

Ergenlerde İnternette Oyun Bağımlılığı Düzeyi ve Algılanan Sosyal Destek Arasındaki İlişkide Oyun Süresinin ve İşlevsel Olmayan İnanışın Aracı Rolü

The Mediator Role of Online Gaming Time and Dysfunctional Belief in the Relationship Between Level of Internet Gaming Addiction and Perceived Social Support in Adolescents

© Oğuzhan YAVUZ¹, © Seval ERDEN ÇINAR¹

¹Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi, Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

Öz

Amaç: Bu araştırmanın amacı, algılanan sosyal destek, işlevsel olmayan inanış ve haftalık oyun oynama süresinin internet oyun bağımlılığı üzerindeki doğrudan, dolaylı ve toplam etkilerini incelemektir.

Yöntem: Çalışmada ilişkisel araştırma deseni kullanılmıştır. Araştırmanın katılımcılarını, İstanbul ili Ümraniye ilçesinde liselerde eğitim gören 15-17 yaşlarında 190'ı erkek 110'u kadın olmak üzere 300 gönüllü ergen oluşturmaktadır. Çalışmanın örnekleme uygun örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Araştırmada, "İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu", "Çocuk ve Ergenler için Sosyal Destek Değerlendirme Ölçeği", "Çevrimiçi oyunlar için bilişler ölçeği" kullanılmıştır.

Bulgular: Algılanan sosyal destek ile internette oyun bağımlılığı arasında işlevsel olmayan inanışın aracı rolü bulunmuştur (bootstrap = -.160, %95 GA = -.261, -.078). Algılanan sosyal destek ile internette oyun bağımlılığı arasında haftalık oyun oynama süresinin aracı rolü bulunmuştur (bootstrap = -.160, %95 GA = -.261, -.078). Son olarak, algılanan sosyal destek ile internette oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide haftalık oyun oynama süresi ve işlevsel olmayan inanışların sıralı aracı rolü olduğu bulunmuştur (bootstrap = -.107, %95 GA = -.173, -.062).

Sonuç: Algılanan sosyal destek düzeyinin düşmesinin haftalık oyun oynama süresini artırdığı, bununla birlikte işlevsel olmayan inanışların da arttığı ve dolayısıyla bu etkileşimlerin internette oyun bağımlılığını da arttırdığı söylenebilir.

Anahtar kelimeler: İnternette oyun bağımlılığı, algılanan sosyal destek, haftalık çevrimiçi oyun oynama süresi, işlevsel olmayan inanış

Abstract

Objective: The aim of this research was to examine as the direct, indirect and total effects of perceived social support, dysfunctional belief and weekly hours of online gaming time on internet gaming addiction.

Method: Correlational research design was used in the study. The participants of the research consist of 300 volunteer adolescents, 190 males and 110 females, aged 15-17, studying at high schools in Ümraniye district of İstanbul. The sample of the study was selected by convenient sampling method. In the study, "Internet Gaming Disorder Scale-Short Form", "Social Support Appraisals Scale To Be Used With Children And Adolescents", "Online Cognitions Scale" were used.

Results: The mediating role of dysfunctional belief was found between perceived social support and internet gaming addiction (bootstrap = -.160, 95% CI = -.261, -.078). The mediating role of weekly hours of online gaming time was found between perceived social support and internet gaming addiction (bootstrap = -.160, %95 GA = -.261, -.078). Finally, it was found that weekly hours of online gaming time and dysfunctional beliefs had a sequential mediating role in the relationship between perceived social support and internet gaming addiction (bootstrap = -.107, 95% CI = -.173, -.062).



Yazışma Adresi/Address for Correspondence: Oğuzhan YAVUZ, Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi, Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
E-posta: oguzhanyavuz26@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-4352-2429

Geliş Tarihi/Received: 10.07.2021
Kabul Tarihi/Accepted: 01.09.2021

Conclusion: The decrease in the level of perceived social support increases the weekly hours of online gaming time, along with the increase in dysfunctional beliefs, and therefore these interactions increase the game addiction on the internet.

Keywords: Internet gaming addiction, perceived social support, weekly hours of online gaming time, dysfunctional beliefs

