılında oluşturulan, 21 sorudan oluşan ve oyun bağımlılığını ölçmeyi hedefleyen bir ölçektir. Griffiths (2005) oluşturduğu kumar bağımlılığı ölçeğinden alınan 7 soru bulunmaktadır. Her bir kriter üç madde ile ölçülmüştür. 21 maddelik uzun form ve 7 maddelik kısa form olarak kullanılabilen ölçeğin, yaptığımız bu araştırmada 7 soruluk kısa formu kullanılmıştır. Kısa formun politetik ve monotetik formatları mevcuttur. Politetik format, 7 sorudan en az 4 tanesine likert tipi puanlamada 3 ve üzeri yanıt verilmiş olduğunda, riskli oyun oynama davranışına sahip bireyleri saptamaktadır. Monotetik format ise, 7 sorunun hepsine likert tipi puanlamada 3 ve üzeri yanıt verilmiş olduğunda, olasılıkla oyun bağımlısı olan kişileri saptamaktadır.

Baysak ve arkadaşları (2016) Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ni Türkçe'ye çevirmiş ve uyarlamışlardır. Yapılan çalışmada Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu (OBÖ-KF) için iç tutarlılık oldukça yüksek bulunmuştur (Cronbach's $\alpha=0.88$). Düzeltilmiş madde-toplam korelasyonları 0.67 ile 0.74 arasında bulunmuştur. Ölçeğin ortalaması ise 2.58 (SS = 0.99) olarak belirtilmiştir.

3.4. Veri Analizi

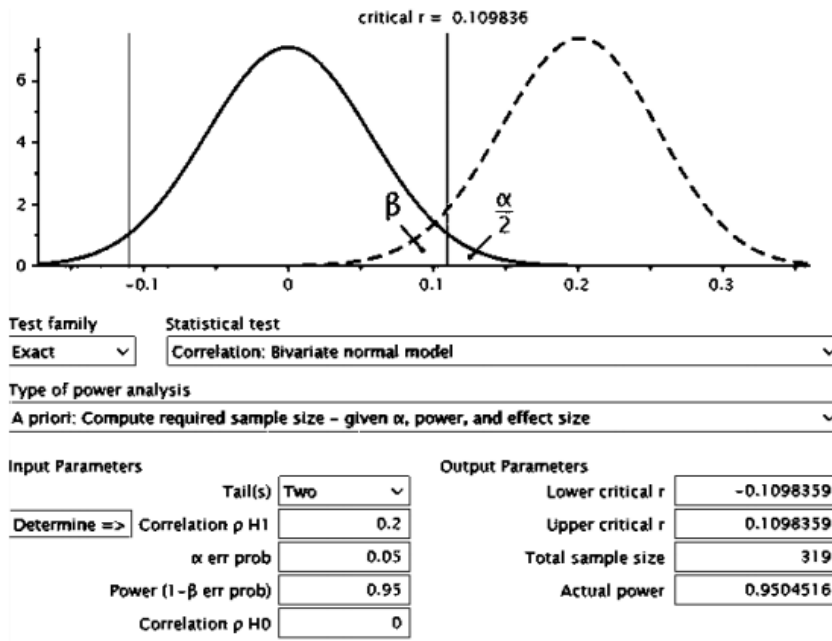
Araştırma, karşılaştırmalı ilişkisel analiz modellerinin kullanıldığı nicel bir çalışmadır. Araştırma değişkenleri oyun oynama bağımlılığı grupları (bağımlı, riskli ve risksiz) olarak ele alınmıştır. Bu grupların erişkin bağlanma stillerinden güvenli, kaçınan ve kaygılı bağlanma ile ilişkileri incelenmiştir. Elde edilen bilgilerin analizi için; SPSS (Statistical Package Program for Social Science) versiyon 21.0 programı kullanılmıştır. Ölçekler ile Sosyodemografik Bilgi Formunda yer alan değişkenler arasındaki ilişkiyi saptamak için Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ve Bağımsız T-Testi Analizinden yararlanılmıştır. Ölçeklerin aralarındaki ilişkiyi saptamak amacıyla Pearson Korelasyon Analizi ve ilişkiyi yordamak amacıyla Regresyon Analizi kullanılmıştır. Analizlerde anlamlılık değeri 0,05 olarak alınmıştır.

BÖLÜM IV

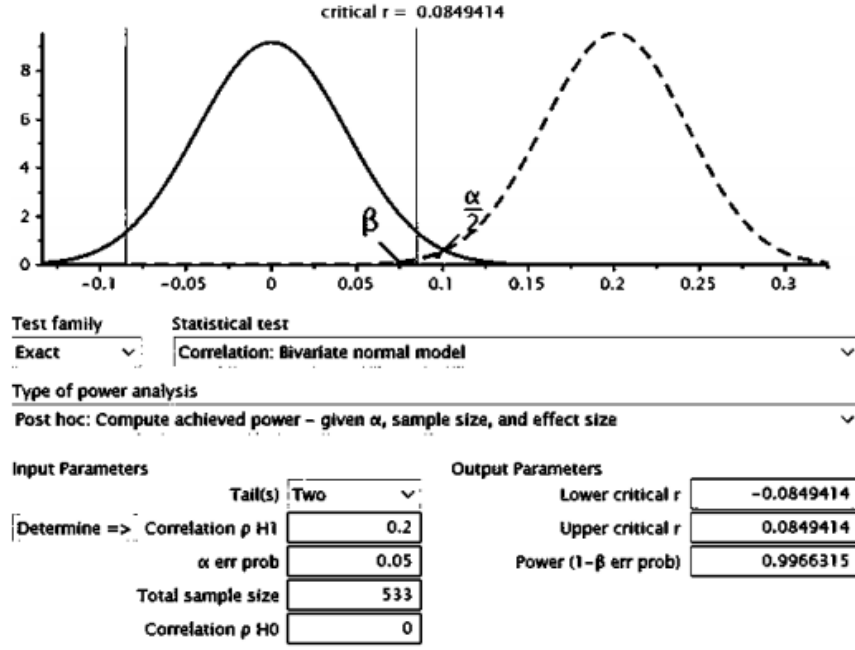
BULGULAR

4.1 Örneklem Büyüklüğünün Belirlenmesi

Çalışmada kullanılacak olan örneklem büyüklüğünün belirlenmesi için, G Power 3.1.9.6 programından yararlanılmıştır. Bivariate normal model testi ile standartlaştırılmış direkt etki büyüklükleri dikkate alındığında %95 güven, %95 test gücü, etki büyüklüğü 0.2 ve α yanılma payı 0.05 alınarak minimum örneklem sayısı 319 kişi olarak belirlenmiş olup çalışmada 533 kişiye ulaşılmıştır. Çalışmada yer alan 533 kişi üzerinden araştırmanın test gücü hesaplandığında etki büyüklüğü 0.2 ve α yanılma payı 0.05 alınarak hesaplanan test gücü %99,6 olarak saptanmıştır.



Şekil 2. Örneklem Büyüklüğünün Hesaplanması



Şekil 3. Güç Analizi

4.2. Örneklem İncelenmesi

4.2.1. Sosyodemografik Özellikler

Çalışmaya katılan kişilere ait sosyodemografik verilerin dağılımı Frekans Analizi ile incelenmiş ve sonuçları Tablo 4.1’de verilmiştir.

Tablo 4.1 Örneklem Ait Tanımlayıcı İstatistik Bulgular

Faktör	Değişken	Sayı (n=533)	Yüzde (%)
Cinsiyet	Kadın	317	59,5
	Erkek	216	40,5
Eğitim Düzeyi	Lise	98	18,4
	Üniversite	340	63,8
	Lisansüstü	95	17,8
Medeni Durum	Bekar	412	77,3
	Evli	121	22,7
Çalışma Durumu	Çalışıyor	218	40,9
	Yarı zamanlı çalışıyor	41	7,7
	Çalışmıyor	274	51,4

Araştırmaya katılan 533 katılımcının cinsiyet değişkenine göre dağılımları incelendiğinde; 317 (%59,5) kadın, 216 (%40,5) erkek olduğu görülmektedir.

Katılımcıların eğitim düzeylerine dair dağılımları incelendiğinde; 98 (%18,4) kişinin lise, 340 (%63,8) kişinin üniversite ve 95 (%17,8) kişinin lisansüstü mezunu olduğu görülmektedir.

Medeni duruma yönelik dağılım incelendiğinde; 412 (%77,3) katılımcının bekâr ve 121 (%22,7) katılımcının evli olduğu görülmektedir.

Katılımcıların çalışma durumlarına göre dağılımları incelendiğinde; 218 (%40,9) kişinin çalıştığı, 41 (%7,7) kişinin yarı zamanlı çalıştığı ve 274 (%51,4) kişinin ise çalışmadığı görülmektedir.

Araştırmada yer alan katılımcıların yaş ortalamalarına dair veriler Tablo 4.2’de verilmiştir.

Tablo 4.2 Katılımcılara Ait Yaş Ortalamaları

Değişken	n	Min	Maks	Ortalama ($\bar{x}$)	SS
Yaş	533	18	71	26,69	8,99

Araştırmada yer alan 533 katılımcının yaş aralıkları 18-71, yaşları ortalaması 26.69 ve standart sapma değeri 8.99 olarak saptanmıştır.

4.3. Ölçeklerin İncelenmesi

4.3.1. Ölçeklerin Normallik Dağılımları

Araştırma sorularının test edilmesinden önce, veri dağılımlarının standart normal dağılıma uygun olup olmadığı test edilmiştir. Sonuçlar Tablo 4.3’te verilmiştir.

Tablo 4.3 Ölçeklerin Normallik Testi Sonuçları

Ölçek Adı	Z	p
Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu (OBÖ-KF)	0,134	0,038*
Erişkin Bağlanma Biçimi Ölçeği (EBBÖ)	0,125	0,046*

* $p \leq 0,05$: İstatistiksel olarak anlamlı

Kolmogorov-Smirnov testinin sonuçlarına göre; araştırmada kullanılan Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu ($z=0,134$; $p=0,038$) ve Erişkin Bağlanma Biçimi Ölçekleri ($z=0,125$; $p=0,046$) puanlarının dağılımı standart normal dağılıma göre istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar göstermektedir ve bu sebeple normal dağılıma uygun değildir ($p \leq 0,05$) ancak ölçeklerin basıklık ve çarpıklık değerleri incelendiğinde,

değerlerin -1 ve +1 arasında bulunduğu görülmektedir. Basıklık ve çarpıklık değerlerin bu aralıkta yer alması durumunda Tabachnick ve Fidell (2013)'e göre ölçek puanlarının dağılımı, normal dağılıma uygun olarak kabul edilmektedir. Bu kurala göre kullanılan ölçekler normal dağılıma uygundur ve buna bağlı olarak hipotez testlerinde parametrik testler kullanılmıştır.

4.3.2. Katılımcıların Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimlerine İlişkin Bulgular

Araştırmada kullanılan bütün ölçeklerin ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 4.4'te sunulmuştur.

Tablo 4.4 Ölçeklerin Puan Ortalamaları ve Puan Aralıkları

	n	$\bar{x}$	SS	Min	Maks
Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu	533	13,25	5,57	7	35
Güvenli Bağlanma	533	9,25	1,58	6	12
Kaçıngan Bağlanma	533	9,33	1,61	6	12
Kaygılı Bağlanma	533	7,97	1,65	6	12

Katılımcıların Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formundan aldıkları puan ortalaması 13.25 olarak saptanmıştır. Bununla birlikte katılımcıların Güvenli Bağlanma puanları ortalaması 9.25, Kaçıngan Bağlanma puanları ortalaması 9.33 ve Kaygılı Bağlanma puanları ortalaması 7.97'dir. Buna göre katılımcıların Kaçıngan Bağlanma puanları diğer bağlanma biçimlerinden daha yüksektir.

Katılımcıların oyun bağımlılık düzeylerine dair sonuçlar Tablo 4.5'te verilmiştir.

Tablo 4.5 Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine İlişkin Bulgular

Faktör	Grup	Sayı (n=533)	Yüzde (%)
Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyi	Risk yok	253	47,5
	Riskli	219	41,1
	Olasılıkla Bağımlı	61	11,4

Katılımcıların oyun bağımlılık düzeyleri incelendiğinde; 253 (%47,5) kişinin oyun bağımlılığının olmadığı, 219 (%41,1) kişinin oyun bağımlılığı riski taşıdığı ve 61 (%11,4) kişinin olasılıkla oyun bağımlılığı olduğu tespit edilmiştir.

4.3.3. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimleri Arasındaki İlişkiler

Dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yapılan Pearson Korelasyon Analizi sonuçları Tablo 4.6’da verilmiştir.

Tablo 4.6 Ölçekler Arasındaki İlişkinin Korelasyon Analizi Sonuçları

		(1)	(2)	(3)	(4)
(1) OBÖ-KF	r	1			
	p				
(2) Güvenli Bağlanma	r	0,063	1		
	p	0,143			
(3) Kaçınan Bağlanma	r	0,022	-0,462	1	
	p	0,604	0,000***		
(4) Kaygılı Bağlanma	r	0,210	-0,044	0,335	1
	p	0,000***	0,315	0,000***	

****p<0,01: İstatistiksel olarak anlamlı**

Korelasyon sonuçlarına göre; dijital oyun bağımlılığı ile Kaygılı Bağlanma ($r=0,210$; $p=0,000$) arasında istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönde bir ilişki vardır.

Güvenli Bağlanma ile Kaçınan Bağlanma ($r=-0,462$; $p=0,000$) istatistiksel olarak anlamlı ve negatif yönde bir ilişki vardır.

Kaçınan Bağlanma ile Kaygılı Bağlanma ($r=0,335$; $p=0,000$) arasında istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönde bir ilişki vardır.

4.3.4. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimi ile Cinsiyet Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma biçiminin cinsiyete göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını incelemek amacıyla yapılan Bağımsız Gruplarda t-Testi Analizi sonuçları Tablo 4.7’de verilmiştir.

Tablo 4.7 Örneklemen Ölçek Puanları İle Cinsiyet Arasındaki İlişkiye Ait t-Testi Sonuçları

	Cinsiyet	n	$\bar{x}$	SS	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kadın	317	11,56	4,56	-8,631	0,000*
	Erkek	216	15,73	6,00		
Güvenli Bağlanma	Kadın	317	9,09	1,55	-2,985	0,003*
	Erkek	216	9,50	1,58		
Kaçınan Bağlanma	Kadın	317	9,38	1,62	0,869	0,385
	Erkek	216	9,26	1,61		
Kaygılı Bağlanma	Kadın	317	7,85	1,65	-1,892	0,059
	Erkek	216	8,13	1,65		

* $p \leq 0,05$: İstatistiksel olarak anlamlı

Yapılan analiz sonucuna göre; Oyun Bağımlılığı ve Güvenli Bağlanma cinsiyete anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir ($p \leq 0,05$). Erkek katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ($p=0,000$) ve Güvenli Bağlanma ($p=0,003$) puanları kadın katılımcılara göre anlamlı derecede farklı ve yüksek olarak saptanmıştır.

4.3.5. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimi ile Eğitim Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma biçiminin eğitim düzeyine göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını incelemek amacıyla yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları Tablo 4.8’de verilmiştir.

Tablo 4.8 Örneklemen Ölçek Puanları İle Eğitim Düzeyi Arasındaki İlişkiye Ait ANOVA Sonuçları

	Eğitim Düzeyi	n	$\bar{x}$	ss	Min	Max	F	p	Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	Lise	98	11,85	5,38	7	31	4,725	0,009*	1-2 2-1
	Üniversite	340	13,75	5,75	7	35			
	Lisansüstü	95	12,89	4,84	7	29			
Güvenli Bağlanma	Lise	98	9,15	1,56	6	12	2,266	0,105	
	Üniversite	340	9,20	1,56	6	12			
	Lisansüstü	95	9,56	1,62	6	12			
Kaçınan Bağlanma	Lise	98	9,68	1,56	6	12	9,652	0,000*	1-3 2-3 3-1 3-2
	Üniversite	340	9,40	1,59	6	12			
	Lisansüstü	95	8,72	1,62	6	12			
Kaygılı Bağlanma	Lise	98	8,03	1,80	6	12	1,986	0,138	
	Üniversite	340	8,03	1,62	6	12			
	Lisansüstü	95	7,66	1,60	6	12			

* $p \leq 0,05$: İstatistiksel olarak anlamlı

Analiz sonuçlarına göre; dijital oyun bağımlılığı ($F_{(2,530)}=4,725$; $p=0,009$) ve Kaçınan Bağlanma ($F_{(2,530)}=9,652$; $p=0,000$) puanlarının eğitim düzeyi ile aralarında

anlamli düzeyde bir fark bulunmaktadir. Farkliligin hangi gruptan kaynaklandigini belirlemek amaciyla yapilan Tukey Post-Hoc testi sonuclarina gore;

Dijital oyun bagimlilikligi icin; lise ve universitenin aralarindaki anlamlı iliskiden kaynaklandigi gorulmektedir. Üniversite mezunu olan katılımcıların Oyun Bağımlılığı puanlarının üniversite mezunu olmayan katılımcılardan daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Güvenli Bağlanma için; lisansüstünün lise ve üniversite ile arasındaki anlamlı iliskiden kaynaklandığı görülmektedir. Lise mezunu olan katılımcıların Güvenli Bağlanma puanlarının üniversite ve lisansüstü mezunu olan katılımcılardan daha yüksek olduğu saptanmıştır.

4.3.6. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimi İle Medeni Durum Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma biçiminin medeni duruma göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını incelemek amacıyla yapılan Bağımsız Gruplarda t-Testi Analizi sonuçları Tablo 4.9’da verilmiştir.