Giriş

Günümüzde teknolojik gelişmelerin hızla artması, özellikle bilişim sektöründe etkisini göstermiş ve yaşadığımız dönem bilişim çağı olarak adlandırılmıştır. Bilişim çağının en önemli araçlarının başında ise internet yer almıştır. İnternet, 21. yüzyılın ekonomi, ticaret, kültür, aile, sağlık, eğitim, sanayi, teknoloji vb. alanların yeniden inşasında kilit bir rol oynamıştır. İnternetin eğlence amaçlı kullanımları da yaygınlık göstermiş ve özellikle oyun kavramı dönüşüme uğramıştır. Bununla birlikte geleneksel oyunların yerini internette oynanan oyunlar almıştır. İnternetle oynanan oyunların yaygınlaşması ve kontrolsüz bir şekilde büyümesi ile birlikte çocuklar ve gençler hedef haline gelmiştir. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) (1) Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanımı Araştırmasına göre, 16-24 yaş arasındaki erkeklerin %95'inin, kadınların ise %91'inin interneti kullandığı açıklanmıştır. 2013 yılında gençlerin %77,5' i interneti kullanırken bu oran 2020 yılında %93 olmuştur. Gün geçtikçe de kullanım oranları artmaktadır. İnternetin kullanımı ile ilgili yeterli önlemler alınmadığında ise, internet, çocuk ve gençlerin hayatında olumsuz birtakım davranışların gelişmesine yol açabilmektedir. Bunların başında ise internette oyun bağımlılığı gelmektedir (2, 3). Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından 2013 yılında çıkarılan Ruhsal Bozukluklar Tanısal ve Sayımsal El Kitabı (DSM-5) üçüncü ek bölümüne internette oyun bağımlılığı kavramı dahil edilmiştir. İnternette oyun bağımlılığı, çoğunlukla diğer oyuncuların varlığında, internetin sürekli ve tekrarlayan kullanımının klinik olarak önemli bir probleme yol açması olarak tanımlanmıştır. İnternette oyun bağımlılığını ortaya koyabilecek 9 kriter de açıklanmıştır: Oyun ile ilgili meşgul edici düşüncelerin varlığı, oynamadığı zamanlarda sinirlilik, endişe veya üzüntü gibi yoksunluk belirtileri, internet oyunlarına artan miktarda zaman harcama ihtiyacı (tolerans), oyunu azaltmak ve durdurmak için başarısız girişimlerde bulunma (kontrol kaybı), oyun için diğer faaliyetlerden vazgeçmek, sorunların farkında olunmasına rağmen oynamaya devam etme, oyun ile ilgili aileyi, terapisti ve diğer insanları aldatmak, olumsuz duygu durumunu hafifletmek veya bu durumdan kaçınmak için internet oyunu oynama, internet oyunu oynama nedeniyle önemli bir ilişkiyi, işi, eğitimi veya kariyer fırsatlarını tehlikeye atmak veya kaybetmek gibi. Bu kriterlerden 5 ve/veya daha fazlasının 12 ay boyunca görülmesi, kişide internette oyun bağımlılığını düşündürmektedir (4-6). Bu gelişmelerle birlikte internette oyun bağımlılığı ile ilgili artan çalışmaların olması Dünya Sağlık Örgütü'nün de (WHO) internette oyun bağımlılığını bir ruh sağlığı problemi olarak tanımasını sağlamıştır (7).

İnternette oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalara bakıldığında ise özellikle bilişsel davranışçı yaklaşımların önemli bir etkisinin olduğu görülmektedir (3,8,9-14). Bu araştırmalar içinde temel oluşturan ilk model ise Davis'in problemleri internet kullanımı modeli'dir Bu modele göre internet bağımlılığı, herhangi bir psikopatolojinin (sosyal kaygı, depresyon, madde bağımlılığı vb.) varlığında, dış tetikleyicilerle (ortamdan kaynaklı ses, bildirim vb. uyarıcılar) aktive olan, işlevsiz inanışlar, kullanım süresi ve sosyal destek azlığıyla gelişen, özel veya genel internet kullanımını kapsayan davranışsal problemler olarak kavramsallaştırılmıştır. Bu modelde bağımlılığın gelişiminde işlevsiz düşünceler, aşırı kullanım ve sosyal destek azlığının önemi üzerinde durulmaktadır (9). Davis'e benzer şekilde bazı araştırmacılar da aileden veya arkadaşlardan gelen sosyal destek eksikliği ve/veya sosyal izolasyonun bağımlılıkla sonuçlanacağını ifade etmektedir (9,15). King ve Delfabbro 'nun internette oyun bağımlılığı üzerine geliştirdikleri modellerinde de sosyal kabul alma davranışının bağımlılık da önemli bir etkisinin olduğu görülmektedir (12). Caplan 'da sosyal çevre ile ilgili etkileşimlerin bağımlılıktaki etkisini vurgulamaktadır (8). Ergenlerde algılanan sosyal destek ve internette oyun bağımlılığının incelendiği araştırmalara bakıldığında da negatif yönlü orta düzeyde ilişkiler bulunmuştur (16-18). Algılanan sosyal destek azlığının internette kurulan ilişkilerle ve oyunlarla telafi edildiği de söylenmektedir. Bu şekilde internette ve oyunla geçirilen zamanda artmaktadır.