Tablo 4.9 Örneklemin Ölçek Puanları İle Medeni Durum Arasındaki İlişkiye Ait t-Testi Sonuçları

	Medeni Durum	n	$\bar{x}$	SS	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Bekâr	412	13,53	5,73	2,136	0,033*
	Evli	121	12,30	4,91		
Güvenli Bağlanma	Bekâr	412	9,16	1,55	-2,477	0,014*
	Evli	121	9,57	1,62		
Kaçınan Bağlanma	Bekâr	412	9,36	1,59	0,822	0,412
	Evli	121	9,23	1,70		
Kaygılı Bağlanma	Bekâr	412	8,08	1,71	3,385	0,001*
	Evli	121	7,57	1,40		

* $p \leq 0,05$: İstatistiksel olarak anlamlı

Analiz sonuçlarına göre; dijital oyun bağımlılığı, Güvenli Bağlanma ve Kaygılı Bağlanma medeni duruma göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir ($p \leq 0,05$). Bekâr katılımcıların Oyun Bağımlılığı ($p=0,033$) ve Kaygılı Bağlanma ($p=0,001$) puanları evli katılımcılara göre anlamlı derecede farklı ve yüksek olarak saptanmıştır. Diğer yandan evli katılımcıların Güvenli Bağlanma ($p=0,014$) puanları bekâr katılımcılara göre anlamlı derecede farklı ve yüksektir.

4.3.7. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimi İle Çalışma Durumu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma biçiminin çalışma durumuna göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını incelemek amacıyla yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları Tablo 4.10’da verilmiştir.

Tablo 4.10 Örneklemen Ölçek Puanları İle Çalışma Durumu Arasındaki İlişkiye Ait ANOVA Sonuçları

	Çalışma Durumu	n	$\bar{x}$	ss	Min	Max	F	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Çalışıyor	218	12,99	5,48	7	24	0,489	0,614
	Yarı zamanlı	41	13,12	5,04	7	35		
	Çalışmıyor	274	13,48	5,73	7	35		
Güvenli Bağlanma	Çalışıyor	218	9,34	1,49	6	12	1,770	0,171
	Yarı zamanlı	41	9,56	1,62	6	12		
	Çalışmıyor	274	9,14	1,63	6	12		
Kaçıngan Bağlanma	Çalışıyor	218	9,27	1,65	6	12	0,343	0,710
	Yarı zamanlı	41	9,26	1,76	6	12		
	Çalışmıyor	274	9,39	1,56	6	12		
Kaygılı Bağlanma	Çalışıyor	218	7,84	1,59	6	12	0,988	0,373
	Yarı zamanlı	41	8,04	1,74	6	12		
	Çalışmıyor	274	8,05	1,69	6	12		

Yapılan analiz sonuçlarına göre; oyun bağımlılığı ve bağlanma biçimi ile çalışma durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde bir fark bulunmamaktadır ($p>0,05$).

4.3.8. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimi İle Yaş Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Dijital oyun bağımlılığı ve bağlanma biçimi ile yaş arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yapılan Pearson Korelasyon Analizi sonuçları Tablo 4.11’de verilmiştir.

Tablo 4.11 Örneklemin Ölçek Puanlarının Yaş ile Arasındaki İlişkinin Korelasyon Analizi Sonuçları

		Yaş
Dijital Oyun Bağımlılığı	r	-0,115
	p	0,008**
Güvenli Bağlanma	r	0,090
	p	0,038*
Kaçınan Bağlanma	r	-0,088
	p	0,043*
Kaygılı Bağlanma	r	-0,126
	p	0,004**

*p<0,05: İstatistiksel olarak anlamlı, **p<0,01: İstatistiksel olarak anlamlı

Analiz sonucuna göre; Oyun Bağımlılığı ($r=-0,115$; $p=0,008$), Kaçınan Bağlanma ($r=-0,088$; $p=0,043$) ve Kaygılı Bağlanma ($r=-0,126$; $p=0,004$) ile yaş arasında negatif yönde ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Diğer taraftan Güvenli Bağlanma ($r=0,090$; $p=0,038$) ile yaş arasında pozitif yönde ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır. Bu sonuçlara göre bireylerin yaşları arttıkça Güvenli Bağlanma puanları artmaktadır. Diğer taraftan bireylerin yaşları arttıkça Oyun Bağımlılığı, Kaçınan Bağlanma ve Korkulu Bağlanma puanları azalmaktadır.

4.3.9. Bağlanma Biçimi İle Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Bağlanma biçiminin dijital oyun bağımlılığı düzeyine göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını incelemek amacıyla yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları Tablo 4.12’de verilmiştir.

Tablo 4.12 Bağlanma Biçimleri İle Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyi Arasındaki İlişkiye Ait ANOVA Sonuçları

	Bağımlılık Düzeyi	n	$\bar{x}$	ss	Min	Max	F	p	Fark
Güvenli Bağlanma	Risk yok	253	9,11	1,57	6	12	2,567	0,078	
	Riskli	219	9,32	1,58	6	12			
	Olasılıkla Bağımlı	61	9,59	1,57	6	12			
Kaçınan Bağlanma	Risk yok	253	9,34	1,61	6	12	0,202	0,817	
	Riskli	219	9,29	1,60	6	12			
	Olasılıkla Bağımlı	61	9,44	1,72	6	12			
Kaygılı Bağlanma	Risk yok	253	7,67	1,57	6	12	8,561	0,000*	2-3 3-2
	Riskli	219	8,15	1,65	6	12			
	Olasılıkla Bağımlı	61	8,49	1,79	6	12			

*p<0,05: İstatistiksel olarak anlamlı

Analiz sonuçlarına göre; Kaygılı Bağlanma ($F_{(2,530)}=8,561$; $p=0,000$) puanlarının dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile aralarında anlamlı düzeyde bir fark bulunmaktadır. Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını belirlemek amacıyla yapılan Tukey Post-Hoc testi sonuçlarına göre; riskli ve olasılıkla bağımlı gruplarının aralarındaki anlamlı ilişkiden kaynaklandığı görülmektedir. Olasılıkla bağımlı grubunda yer alan katılımcıların Kaygılı Bağlanma puanlarının riskli grubunda yer alan katılımcılardan daha yüksek olduğu görülmüştür.

4.3.10. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Biçimi Üzerine Regresyon Modelleri

Bağlanmanın dijital oyun bağımlılığı üzerine etkisini belirlemek amacıyla yapılan regresyon analizi sonuçları aşağıda verilmektedir.

Tablo 4.13 Bağlanmanın Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerindeki Etkisinin Regresyon Analizi Sonuçları

Bağımlı Değişken	Bağımsız Değişken	β	T	P	F	Model (p)	R^2
Dijital Oyun Bağımlılığı	Sabit	3,089	1,292	0,000	18,275	0,000*	0,033
	Bağlanma	0,383	4,275	0,000*			

* $p<0,05$: İstatistiksel olarak anlamlı

Tablo 4.14'te görüldüğü üzere, bağlanma ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi saptamak amacıyla yapılan regresyon analizi anlamlı bir sonuç vermiştir ($F=18,275$; $p\leq 0,05$). Model dijital oyun bağımlılığı toplam varyansının yaklaşık %3.3'ünü açıklamaktadır. Araştırmaya katılan bireylerin bağlanma şekilleri, dijital oyun bağımlılığını etkilemektedir ($\beta=0,383$, $p=0,000$).

Regresyon analizi sonucuna göre dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yordanmasına ilişkin regresyon eşitliği aşağıda verilmiştir;

$$\text{Dijital Oyun Bağımlılığı} = 3,089 + (0,383 \times \text{Bağlanma})$$

Bağlanma biçimlerinin dijital oyun bağımlılığı üzerine etkisini belirlemek amacıyla yapılan aşamalı regresyon analizi sonucu Tablo 4.14'te verilmektedir.

Tablo 4.14 Oyun Bağımlılığı Üzerindeki Bağlanma Tarzlarının Etkisine Dair Aşamalı Regresyon Analizi Sonuçları

M o d e l	Yordayıcı Değişkenler	<i>B</i>	<i>SH</i>	β	<i>t</i>	<i>F</i>	Düzeltilmiş <i>R</i> ²
1	Sabit	7,624	1,162	-	6,562*		
	Kaygılı Bağlanma	0,707	0,143	0,210	4,951*	24,508*	0,042

* $p < 0,05$: İstatistiksel olarak anlamlı

Dijital oyun bağımlılığının bağlanma tarzları tarafından yordanmasına ilişkin yapılan aşamalı regresyon analizi bir aşamada tamamlanmıştır. Oyun bağımlılığı puanlarına ilişkin varyansa katkıları bakımından yalnızca bir değişkenin önemli yordayıcı olduğu görülmektedir. Analize ilk ve tek aşamasında oyun bağımlılığı değişkeninde %4.2 ile en fazla varyansı açıklayan Kaygılı Bağlanma tarzı girmiştir ($\beta = 0.210$, $t = 4,951$, $p = 0.000$). Kaygılı bağlanma ile oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü bir ilişki vardır. Kaygılı bağlanma düzeyi arttıkça, dijital oyun bağımlılığı düzeyinde artış olmaktadır.

BÖLÜM V

TARTIŞMA

Bu araştırmanın temel amacı dijital oyun oynama davranışı gösteren kişilerin bağımlılık seviyeleri ile bağlanma stillerini incelemek ve sahip oldukları bağlanma modelinin edindikleri veya edinmedikleri bu bağımlılık üzerindeki rolünü araştırmaktır. Araştırma 533 erişkin bireyle çevrimiçi formlar aracılığı ile gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların kaygılı, kaçınan ve güvenli bağlanma stilleri göz önünde bulundurularak Dijital Oyun Bağımlılığı seviyeleri incelenmiştir. Sosyodemografik formdan elde edilen bilgiler, yaş, cinsiyet, medeni durum, eğitim ve çalışma durumları, araştırmaya dâhil edilmiş ve bu kriterlerin bağlanma stillerine ve oyun bağımlılığı seviyelerin olan etkileri incelenmiştir.

Elde edilen veriler incelendiğinde katılımcıların oyun bağımlılık düzeyleri; 253 (%47,5) kişinin oyun bağımlılığının olmadığı, 219 (%41,1) kişinin oyun bağımlılığı riski taşıdığı ve 61 (%11,4) kişinin olasılıkla oyun bağımlılığı olduğu tespit edilmiştir. Oyun bağımlılığı olma ihtimali yüksek olarak değerlendirilen bu kişilerin Kaygılı Bağlanma modelinin pozitif ve anlamlı olması diğer yandan da Güvenli Bağlanma modeli ile negatif yönlü anlamlı bir ilişki olması dikkate değer ve literatürde bulunan çalışmalarla paralellik gösteren niteliktedir. Ancak bahsedilen bu çalışmaların çoğunlukla madde ve alkol bağımlılığı ile bağlanma modellerini incelemiş olduklarını belirtmek gerekir. Alanyazında bağlanma ve davranışsal bağımlılıklar üzerine yapılan çalışmaların azlığının yanı sıra Oyun Oynama Bağımlılığı ve Bağlanma Modelleri üzerine çalışmalar oldukça kısıtlıdır. Kaynaklar incelendiğinde Oyun Oynama Bağımlılığının, sorunlu internet kullanımı başlığı altında bir genellemeye dâhil edildiği gözlemlenmiştir. Fakat çalışmamızda sadece çevrimiçi oyunları ele almadığımızı konsol, akıllı telefon, tablet gibi araçlar ile oynanabilen çevrimdışı oyunları da ele aldığımızı belirtilmesi faydalı görülmüştür.

Bowlby (1973) bağımlılığın esasında bir bağlanma bozukluğu olabileceğini ifade etmektedir. Kişin erken dönemlerinde ebeveyni ile oluşturacağı kaliteli ilişkiye bağlı olarak gelişen güvenli bağlanma, oluşabilecek herhangi bir bağımlılık için

koruyucu görev üstlenmektedir. Kang ve arkadaşlarının (2012) yaptıkları araştırma ise kaçınan bağlanma ile internet bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olduğunu belirtmektedir. Mickelson, Kessler ve Shaver (1997), Amerika Birleşik Devletleri'nde yaptıkları ve çok geniş katılımcılı bir örneklem ile yürüttükleri araştırmada genel olarak kaçınan bağlanmanın diğer güvensiz bağlanma türlerine oranla bağımlılıkta daha ayırt edici olduğunu göstermiştir. Suárez, Thio ve Singh (2012) yaptıkları çalışmada kaygılı ve kaçınan bağlanma modeline sahip kişilerin güvenli bağlanma modeline sahip kişilere göre dijital oyun bağımlılığı konusunda daha çok yatkınlık gösterdikleri sonucunu elde etmişlerdir. Yapılan diğer çalışmalardan elde edilen bulgular da bunu destekler nitelikte olup birebir oyun bağımlılığı ile ilgili olmasalar da sorunlu internet kullanımının güvenli bağlanma ile negatif, güvenli olmayan (kaygılı ve kaçınan) bağlanma modeli ile pozitif ilişki içerisinde olduklarını göstermiştir (Lin, Ko ve Wu, 2011; Shin, Kim ve Jang, 2011).

Çalışmayı elde edilen demografik bilgiler ışığında incelemek gerekirse, cinsiyet bazında bakıldığında erkek katılımcıların oyun oynama bağımlılığı risklerinin kadın katılımcılara göre daha yüksek olduğunu gözlemlenmiştir. Gökçearslan ve Durakoğlu, (2014) ortaokul öğrencileri ile yaptıkları çalışmada da benzer sonuçlara rastlanmış ve erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğu belirtilmiştir. Erkek bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığının görülme riskinin daha fazla olduğu hem Avrupa hem de Uzak Doğu ülkeleri için geçerli olduğunu gösteren çalışmalar olduğu bilinmektedir (Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen, 2005; Rehbein, Kleimann ve Mössle, 2010).

Çalışma bağlanma biçimleri ve cinsiyet yönünden ele alındığında ise erkek katılımcıların güvenli bağlanma puanlarının kadın katılımcılara göre daha yüksek olduğunu görülmektedir. Kesmez ve Temel (2017), 5089 katılımcı ile gerçekleştirdikleri ve katılımcıların cinsiyetleri ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkiyi araştırdıkları çalışmaları sonucunda erkek katılımcıların kadın katılımcılara göre güvenli bağlanma puanlarının daha yüksek oldukları bulgusuna ulaştıklarını ifade etmişlerdir. Cinsiyetler arasında farklılıkların bağlanma açısından ele alındığı, güvenli bağlanma ilişkisinin erkekler tarafından daha fazla geliştirildiğinin altını çizmiş olmaları yönündeki bulguların (Bartholomew ve Horowitz, 1991; Blatt ve Blass, 1990; Josselson, 1988; Leondari ve Kiosseoglou, 2000; Rapoza ve Yalçınkaya, 1998) bu araştırmanın bulgularıyla benzerlik gösterdiği belirtmektedir.

Katılımcıların eğitim düzeyleri ele alındığında ise kaçınan bağlanma, oyun bağımlılığı olabilecek grupta olma risklerinin eğitim seviyeleri ile anlamlı düzeyde fark bulunduğunu görmekteyiz. Üniversite mezunu kişilerde oyun bağımlılığı riski daha sık görülürken olmayanlarda daha az rastlanmıştır. Literatür incelendiğinde eğitim seviyesi ve oyun bağımlılığı ile birebir alakalı çalışmalara rastlanmamakla birlikte yapılan çalışmaların ağırlıklı olarak üniversite öğrencileri ile gerçekleştirilen çalışmalar olduğu görülmüştür. Ortaokul ve lise öğrencileri ile yapılan çalışmalar olsa da eğitim seviyeleri ve bağımlılık düzeylerini kıyaslayan çalışmaya rastlanmamıştır.

Güvenli bağlanma ele alındığında ise lise mezunu bireyler üniversite ve lisansüstü mezunu bireylere göre daha yüksek puan almışlardır. Yapılan literatür araştırmasında eğitim düzeyi ve bağlanma stilleri arasında anlamlı bir ilişki bulunamadığı ifade edilmekle birlikte birçok çalışmada genel olarak, duygusal zekânın bağlanma modelleriyle etkileşimi üzerinde durulmuştur (Soğancı, 2017; Güldür, 2020).

Kişilerin medeni durumları bakımından incelendiğinde ise oyun bağımlılığı riski, güvenli bağlanma ve kaygılı bağlanma alanlarında anlamlı düzeyde farklılık gözlemlenmiştir. Bekâr olduklarını ifade eden katılımcıların evli katılımcılara göre oyun bağımlılığı ve kaygılı bağlanma puanları anlamlı derecede farklı ve yüksek olarak saptanmıştır. Evli olduklarını belirten katılımcıların güvenli bağlanma puanları bekâr katılımcılara göre anlamlı derecede farklı ve yüksektir. Bağlanma modelleri ve ilişkileri inceleyen bir çalışmanın sonuçları değerlendirildiğinde romantik ilişkisi olan bekâr ve nişanlı katılımcıların, evlilik ilişkisi olan bireylere göre çok daha yüksek seviyede kaygılı bağlanma modeline sahip oldukları sonucu elde edilmiştir (Sümer, 2017). Kirkpatrick ve Davis (1994), evlilikler ve bağlanma stillerini konu alan araştırmalarında güvenli bağlanma modeline sahip olan bireylerin 4 sene sonra tekrarlanan görüşmelerde evliliklerini sürdürmeye daha yatkın olduklarını ifade ederken, güvensiz bağlanma modeline sahip grupta yer alan katılımcılarda ise daha çok boşanma ve ayrılmanın gözlemlendiğini ifade etmişlerdir.