İnternette geçirilen zamanın da internette oyun bağımlılığıyla ilişkili olduğu görülmektedir (4,6,14,19-22). İnternet kullanım süreleri ile internette oyun bağımlılığı puanları arasında ilişkinin incelendiği çalışmalarda, kullanım süreleri arttıkça bağımlılık puanlarının da arttığı görülmüştür (23-26). Çevrimiçi çoğu oyun, oyuncularının belli düzeylere gelebilmesi için ek süreler istemektedir. Oyuncular da bu durumda gereken seviyeye ulaşabilmek için oyun içerisinde kalabilmektedir.

Oyuncular açısından, oynadığı oyunun sonunu görmeden bırakmak zaman kaybı gibi algılanabilmektedir (11). Ayrıca, çevrimiçi oyunlarla ilgili bireylerin "uzun süre çevrimiçi oyun oynamadığımı düşünemiyorum", "çevrimiçi oyun oynamayı kontrol edemiyorum" gibi düşünceleri oluşmaktadır (27). Dolayısıyla internette oyun bağımlılığının gelişiminde işlevsel olmayan inanışların da önemli bir etkisinin olduğu ifade edilmektedir. İşlevsiz inanışlar, bağımlılığın hem gelişiminde hem de sürdürülmesinde rol oynamaktadır. Kişilerin günlük hayatlarında yaşadıkları olumsuz olaylarla veya dış uyarıcılarla

işlevsiz düşünceler tetiklenmektedir. Bireyler bu düşüncelerin verdiği rahatsızlıktan kaçmak veya kaçınmak için oyunlara yönelmektedir. İşlevsiz düşünceler bağımlılığın belirtilerini ve oyunlarda geçirilen zamanı da arttırmaktadır (2,8-10,12,13,28).

Literatüre bakıldığında algılanan sosyal destek, internette haftalık oyun oynama süresi ve işlevsel olmayan inanışlar ile internette oyun oynama bağımlılığını ilişkilendiren çalışmaların olduğu görülmektedir. Ancak bu değişkenleri sıralı aracı bir model doğrultusunda inceleyen bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu model ile internette oyun bağımlılığını yordayan değişkenlerin aralarındaki ilişkiler de gözlemlenecektir. Bu sayede algılanan sosyal desteğin doğrudan internette oyun bağımlılığıyla ilişkisi incelenirken, ayrıca bu iki ilişki arasında etkisi olabilecek internette haftalık oyun oynama süresi ve işlevsel olmayan inanışın aracı rolleri de değerlendirilecektir. Bu model ergenlerle ilgili yapılabilecek müdahale programlarının geliştirilmesinde kaynak oluşturabilecektir. Aşağıda araştırmanın amacı ve alt problemlerine yer verilmiştir.

Bu araştırmanın amacı algılanan sosyal destek, işlevsel olmayan inanış ve internette oyun oynama süresinin internette oyun bağımlılığı üzerindeki doğrudan, dolaylı ve toplam etkilerinin incelenmesi olarak belirlenmiştir. Çalışmada Davis'in bilişsel davranışçı terapi temelinde oluşturduğu problemlerli internet kullanımı modelinden yararlanılmıştır (9).

Bu doğrultuda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1-Algılanan sosyal destek ile internette oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide işlevsel olmayan inanışların aracı rolü var mıdır?

2-Algılanan sosyal destek ile internette oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide haftalık oyun oynama süresinin aracı rolü var mıdır?

3-Algılanan sosyal destek ile internette oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide haftalık oyun oynama süresi ve işlevsel olmayan inanışların sıralı aracı rolü var mıdır?

Yöntem

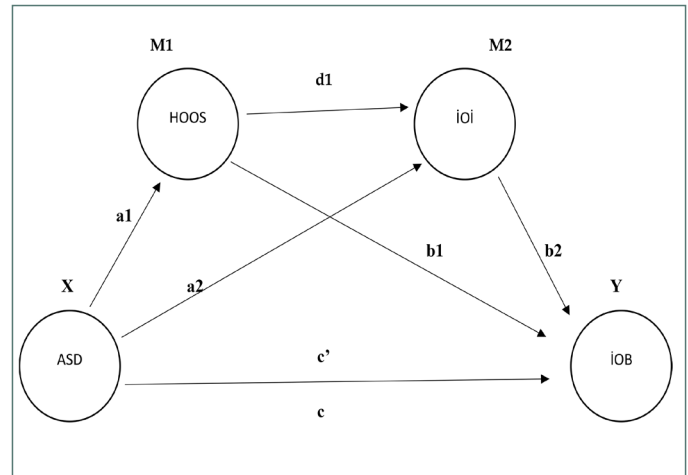
Bu çalışmada ilişki araştırma deseni kullanılmıştır. "İlişkisel desenler, iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişkiyi, bu ilişkilerin ne tür ilişkiler olduğunu açıklayan deneysel olmayan araştırma yöntemleridir." (29). Araştırmada, ergenlerin algılanan sosyal destek, işlevsel olmayan inanış, haftalık oyun oynama süresi ve internette oyun bağımlılığı arasındaki ilişkileri açıklayabilmek amacıyla bir model önerilmiş ve model, "Yapısal Eşitlik Modeli" ile analiz edilmiştir. Model diyagramı Şekil 1'de sunulmuştur.