Merital statü ve oyun bağımlılığı ile ilgili sonuçlarımızı destekleyen veya desteklemeyen bir çalışmaya rastlamamakla birlikte Oğuz ve Çakır'ın (2017) yalnızlık seviyesi ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalarında medeni durumun ve oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir etkisi görülmediği ifade edilmiştir. Bunun yanında çalışmada yalnızlık hissi arttıkça oyun bağımlılığına olan yatkınlığın, özellikle erkek katılımcılar arasında, artış gösterdiği bulgusuna ulaşılmıştır.

Yapılan çalışmayı yaş bazında ele aldığımızda ise bireylerin yaşları arttıkça güvenli bağlanma puanlarının arttığı görülmüştür. Diğer yandan bireylerin yaşları arttıkça Oyun Bağımlılığı, Kaçınan Bağlanma ve Korkulu Bağlanma puanları azalmaktadır. Fakat güvenli bağlanma ve yaş ile ilgili oluşan bu sonucun kişilerin yaş almasıyla mı ilgili yoksa çocukluk ve ergenlik döneminde oluşturdıkları bağlanma modeli ile mi ilgili olduğu sorusu gündeme gelmektedir. Yapılan literatür çalışmaları incelendiğinde yaş alımıyla birlikte bağlanma modelini inceleyen bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bağlanma teorisi üzerine yapılan çalışmaların edinilen bağlanma modelinin sürekliliği üzerine durulmuştur. Bowlby (1973), yaşamın başlarında edinilen bağlanma biçimlerinin içsel çalışan modeller ile pek fazla değişim yaşamadan hayatın ileriki dönemlerine aktarıldığını ileri sürmüştür. Çocuklukta oluşan bağlanma biçimleri ergenlik dönemine kadar süreklilik gösterip ergenlik döneminde de bu süreklilik daha dirençli bir duruma dönüşmeye başlar (Zimmermann ve Becker-Stol, 2002). Yapılan boylamsal çalışmalarda bebeklik dönemi kazanılan bağlanma örüntülerinin yaşamın ileriki dönemlerine büyük oranda benzer olarak kendini gösterdiğini göstermiştir (Scharfe ve Bartholomew, 1994; Hamilton, 2000). Kirkpatrick ve Hazan (1994) yaptıkları araştırmada, çalışmaya katılanların %70'nin ilk ölçümden dört yıl sonra aynı bağlanma örüntülerini gösterdiğini bulmuştur. Bu çalışmalar ışığında elde ettiğimiz sonuç incelendiğinde bağlanma modellerinin oluşumunda kişilerin yaşadıkları dönem ve şartların etkili olabileceği ve bu konuda literatüre katkı sağlayacak gelecek çalışmaların yapılabilmesi düşünülmektedir.

Oyun oynama bağımlılığı ve yaş arasındaki ilişkiyi inceleyen diğer çalışmalarda da genç olarak kabul edilen katılımcıların diğer katılımcılara göre oyun bağımlılığı skorlarının anlamlı derecede yüksek bulunduğu ifade edilmiştir (Škařupová ve Blinka, 2015). Bunun yanında Hong Kong da yapılan bir araştırmaya göre, ergen bireylerde oyun bağımlılığının görülme prevalansı %15,6 olarak saptanmıştır (Wang ve ark., 2014).

Araştırmamızda, katılımcıların çalışma durumları incelendiğinde ise oyun bağımlılığı ve bağlanma biçimleri arasında anlamlı düzeyde bir fark bulunamamıştır. Fakat çalışma durumu ve bağlanma modelleri arasındaki ilişki incelemek olursa, Hazan ve Shaver (1990) yaptıkları çalışmada güvenli bağlanma modeline sahip bireylerin işe daha fazla katılım sağladıklarını ve çalışma isteği gösterdikleri bulgularına ulaşırken diğer yandan güvensiz bağlanma modeline (kaygılı ve kaçınan) sahip kişilerin ise

yaşamlarının çalışma alanında daha büyük zorluklar bildirmeye eğilimli olduklarını ortaya koymuştur.

Bunun yanında çalışma durumu ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışmaya rastlanmamıştır.

5.1. Araştırmanın Sınırlılıkları

Yapılan çalışmanın amacı, erişkin bağlanma stilleri ile sorunlu dijital oyun oynama davranışı arasında anlamlı bir ilişkinin olup olmadığını araştırmaktır. Bu anlamda internet ortamında kişilere EBÖ ve OBÖ-KF uygulanmıştır. Araştırma oyun oynadığını ifade eden 18 yaş ve üzeri bireylere uygulanmıştır. Araştırma verilerinin çevrimiçi olarak elde edilmesinin belirli bir yaş aralığında yığılma olmasına sebep olduğu düşünülmektedir bu sebeple çalışmanın örnekleminin evreni temsil edebilirliği bakımından kısıtlı olduğu düşünülmektedir. Belirtilen kısıtlılıkları bertaraf etmek adına ileri çalışmalarla bulguların tekrar edilebileceği düşünülmektedir.

Diğer yandan dijital oyun bağımlılığının olup olmadığının sadece ölçek uygulanarak değerlendirilmesi bu çalışmanın bir diğer önemli kısıtlılığıdır. Klinik görüşmelerle birlikte değerlendirme araçlarının bir arada kullanılacağı çalışmalar, dijital oyun bağımlılığını değerlendirmede kuşkusuz daha geçerli olacaktır.

BÖLÜM VI

ÖNERİ VE SONUÇ

6.1. Sonuç

1. 317 kadın 219 erkek olmak üzere toplam 533 kişi katılım sağlamıştır.
2. Katılımcıların yaş aralığı 18-71 olarak bulunmuştur.
3. Genel yaş ortalaması 26,69 olarak bulunmuştur.
4. Katılım sağlayanların 98'i lise mezunu, 340'ı üniversite mezunu ve 95'i lisansüstü mezunudur.
5. Katılımcıların 412'si bekâr ve 121'i evli olduklarını belirtmişlerdir.
6. 218 katılımcı çalıştıklarını, 41'i yarı zamanlı çalıştıklarını ve 274'ü çalışmadıklarını belirtmişlerdir.
7. Korelasyon sonuçlarına göre; Oyun Bağımlılığı ile Kaygılı Bağlanma arasında istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönde bir ilişki vardır.
8. Kaçınan bağlanma modelinin bağımlı olabileceği düşünülen gruptaki katılımcılarda daha yüksek olduğu bulunmuştur.
9. Bağımlı grubunda yer alan katılımcıların Kaygılı Bağlanma puanlarının riskli grubunda yer alan katılımcılardan daha yüksek olduğu saptanmıştır.
10. Kaygılı bağlanma ile oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu görülmüştür.
11. Kaygılı bağlanma düzeyi arttıkça, oyun bağımlılığı düzeyinde artış olmaktadır.
12. Erkek katılımcıların problemlili oyun oynama puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur.
13. Kaçınan ve kaygılı bağlanma modelleri arasında istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönde ilişki olduğu bulunan sonuçlar arasındadır.
14. Oyun bağımlılığı ve bağlanma biçimi ile çalışma durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde bir fark bulunmamaktadır.
15. Problemlili oyun oynama davranışının yaş ile negatif yönlü bir ilişki olabileceği bulunmuştur.
16. Kaygılı ve kaçınan bağlanma ile yaş arasında negatif yönlü bir ilişki olabileceği bulunmuştur.

17. Evli katılımcıların Güvenli Bağlanma puanları bekar katılımcılara göre anlamlı derecede farklı ve yüksektir.
18. Bekâr katılımcıların Oyun Bağımlılığı ve Kaygılı Bağlanma puanları evli katılımcılara göre anlamlı derecede farklı ve yüksek olarak saptanmıştır.
19. Üniversite mezunu olan katılımcıların Oyun Bağımlılığı puanlarının üniversite mezunu olmayan katılımcılardan daha yüksek olduğu saptanmıştır.
20. Lise mezunu olan katılımcıların Güvenli Bağlanma puanlarının üniversite ve lisansüstü mezunu olan katılımcılardan daha yüksek olduğu saptanmıştır.

6.2. Öneriler

Bu çalışmadan elde edilen veriler hem araştırmacılar hem de uygulayıcılar açısından önemli sonuçlar barındırmaktadır. Bağlanma teorisi ile bağımlılığın ilişkisi yapılan araştırmalarda kendisini göstermiştir. Genellikle madde ve alkol bağımlılıkları ile ilgili çalışmalar yapılsa da yenilenen bağımlılık kavramıyla birlikte davranışsal bağımlılıkların da temel ilişki kurma, güvenli liman arama, hayatta kalmak için gereksinim duyulan ilişkiyi oluşturma gibi kavramlarla açıklanan Bağlanma Kuramı kapsamında incelenmesine katkı sağladığı düşünülmektedir. Sorunlu internet kullanımı veya internet bağımlılığı başlıkları altında incelenen dijital oyun bağımlılığı ile bağlanma stilleri ilişkisini inceleyen çalışmalara oldukça az rastlanmıştır. Araştırmada bahsi geçen davranışsal bağımlılığın “çevrimiçi” oyun oynama bağımlılığı ya da bozukluğu olarak ele alınmamasının sebebi sadece çevrimiçi ortamlarda değil çevrimdışı olarak da pek çok oyunun oynanabilecek olması ve yine aynı şekilde bağımlılık yaratabilecek olmasıdır.