Örneklem

Araştırma öncesinde yapılan güç analizinde orta düzeyde bir etki büyüklüğü (0.,31) için %,95 güven aralığında ve 0,05 anlamlılık düzeyinde, 6 serbestlik derecesinde %99 güce ulaşabilmek için 292 kişiye ulaşabilmenin yeterli olduğu bulunmuştur. Çıkan sonuç doğrultusunda İstanbul ili Ümraniye ilçesinde liselerde eğitim gören 15-17 yaşlarında 190'ı erkek 110'u kadın olmak üzere 300 gönüllü ergen çalışmaya dahil edilmiştir. Çalışmanın örnekleme uygun örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Çalışmaya katılan ergenlerin 135'i 9. sınıf, 78'i 10. sınıf ve 87'si 11. sınıf öğrencisidir. Öğrencilerin, 177'si Anadolu Lisesi, 64'ü Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, 59'u Anadolu İmam Hatip Lisesi'nde eğitim görmektedir.

İşlem

Araştırmaya katılım için veliler ve gençler için bilgilendirilmiş onam formları hazırlanmıştır. Araştırmanın uygulanması için Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Araştırma ve Yayın Etik Kurulu'ndan onay alınmıştır (karar no: 2021/190 19 Mart 2021). Gerekli onamlar ve onaylar alındıktan sonra verilerin toplanması aşamasına geçilmiştir. Ölçek ve anket soruları Google formlar aracılığıyla oluşturulduktan sonra link adresi alınmıştır. Katılımcılara ulaşmak için Ümraniye ilçesi Ortaöğretim kurumlarında görev yapan yöneticilere ve okul rehber öğretmenlerine ulaşılmış ve çalışma hakkında bilgi verilmiştir. Devamında katılımcılara ve velilerine okul rehber öğretmenleri ve sınıf rehber öğretmenleri aracılığıyla linkler gönderilmiş ve gerekli veli onayı form üzerinde alındıktan sonra öğrencilerin formu doldurmaları istenmiştir. Katılımcılara



Şekil 1. Algılanan sosyal destek, haftalık oyun oynama süresi, işlevsel olmayan inanış ile internette oyun bağımlılığı değişkenlerinin yer aldığı model

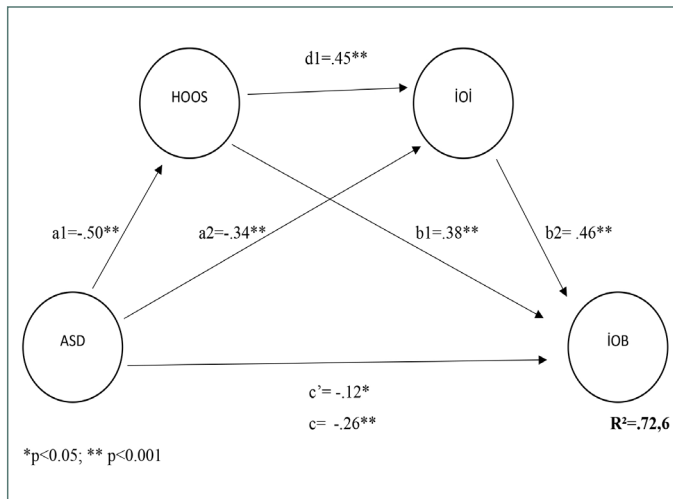
(ASD: Algılanan Sosyal Destek, HOOS: Haftalık oyun oynama süresi, İOI: İşlevsel olmayan inanışlar, İOB: İnternette Oyun Bağımlılığı. "X=Dışsal değişken, M1=1.Aracı değişken, M2=2. Aracı Değişken, Y=İçsel bağımlı değişken")

herhangi bir ödeme yapılmamıştır. Çalışmada gönüllülük esas tutulmuştur. Google formda toplamda 88 soru yer almaktadır. Katılımcıların formu ortalama doldurma süresi 15-20 dakika arasındadır. Her bir sorunun doldurulması için Google form üzerinden sorulara zorunluluk koşulu getirilmiştir. Katılımcıların daha önceki soruyu dönüp değiştirebilmeleri için ekran üzerinde geri gidip değiştirme fırsatları bulunmaktadır. Katılımcıların aynı formu birden fazla doldurmalarının önüne geçmek için Google form uygulaması üzerinden her bir kullanıcıya bir defa yanıt verme sınırlılığı koyulmuştur (Adrese gönderilen linke ID kontrolü sağlanmıştır). Araştırmaya 15 ve 17 yaş aralığında liselerde eğitim gören kadın ve erkek öğrenciler dahil edilmiştir. 14 ve 18 yaşında olan lise öğrencileri çalışmanın dışında tutulmuştur. Ayrıca, çevrimiçi oyunları oynayan öğrencilerin özellikle çalışmaya katılımları istenmiştir. Herhangi bir şekilde çevrimiçi oyun oynamadığını belirten öğrenciler çalışmaya dahil edilmemiştir.

Veri Toplama Araçları

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (IOOBÖ9-KF)

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (IOOBÖ9-KF/IGDS9-SF) orijinal formu Pontes ve Griffiths (30) tarafından geliştirilmiştir. Türk kültürüne uyarlama çalışması ise Arıca ve ark. (31) tarafından 10-29 yaş grubunda 455 katılımcıdan veri toplanarak gerçekleştirilmiştir. Yapılan doğrulayıcı faktör analizi (DFA) sonucunda ölçeğin 9 madde ve tek boyuttan oluştuğu doğrulanmıştır. IOOBÖ9-KF ile İnternet Bağımlılık Ölçeği arasında yapılan ölçüt geçerliliği sonucunda anlamlı korelasyon bulunmuştur. Cronbach Alfa değeri 0.82 ve test-tekrar test güvenilirlik katsayısı da 0.78 olarak bulunmuştur (31). Bu çalışma için ölçeğin Cronbach Alfa değeri .80,9 olarak hesaplanmıştır.



Şekil 2. Modelin Standardize Edilmiş Yol Katsayı Değerleri

Çocuk ve Ergenler için Sosyal Destek Değerlendirme Ölçeği

Ölçek, 9-17 yaş aralığındaki çocuk ve ergenlerin algıladıkları sosyal destek düzeylerini belirlemek amacıyla Dubow ve Ullman tarafından geliştirilmiştir (32). Beşli Likert tipinde 41 maddeden oluşan ölçekten alınabilecek puanlar 41-205 arasında değişmektedir. Ölçeğin Türkçe uyarlama çalışması Gökler tarafından, yaşları 9-17 arasında değişen çocuk ve ergenler üzerinde yapılmıştır. Türkçe formun yapı geçerliği temel bileşenler analizi ile gerçekleştirilmiş ve ölçekten arkadaşlardan alınan destek, aileden alınan destek ve öğretmenden alınan destek olmak üzere üç faktör elde edilmiştir. Ölçüt bağıntılı geçerlik için Çocuklar İçin Depresyon Ölçeği ile olan korelasyona bakılmıştır ve iki ölçek arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki ($r = -.62$, $p < .01$) olduğu belirtilmiştir. Güvenirlik analiz sonuçlarına göre ölçeğin Cronbach Alfa katsayısının ,93 olduğu, ölçek maddelerinin toplam puanla olan korelasyonlarının da ,34 ile ,64 arasında değiştiği ifade edilmiştir. İki yarım test güvenilirlik değerleri ölçeğin ilk yarısı için ,86, ikinci yarısı için ,90 ve testin tamamı için ,82 olarak hesaplanmıştır (33). Bu çalışma için ölçeğin Cronbach Alfa değeri ,94,4 olarak hesaplanmıştır.

Çevrimiçi Oyunlar için Bilişler Ölçeği

Davis ve arkadaşları Çevrimiçi Bilişler Ölçeğini geliştirmişlerdir (34). Bu ölçeğin çevrimiçi oyunlara yönelik uyarlama çalışmasıyla da çevrimiçi oyunlar için bilişler ölçeği geliştirilmiştir. Ölçeğin temel amacı çevrimiçi oyunlara yönelik işlevsel olmayan inançları ölçmektir. Ölçek, 7'li Likert tipinde 34 madde ve 6 faktörden oluşmaktadır. Bu faktörler azalmış dürtü kontrolü, oyalanma, dalma/kaçma, sosyal rahatlık, genel rahatlık hissi, ve çevrimiçi oyun beğenisi olarak isimlendirilmiştir. Orijinal ölçeğin Cronbach's α değeri ,92 olarak hesaplanmıştır (27). Türkçeye uyarlama çalışması Seçilmiş tarafından yapılan ölçeğin Türkçe versiyonunun faktör yükleri, ,54 ile ,82 arasında değişirken, Cronbach Alpha değeri ise ,95 bulunmuştur (35). Bu çalışma için ölçeğin Cronbach Alfa değeri ,93,4 olarak hesaplanmıştır.