İlerleyen dönemlerde bu ve benzeri çalışmaların yapılması halinde, çalışmaya başka davranışsal bağımlılıkların eklenmesi ve bu davranışsal bağımlılıkların, madde ve alkol bağımlılıkları ile olan ilişkisinin incelenmesi ve tabi ki bu ilişkinin bağlanma stilleri ile de ilişkilendirilmesi literatüre katkı sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

- Adams, E., Rollings, A. (2014). *Fundamentals of Game Design*. 3.Baskı, Prentice Hall, s.67-81.
- Adanır, A. S., Özatalay, E. ve Doğru, H. (2016). *Oyuna Adanmış Yaşam: Bir Olgu Sunumu Üzerinden İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna Kısa Bir Bakış*. Türkiye Aile Hekimliği Dergisi, 20(2), 85-90.
- Ainsworth, M. (1985). *Attachments across the life span*. Bull N Y Acad Med.
- Ainsworth, M. D. S., Blehar, M. C., Waters, E., Wall, S. (1978). *Patterns of Attachment: A Psychological Study of the Strange Situation*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Akdağ, S. T. (2011). *Ergenlerin Bağlanma Stilleri İle Ebeveynlerinin Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişki*. Antalya: Akdeniz Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Doktora Tezi.
- Alegria, A., Bernardi, S., & Blanco, C. (2010). *Pathological Gambling: obsessive compulsive disorder or behavioral addiction?* Revista Colombiana de Psiquiatria, 39, 133-142.
- Allen, J. P., Hauser, S. T., & Borman-Spurell, E. (1996). *Attachment theory as a framework for understanding sequelae of severe adolescent psychopathology: An 11-year follow-up study*. J Consult Clin Psychology, 64, 254-263.
- Alper, K., Aytan, N., ve Ünlü, S. (2015). *Görsel medya çağında çocukların video oyun bağımlılıkları*. Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 4(1), 98-106.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. 5. Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- Andreassen, C. S., Griffiths, M. D., Gjertsen, S. R., et al. (2013). *The relationships between behavioral addictions and the five-factor model of personality*. J Behav Addict, 2(2), 90-99.
- Antonucci, T., Akiyama, H., & Takahashi, K. J. A.. (2004). *Attachment and close relationships across the life span*. 6(4), 353-70.
- Ayas, T., Çakır, Ö., & Horzum, B. (2011). *Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği*. Kastamonu Eğitim Dergisi, 19(2), 439-448
- Baysak, E., Kaya, F. D., Dalgıç, I., & Candansayar, S. (2016). *Online game addiction in a sample from Turkey: Development and validation of the Turkish version of game addiction scale*. Klinik Psikofarmakoloji Bülteni-Bulletin of Clinical Psychopharmacology, 26(1), 21-31.

- Bektaş, M. (2018). *Davranışsal Bağımlılık: Tanımı, Türleri ve Sınıflandırılması*. Bir Kamu Politikası Olarak Bağımlılıkla Mücadele Dergisi, Nobel Akademik Yayıncılık, 147-159.
- Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., et al. (2015). *Problematic involvement in online games: A cluster analytic approach*. Comput Human Behav, 43, 242-250.
- Black, D. W. (2013). *Behavioural addictions as a way to classify behaviours*. Can J Psychiatry, 58(5), 249-251.
- Block, J.J. (2008). *Issues for DSM-V: internet addiction*. The American Journal of Psychiatry, 165, 306-307
- Bowlby, J. (2014). *Bağlanma ve Kaybetme: Ayrılma* (Çev. M. Günay). İstanbul: Pinhan Yayıncılık. (Eserin orijinali 1973'te yayımlandı).
- Bowlby, J. (2012). *Bağlanma ve Kaybetme: Bağlanma* (Çev. T. V. Soylu). İstanbul: Pinhan Yayıncılık. (Eserin orijinali 1969'da yayımlandı).
- Bowlby, J. (1979). *The making and breaking of affectional bonds*. London: Tavistock
- Bowlby, J. (1977). *The making and breaking of affectional bonds: I. Aetiology and psychopathology in the light of attachment theory*. 130(3):201-10.
- Bowlby, J. (1973). *Attachment and Loss: vol 2. Separation: Anxiety and Anger*. New York: Basic Books.
- Bowlby, J., & Buhmester, D. M. (1969). *Development Attachment and loss v. 3 (Vol. 1)*. 33, 470-8.
- Branstetter, S. A., Furman, W., & Cottrell, L. (2009). *The influence of representations of attachment, maternal-adolescent relationship quality, and maternal monitoring on adolescent substance use: A 2-year longitudinal examination*. Child Dev, 80, 1448-1462.
- Brown, L. S., & Wright, J. (2003). *The relationship between attachment strategies and psychopathology in adolescence*. Psychol Psychother, 76(4), 351-367.
- Calado, F., Alexandre, J., Griffiths, M. D. (2014). *Mom, Dad it's only a game! Perceived gambling and gaming behaviors among adolescents and young adults: An exploratory study*. Int J Ment Health Addict, 12(6), 772-794.
- Chiu, S., Lee, J., Huang, D. (2004). *Video game addiction in children and teenagers in Taiwan*. Cyberpsychol Behav, 7, 571-581.
- Choo, H., Gentile, D. A., Sim, T. & ark. (2010). *Pathological video-gaming among Singaporean youth*. Ann Acad Med Singapore, 39, 822-829.
- Cooper, M. L., Shaver, P. R., & Collins, N. L. (1998). *Attachment styles, emotion regulation, and adjustment in adolescence*. J Pers Soc Psychol, 74, 1380-1397.

- Çakır, Ö., Ayas, T., Horzum, M. B. (2011). *Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi*. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 44, 95-117.
- Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2012). *Behavioral addictions: Past, present and future*. Journal of Behavioral Addictions, 1(1), 1-2.
- Demirtaş-Madran, H. A., Ferligül-Çakılcı, E. (2014). *Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık*. Anadolu Psikiyatri Dergisi 15, 99-107.
- Desai, R.A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D. & Potenza, M. N. (2010). *Video-gaming among high school students: health correlates, gender differences, and problematic gaming*. Pediatrics, 126(6), 1414-1424.
- Dong, G., Wang, J., Yang ve ark. (2012). *Risk personality traits of internet addiction: A longitudinal study of Internet-addicted Chinese university students*. Asia Pac Psychiatry, 5, 316-321.
- Entertainment Software Association (2013) *Essential Facts About Computer and Video Industry 2012*. Washington D.C, USA: Entertainment Software Association.
- Finzi-Dottan, R., Cohen, O., Iwaniec, D., ve ark. (2003). *The drug-user husband and his wife: Attachment styles, family cohesion and adaptability*. Subst Use Misuse, 38, 271-292.
- Flores, P. J. (2004). *Addiction As An Attachment Disorder*. New York: Jason Aronson.
- Fraley, R. C., & Shaver, P. R. (2000). *Adult romantic attachment: Theoretical developments, emerging controversies, and unanswered questions*. Review of General Psychology, 4, 132-154.
- Garcia-Oliva, C., & Piqueras, J. A. (2016). *Experiential avoidance and technological addictions in adolescents*. J Behav Addict, 5(2), 293-303.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A. K., & ark. (2011). *Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study*. Pediatrics, 127, 319-329.
- Gentile, D. A. (2009). *Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study*. Psychol Sci, 20, 594-602.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi*. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, (23), 419-435.
- Griffiths, M. D. (1999). *Internet addiction: Fact or fiction?* The Psychologist, 12(5), 246-250.
- Griffiths, M. D. (1996). *Behavioral addictions: An issue for everybody?* Journal of Workplace Learning. 8(3), 19-25.