Veri Analizi

Modelde algılanan sosyal destek gizil değişkeni, alt boyutları olan arkadaş, aile ve öğretmenden algılanan destek gözlenen değişkenleri ile tanımlanarak analiz edilmiştir. Ayrıca işlevsel olmayan inanış, haftalık oyun oynama süresi ve internette oyun bağımlılığı gizil değişkenleri de birlikte analiz edilmiştir. Bu şekilde bir değişkenin göstergeleri ile diğer değişkenlerin gizil olarak birlikte yer aldığı modeller yapısal eşitlik modelleri içinde mimic modeller olarak geçmektedir. Model belirlendikten ve tanımlandıktan sonra MPLUS 8.5 paket programı aracılığıyla model uyum değerleri (ki-kare/sd, RMSEA, CFI, TLI ve SRMR) incelenmiştir. Çalışmada aracılık analizleri, yapısal eşitlik modelinin yol analizi uygulamaları içerisinde yer alan aracılık analizinin ön yüklem (bootstrap) yöntemiyle yapılmıştır. Çağdaş yaklaşımda, özellikle dolaylı etkinin (a.b) anlamlı olup

olmadığına çok daha fazla önem verilmektedir. Çağdaş yaklaşım; Baron ve Kenny yönteminde gerçekleştirilmesi istenen adımlara ilişkin koşullar aramamakta ve bu koşulları da eleştirmektedir. Ayrıca, bu koşullar gerçekleşmese bile aracılık etkisinin (dolaylı etki=a.b) olabileceğini savunmaktadır. Çağdaş yaklaşımda dolaylı etkinin, Sobel testinden daha güçlü ve geçerli sonuçlar üreten Bootstrap tekniği ile test edilmesi önerilmektedir (36). Bu yöntemde anlamlı sonuçların çıkması için güven aralığının alt ve üst sınırlarının "0" değerini kapsamaması gerekmektedir. Bu durumda aracılıkların, doğrudan ve dolaylı etkilerin anlamlı olduğu sonucuna ulaşılmaktadır (37,38). Sıralı çoklu aracılıkta ise dışsal değişken olan algılanan sosyal destek (X) ile içsel bağımlı değişken olan oyun bağımlılığına (Y) giden yollarda birinci aracı haftalık oyun oynama süresi (M1) ve ikinci aracı olan işlevsel olmayan inanışların (M2) doğrudan ve dolaylı etkisini aynı anda incelemek mümkün olabilmektedir. Yani, Şekil-1 diyagramı üzerinde "X-M1-Y", "X-M2-Y" ve "X-M1-M2-Y" olacak şekilde iç içe olan üç ayrı aracılık modelinin tek bir analizde test edebilmesi mümkün olmaktadır (36). Bu araştırmada; algılanan sosyal destek ile oyun bağımlılığı ilişkisinde haftalık oyun oynama süresinin aracı rolünün yanı sıra işlevsiz düşüncenin de algılanan sosyal destek ile oyun bağımlılığı ilişkisindeki aracı rolü sinanmıştır. Ayrıca, aynı modelde; algılanan sosyal desteğin oyun bağımlılığı ile ilişkisinde sıralı olarak haftalık internet kullanım süresi ve işlevsel olmayan inanışın aracılık rolleri de test edilmiştir.

Bulgular

Araştırmada model ve aracılık analizlerine geçmeden önce tanımlayıcı istatistikler, korelasyonlar, normallik, doğrusallık, uç değerler, çoklu bağlantı ve tekillik, otokorelasyon gibi varsayımlar ile ilgili sonuçlar verilmiştir. Varsayımların karşılanmasından sonra belirlenen modelin uyum iyiliği değerleri, aracılık analizleri, doğrudan ve dolaylı etkiler sunulmuştur.

Tablo 1'de görüldüğü üzere değişkenlerin çarpıklık ve basıklık değerlerinin, -,197 ile ,942 arasında değer aldığı ve bu değerlerin normallik için kabul edilen -1 ve +1 puanları arasında olduğu görülmüştür. Ayrıca, değişkenler arasında doğrusallıklara

saçılım diyagramları aracılığıyla bakılmıştır. Değişkenlerin elips şeklinde doğrusal dağılım gösterdikleri görülmüştür. Bu durumda normallik ve doğrusallığın karşılandığı görülmektedir (39-40). Uç değerler z değerleri ve mahalalanobis değerleri dikkate alınarak incelenmiş ve araştırmadan çıkarılabilecek düzeyde bir uç değere rastlanılmamıştır. Değişkenler arasında çoklu bağlantı ve tekillik durumları VIF (1,380 - 1,850 arasında) ve tolerans değerlerine (,540- ,725 arasında) bakılarak incelenmiştir. Tolerans değerlerinin 0,333'ten küçük VIF değerlerinin ise 3'ten büyük olmaması istenen bir durumdur (41). Otokorelasyon olup olmadığı Durbin Watson değeri ile bakılmış ve (dw: 2,083) değeri bulunmuştur. Bu değer normal aralıklarlarda olduğu ifade edilmektedir (42). Bu durumda çok değişkenli istatistikler için gerekli olan varsayımların karşılandığı söylenebilir.

Tablo 2'de internet oyun bağımlılığı puanlarının algılanan sosyal destek puanları ile ($r=-,512$, $p<,01$) negatif yönlü orta düzeyde, haftalık oyun oynama süresi ($r=,745$, $p<,05$) ve işlevsel olmayan inanış ($r=,782$, $p<,01$) ile yüksek düzeyde pozitif yönlü anlamlı ilişki olduğu bulunmuştur. Algılanan sosyal destek puanlarının haftalık oyun oynama süresi ($r=-,438$, $p<,01$) ve işlevsel olmayan inanış puanları ($r=-,500$, $p<,01$) ile orta düzeyde negatif yönlü anlamlı ilişki bulunmuştur. Ayrıca, haftalık oyun oynama süresinin işlevsel olmayan inanış puanları ($r=,630$, $p<,01$) ile yüksek düzeyde anlamlı ilişki olduğu bulunmuştur.

Aşağıda, oluşturmuş olduğumuz modelin uyum gücüne bakmak için model ile verilerin ne kadar uyum gösterdiğini ortaya koyan uyum indeksleri sunulmuştur.

Tablo 3'e göre, model uyum indeksleri değerleri şunlardır: ($d=6$, $\chi^2=8,599$, $CFI=0,997$, $TLI=0,992$, $RMSEA=0,038$, $SRMR=0,018$). Bu sonuçlara göre verilerin model ile iyi uyum gösterdiği bulunmuştur.

Tablo 4'e göre modelde üç ayrı dolaylı etki bulunmaktadır. Birinci dolaylı etkide; algılanan sosyal desteğin (X) haftalık oyun oynama süresi (M1) aracılığıyla internette oyun bağımlılığına (Y) anlamlı etkilediği görülmüştür, (bootstrap =-,197, %95 GA =-,291, -.112). İkinci olarak, algılanan sosyal desteğin işlevsel olmayan inanış

Tablo 1. Değişkenlere Yönelik Tanımlayıcı İstatistikler

Değişken	Tanımlayıcı İstatistikler			
	Ortalama	ss	Çarpıklık	Basıklık
1.iOB	20,85	6,83	,942	,605
2.ASD	153,25	23,28	-,793	,942
3.HOOS	18,06	7,33	,859	,339
4.iOI	115,86	37,59	267	-,197

Not: iOB: İnternette Oyun Bağımlılığı, ASD: Algılanan Sosyal Destek, HOOS: Haftalık oyun oynama süresi, iOI: İşlevsel olmayan inanış.

(M2) üzerinden internette oyun oynama bağımlılığını açıkladığı dolaylı etkinin de anlamlı olduğu bulunmuştur (bootstrap = -,160, %95 GA = -,261, -,078). 3. olarak algılanan sosyal desteğin haftalık oyun oynama süresi ve işlevsel olmayan inanış üzerinden sıralı şekilde internette oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde etkilediği bulunmuştur (bootstrap = -,107, %95 GA = -,173, -,062).

Tartışma

Bu bölüm, ergenlerde internette oyun bağımlılığı düzeyi ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkide internette haftalık oyun oynama süresinin ve işlevsel olmayan inanışın sıralı aracı rolüne ilişkin çıkan bulguların yorumlamasına dayanmaktadır.

Araştırmanın ilk sorusuna yanıt olarak, algılanan sosyal destek ile internette oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide işlevsel olmayan inanışların aracı rolü olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen bulgulara göre, algılanan sosyal desteğin işlevsel olmayan inanışı negatif yönde yordadığı, işlevsel olmayan inanışın da internette oyun bağımlılığını pozitif yönde yordadığı bulunmuştur. Algılanan sosyal destek düzeyi düştükçe işlevsel olmayan inanışın arttığı, işlevsel olmayan inanışın artmasıyla birlikte internette oyun bağımlılığı puanlarının da arttığı söylenebilir. Algılanan sosyal destek ile işlevsiz düşünceler arasındaki ilişki, kişilerin kendileri, çevreleri ve dünyaları hakkındaki işlevsiz düşünceleri sonucu oluşabilmektedir. Kişinin çevresindekileri güvenilmez olarak görmesi, çevresinden algıladığı desteğin de düşmesine sebep olabilmekte ya da çevresinden algıladığı destek

Tablo 2. Değişkenlere ilişkin korelasyon değerleri

Değişken	Korelasyonlar(r)			
	1.	2.	3.	4.
1.iOB	1	-,512**	,745**	,782**
2.ASD	-,512**	1	-,438**	-,500**
3.HOOS	,745**	-,438**	1	,630**
4.iÖİ	,782**	-,500**	,630**	1

** p<0.001; Not: iOB: İnternette Oyun Bağımlılığı, ASD: Algılanan Sosyal Destek, HOOS: Haftalık oyun oynama süresi, iÖİ: İşlevsel olmayan inanış.