- Griffiths, M. (1991). *Amusement Machine Playing in Childhood and Adolescence: A Comparative Analysis of Video Game and Fruit Machines*. Journal of Adolescence, 14, 55-73.
- Grüsser, S. M., Thalemann, C., Griffiths, M. (2007). *Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression?* Cyberpsychol Behav, 10, 290-292.
- Güldür, M. (2020). *Romantik kıskançlık ve bağlanma stillerinin romantik ilişkilerle ilişkisi* (Master's thesis, Biruni Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Güllü, M., Arslan, C., Dünder, A., & ark. (2012). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi*. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5, 89-100.
- Gündüz, U. (2011). *Kitlesel Katılımlı Çevrimiçi Rol Yapma (Mmorp) Oyunlarının Ergenlerdeki Etkileri Üzerine Bir Bağımlılık Araştırması*.
- Hamilton, C. E. (2000). *Continuity and discontinuity of attachment from through adolescence*. Child Dev, 71, 690-694.
- Hazan, C., & Shaver, P. R. (1994a). *Attachment as an organizational framework for research on close relationships*. Psychological Inquiry, 5, 1-22.
- Hazan, C. & Shaver, P. R. (1994b). *Attachment*. Psychological Inquiry, 1-49.
- Hazan, C., & Shaver, P. R. (1990). *Love and work: An attachment-theoretical perspective*. Journal of Personality and social Psychology, 59(2), 270.
- Hazan, C. & Shaver, P. (1987). *Romantic love conceptualized as an attachment process*. Journal of Personality and Social Psychology, 52 (3), 511-524.
- Horzum, M. B. (2011). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi*. Eğitim ve Bilim 36, 56-68.
- Hull, D. C., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2013). *Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study*. J Behav Addict, 2(3), 145-152.
- Hur, M. H. (2006). *Demographic, habitual, and socioeconomic determinants of internet addiction disorder: an empirical study of Korean teenagers*. Cyberpsychol Behav, 9, 514-25.
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., et al. (2015). *Risk factors associated with online game addiction: a hierarchical model*. Comput Human Behav, 48, 706-713.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). *Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış*. Turk Psikiyatri Dergisi, 27(2), 128-137.
- Irmak, A. Y. (2014). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi. İstanbul Üniversitesi

- Kang, J., Park, H., Park, T., Park, J. (2012). *Path analysis for attachment, internet addiction, and interpersonal competence of college students*. New York: Springer.
- Kardefelt-Winther, D., Heeren, A., Schimmenti, A., et al. (2017). *How can we conceptualize behavioral addiction without pathologizing common behaviors?* *Addiction*, 112, 1709-1715.
- Kassel, J. D., Wardle, M., & Roberts, J. E. (2007). *Adult attachment security and college student substance use*. *Addict Behav*, 32, 1164-1176.
- Kim, N.R., Hwang, S.S., Choi, J.S., Kim, D.J., Demetrovics, Z., Kiraly, O., Choi, S.W. (2016). *Characteristics and Psychiatric Symptoms of Internet Gaming Disorder among Adults Using Self-Reported DSM-5 Criteria*. *Psychiatry Investigation*, 13(1), 58-66.
- Kesmez, E., & Temel, G. (2017). *Cinsiyet faktörünün, bağlanma stillerine ve yalnızlığa etkisinin meta analizi* (Master's thesis, Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). *Internet gaming disorder: theory, assessment, prevention, and treatment*. Elsevier Academic Press
- Kirkpatrick, L. A., & Hazan, C. (1994). Attachment styles and close relationships: A four-year prospective study. *Personal relationships*, 1(2), 123-142.
- Ko, C.H., Yen, J.Y., Chen, C.C., Chen, S.H., & Yen, C.F. (2005). *Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents*. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). *Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field*. *J Behav Addict*, 6(2), 103-109.
- Kuss, D. J. (2013). *Internet gaming addiction: current perspectives*. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125-137.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D. (2012a). *Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research*. *J Behav Addict* 2012; 1(1): 3-22.
- Kuss, D.J., & Griffiths, M.D. (2012b). *Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278-296.
- Lemmens, J.S., & Hendriks, S. J. F. (2016). *Addictive online games: Examining the relationship between game genres and Internet Gaming Disorder*. *Cyberpsychol Behavioral Social Network*, 19(4), 270-276.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *Media Psychology*, 12(.1), 77-95.

- Lin, M. P., Ko, H. C., Wu, J. Y. W. (2011). *Prevalence and psychosocial risk factors associated with internet addiction in a nationally representative sample of college students in Taiwan*. Cyberpsychol Behavioral Social Network, 14, 741-746.
- Ma, K. T. (2006). *Attachment theory in adult psychiatry. Part 1: Conceptualisations, measurement and clinical research findings*. 12(6), 440-9.
- Mann, K. (2017). *Behavioural addictions: Classification and consequences*. Eur Psychiatry, 44, 187-188.
- Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). *Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults*. J Behav Addict, 4(4), 281-288.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., & ark. (2011). *Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health*. Cyberpsychol Behavioral Social Network, 14, 591–596.
- Mickelson, K. D., Kessler, R. C., Shaver, P. R. (1997). *Adult attachment in a nationally representative sample*. J Pers Soc Psychology, 73, 1092-1106.
- Nazlıgül, M. D., & Yılmaz, A. E. (2019) *Oyun Bağımlılığı ve Egzersiz Bağımlılığına Davranışsal Bağımlılık Çerçevesinden Bakış*. Bağımlılık Dergisi, 20(2), 97-108.
- Nuyens, F., Deleuze, J., Maurage, P., et al. (2016). *Impulsivity in multiplayer online battle arena Gamers: Preliminary results on experimental and self-report measures*. Journal of Behavioral Addiction, 5(2), 351-356.
- Oğuz, E., & Çakır, O. (2014). *Relationship between the levels of loneliness and internet addiction*. The Anthropologist, 18(1), 183-189.
- Pala F. K., & Erdem, M. (2011). *Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma*. Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 12, 53-71.
- Pehlivan Türk, B. (2004). *Otistik Bozukluğu Olan Çocuklarda Bağlanma*. Türk Psikiyatri Dergisi, 15(1), 56-63.
- Petry, N. M., Blanco, C., Auriacombe, M., et al. (2014). *An overview of and rationale for changes proposed for pathological gambling in DSM-5*. J Gambl Study, 30(2), 493-502.
- Poli, R., Agrimi, E. (2012). *Internet addiction disorder: Prevalence in an Italian student population*. Nord J Psychiatry, 66, 55–59.
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D. ve ark. (2010). *Recognizing problem video game use*. Aust N Z J Psychiatry, 44, 120-128.

- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mössle, T. and 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, 842-851.
- Rehbein, F., Kleimann, M., & Mössle, T. (2010). *Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey*. *Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking*, 13(3), 269-277.
- Scharfe, E., & Bartholomew, K. (1994). *Reliability and stability of adult attachment patterns*. *Pers Relatsh*, 1, 23-43.
- Shin, S. E., Kim, N. S., & Jang, E. Y. (2011). *Comparison of problematic Internet and alcohol use and attachment styles among industrial workers in Korea*. *CyberPsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(11), 665–672.
- Schindler, A., Thomasius, R., Petersen, K., Sack, P. M. (2009). *Heroin as an attachment substitute? Differences in attachment representations between opioid, ecstasy and cannabis abusers*. *Attachment and Human Development*, 11, 307-330.
- Schindler, A., Thomasius, R., Sack, P. M., ve ark. (2005). *Attachment and substance use disorders. A review of the literature and a study in drug dependent adolescents*. *Attachment and Human Development*, 17, 207-228.
- Škařupová, K., & Blinka, L. (2015). *Interpersonal dependency and online gaming addiction*. *Journal of behavioral addictions*, 5(1), 108-114.
- Soğancı, D. (2017). *Bağlanma stillerinin romantik ilişki doyumu üzerindeki etkisi* (Doctoral dissertation, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Starcevic, V., & Khazaal, Y. (2017). *Relationships between behavioural addictions and psychiatric disorders: What is known and what is yet to be learned?* *Front Psychiatry*, 8(53), 1-5.
- Starcevic, V. (2016). *Behavioural addictions: A challenge for psychopathology and psychiatric nosology*. *Aust N Z J Psychiatry*, 50(8), 721-725
- Steinberg, L. (2007). *Ergenlik*. (Çev.Ed. Figen Çok). İstanbul: İmge Kitabevi
- Suárez, L., Thio, C. F., & Singh, S. (2012). *Attachment styles, motivations, and problematic use of massively multiplayer online games*. *International Proceedings of Economics Development and Research*, 53, 45-49.
- Sung, Y., Nam, T. H., & Hwang, M. H. (2020). *Attachment style, stressful events, and Internet gaming addiction in Korean university students*. *Personality and Individual Differences*, 154, 109724.
- Sussman, S., Rozgonjuk, D., van den Eijnden, R. J. M. (2017). *Substance and behavioral addictions may share a similar underlying process of dysregulation*.

- Commentary to: How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours?* Addiction, 122(10), 1717-1718.
- Sümer, N., Oruçlar, Y., & Çapar, T. (2015). *Bağlanma ve bağımlılık: Kuramsal çerçeve ve derleme çalışması*. Bağımlılık Dergisi, 16(4), 192-209.
- Sümer, N. (2006). *Yetişkin bağlanma ölçeklerinin kategoriler ve boyutlar düzeyinde karşılaştırılması*. Türk Psikoloji Dergisi, 21(57), 1-22.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics*. Boston, MA: Pearson.
- Tanner, L. (2007). AMA considers video game overuse an addiction. <http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2007/06/27/AR200706700995.html>. Erişim Tarihi: 19 Aralık 2014
- Thege, B. K. (2017). *The coping function of mental disorder symptoms: is it to be considered when developing diagnostic criteria for behavioural addictions? Commentary to: How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours?* Addiction, 122(10), 1716-1717.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A. ve ark. (2011). *Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers*. Addiction, 106, 205-12.
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2007). *The motivations of adolescents who are addicted to online games: A cognitive perspective*. Adolescence, 42, 179-97.
- Wang, C.W., Chan, C.L.W., Mok, K.K., Ho, S.Y., Wong, P.W.C. & Ho, R.T.H.H. (2014). *Prevalence and Correlates of Video and Internet Gaming Addiction among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study*. The Scientific World Journal.
- Zimmermann, P., & Becker-Stoll, F.. (2002). *Stability of attachment representations during adolescence: The influence of ego-identity status*. J Adolesc, 25, 107-124.
- Zhai, Z. W., Kirisci, L., Tarter, R. E., & Ridenour, T. A. (2014). *Psychological dysregulation during adolescence mediates the association of parent-child attachment in childhood and substance use disorder in adulthood*. Am J Drug Alcohol Abuse, 40, 67-74.

EKLER

Ek 1:

BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU (BGOF)

ÇALIŞMANIN ADI: Dijital Oyun Oynayan Kişilerde Sorunlu Oyun Oynama ve Bağılanma Stilleri Arasındaki İlişki

*Aşağıda bilgileri yer almakta olan bir araştırma çalışmasına katılmanız istenmektedir. Çalışmaya katılıp katılmama kararı tamamen size aittir. Katılmak isteyip istemediğinize karar vermeden önce araştırmanın neden yapıldığını, bilgilerinizin nasıl kullanılacağını, çalışmanın neleri içerdiğini, olası yararları ve risklerini ya da rahatsızlık verebilecek yönlerini anlamanız önemlidir. Lütfen aşağıdaki bilgileri dikkatlice okumak için zaman ayırınız. Eğer çalışmaya katılma kararı vererseniz, **Çalışmaya Katılma Onayı Formu**'nu imzalayınız. Çalışmadan herhangi bir zamanda ayrılmakta özgürsünüz. Çalışmaya katıldığınız için size herhangi bir ödeme yapılmayacak ya da sizden herhangi bir maddi katkı/malzeme katkısı istenmeyecektir.*

ÇALIŞMANIN KONUSU VE AMACI : Bu çalışmada “Oyun Oynayan Kişilerin Bağımlılık Düzeyleri ve Bağılanma Stilleri Arasındaki İlişki” incelenerek madde bağımlılığı ile diğer bağımlılıklar arasındaki bağlantı incelenmek istenmektedir. Çalışmanın hastanede yatılı olarak tedavi gören hastalara uygulanan ölçeklerden elde edilen bulgular üzerine sonuçlandırılması hedeflenmektedir.

ÇALIŞMAYA KATILMAMIN OLASI YARARLARI NELERDİR?

Davranışsal bağımlılıkları tanıma ve uygun tanı ölçütleri geliştirmek, bu bozukluklar ile ilgili farkındalığı artırmak, önleme ve tedavi stratejilerini geliştirmek için önemlidir. Bu çalışmada dijital oyun oynayan bireylerin bağımlılık seviyeleri ile bağılanma modelleri arasındaki ilişki incelenecektir. Ve bu araştırmanın sonuçlarının hem uygulayıcılara hem de araştırmacılara katkı sağlaması hedeflenmektedir.

KİŞİSEL BİLGİLERİM NASIL KULLANILACAK?

Eğer bu araştırmaya katılmayı kabul ederseniz, vereceğiniz tüm cevaplar sadece araştırma amacıyla kullanılacak ve araştırmacılar haricinde kimseye gösterilmeyecektir. Araştırmada isminiz sorulmayacaktır. Araştırmada paylaşıacağınız tüm kişisel bilgilerinizin güvenli bir biçimde ve çalışmanın geri kalanından ayrı olarak tamamen gizli tutulacaktır. Veriler analiz edildikten sonra, bulguların bilimsel amaçlarla kullanımı sırasında da bilgilerinizin gizliliği özenle

korunacaktır. Bu sebeple lütfen tüm soruları eksiksiz, hiçbir baskı hissetmeden ve içtenlikle doldurunuz.

SORU VE PROBLEMLER İÇİN BAŞVURULACAK KİŞİLER :

1. Psk. Elif Aksar

Çalışmaya Katılma Onayı

Yukarıdaki bilgileri ilgili araştırmacı ile ayrıntılı olarak tartıştım ve kendisi bütün sorularımı cevapladı. Bu bilgilendirilmiş olur belgesini okudum ve anladım. Bu araştırmaya katılmayı kabul ediyor ve bu onay belgesini kendi hür irademle imzalıyorum. Bu onay, ilgili hiçbir kanun ve yönetmeliği geçersiz kılmaz. Araştırmacı, saklamam için bu belgenin bir kopyasını çalışma sırasında dikkat edeceğim noktaları da içerecek şekilde bana teslim etmiştir.

Gönüllü Adı Soyadı:		Tarih ve İmza:
Telefon:		

Vasi (var ise) Adı Soyadı:		Tarih ve İmza:
Telefon:		

Araştırmacı Adı Soyadı:		Tarih ve İmza:
Adres ve Telefon:		

1: Gönüllünün bilgilendirilme işlemine başından sonuna dek tanıklık eden kişi

2: Gönüllüyü araştırma hakkında bilgilendiren kişi

Ek 2:

Sosyodemografik Bilgi Formu

Bu anket formu, sizin bazı kişisel özelliklerinizi belirlemek amacıyla hazırlanmıştır. Lütfen, her bir soruyu dikkatlice okuyunuz ve cevaplandırınız.

1.Cinsiyet

Kadın () Erkek ()

2.Yaş

.....

3.Medeni Durum

Evli () Bekâr ()

4.Eğitim Düzeyi

Lise () Üniversite () Lisansüstü ()

5.Çalışma Durumu

Çalışıyorum () Çalışmıyorum () Yarı zamanlı çalışıyorum ()

Ek 3:**Erişkin Bağlanma Biçimi Ölçeği (EBBÖ)**

Aşağıdaki ifadelerden size en yakın geleni Doğru (D) veya Yanlış (Y) olarak işaretleyin.

	DOĞRU	YANLIŞ
1.Kendimi rahat bırakıp başka insanlara bağlanmak zor gelir.		
2.İhtiyacın olduğunda başkaları asla orada olmaz.		
3.Başka birine rahatça bağlanırım.		
4.İhtiyacım olduğunda başkalarının yanımda olacağını bilirim.		
5.İhtiyacım olduğunda başkalarının yanımda olacağına her zaman güvenebileceğimden emin değilim.		
6.Başka bir insana tümüyle güvenmek zor gelir.		
7.Sıklıkla terk edilme kaygıları yaşamam.		
8.Sıklıkla birlikte olduğum kişinin beni gerçekten sevmediği endişesine kapılırım.		
9.Başkalarının benimle benim istediğim kadar yakınlık kurmadıklarını düşünürüm.		
10.Sıklıkla birlikte olduğum kişinin benimle kalmak istemeyeceği endişesi yaşarım.		
11.Başka bir insanla tümüyle bütünleşmek isterim.		
12.Başka bir insanla tümüyle bir olma arzum insanları benden uzaklaştırır.		
13.Başkalarıyla yakın ilişkiler kurmayı kolay bulurum.		
14.Başka birinin benimle çok yakın olma isteğinden rahatsız olmam.		
15.Başka birinin benimle çok yakınlaşması beni endişelendirir.		
16.Başka birini kendime yakınlaştırmak konusunda rahatımdır.		
17.Sıklıkla birlikte olduğum kişi benimle benim kendimi rahat hissedebileceğimden daha çok yakınlaşmak ister.		
18.Sıklıkla birlikte olduğum kişi ile onun kendini rahat hissettiğinden daha yakın olmak isterim.		

Ek 4:**Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu**

Bu ölçek çevrimiçi ya da çevrim dışı olarak oynadığınız video, bilgisayar, mobil, konsol oyunları ile ilgili alışkanlıklarınıza dair sorulardan oluşmaktadır. Aşağıdaki sorulara son 6 aylık döneminizi düşünerek, ilgili kutucuğa çarpı işareti koyarak yanıt veriniz.

Son 6 ay boyunca ne sıklıkta...	Hiç	Nadiren	Bazen	Sık	Çok sık
1.Oyuna bağımlı hissettiniz?					
2.Oyunlara giderek artan miktarda zaman harcadınız?					
3.Daha iyi hissetmek için oyun oynadınız?					
4.Oyundaki zamanı azaltmaya çalıştığınızda başarısız oldunuz?					
5.Oynayamadığınızda strese girdiniz?					
6.Başkalarıyla (aile, arkadaş, vb.) oyunda geçirdiğiniz zaman yüzünden kavga ettiniz?					
7.Oyun oynamak için diğer önemli aktiviteleri (okul, iş, spor, vb.) ihmal ettiniz?					