Tablo 3. Model Uyum İndeksi Sonuçları ve Referans Değerler

Uyum İndeksleri	İyi Uyum	Kabul Edilebilir Uyum	Elde Edilen Değerler
X ² /df (Sd)	0≤c2≤2df	2df≤c2≤3df	1,43
RMSEA	0≤RMSEA≤0,05	0,05≤RMSEA≤0,08	0,03
CFI	0,95≤CFI≤1,00	0,90≤CFI≤0,95	,997
TLI	0,95≤TLI≤1,00	0,90≤TLI≤0,95	,992
SRMR	SRMR≤0,050	0,050≤SRMR≤0,10	0,018

X²=Ki-kare, Df(Sd)=Serbestlik Derecesi, Root Mean Square Error of Approximation(RMSEA)=Bu uyum indeksi test edilen model ile mükemmel (doymuş) bir modeli uyum eksikliği açısından karşılaştırır., The Comparative Fit Index (CFI)= Bu indeks test edilen modelin, gözlenen değişkenlerin birbirleri ile ilişkisiz olduğu bağımsızlık modeline (*independence model*) göre toplam gelişimini değerlendirir., TLI=Tucker-Levis İndisi veya Normlu olmayan karşılaştırmalı uyum indisidir. , SRMR=Standardize edilmiş hata ortalamalarının karekökü'dür. Örneklem varyansları ve kovaryansları ile kestirilmiş evren varyansları ve kovaryansları arasındaki ortalama farklardır (41,43,44,45).

Tablo 4. Sıralı Aracılığa Ait Bootstrapping Sonuçları

Etki	B. Katsayısı	Alt Sınır ^a	Üst Sınır ^a
Toplam Etki	-,591**	-,712	-,455
Doğrudan Etki	-,127*	-,258	-,002
Toplam Dolaylı Etki	-,465**	-,579	-,360
Dolaylı Etki (X-M1-Y)	-,197**	-,291	-,112
Dolaylı Etki (X-M2-Y)	-,160**	-,261	-,078
Dolaylı Etki (X-M1-M2-Y)	-,107**	-,173	-,062

*p<0.05, **p<0.001; Not= B. Katsayısı: bootstrapping katsayısı=5000 bootstrap örneğine dayanmaktadır., ^a %95 bootstrap güven aralığı.

ile ilgili işlevsiz düşünceleri de kişiyi olumsuz etkilemektedir (47-50). İşlevsel olmayan inanışın artmasıyla birlikte ergen, sosyal çevresinden uzaklaşmakta ve internette oyun gibi kendisini daha rahat hissettiği ortamlarda vakit geçirmektedir. Özellikle de çevrimiçi oyunlarda ergenler çevrimiçi grup, klan, kabile gibi zümrelere dahil olmakta ve 'gerçek' hayatta hiç görmediği kişilerle aynı siber ortamda oyun oynamaktadır. Çevrimiçi oyunlar oyuncusuna eğlenebileceği, farklı kimliklerle rahatlıkla hareket edebileceği, farklı dillerde konuşabileceği ve aynı zamanda yeni sosyal etkileşimler kurabileceği ortamlar sunmaktadır (51). Ergenler bu ortamlara çoğunlukla internet erişiminin olduğu, karşılıklı konuşmaya, yazışmaya ve görüntülü takibe izin veren araçlarla ulaşabilmektedir. Çalışmamızda çoğunlukla sırasıyla bilgisayar, tablet ve akıllı telefon aracılığıyla Pubg, Among Us, League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Minecraft, Valorant gibi devasa çevrimiçi çok oyunculu oyunların oynandığı görülmüştür. Bu oyun türünü diğer oyunlardan ayıran en temel özellikler ise şunlardır: Bu oyunlar için mutlaka bir internet bağlantısına ihtiyaç duyulur. Oyuncular küçük ya da büyük gruplar halinde birlikte oynayabilir. Bu oyunlarda süreklilik vardır. Yani, kapattığınız taktirde dahi devam eden siber bir dünya sunar (51). Bu şekilde yaşadığı çevrede yalnız kalan ergenler, internette çevrimiçi oyun ortamlarında kendilerine yeni bir sosyal çevre oluşturmaktadır (2,8,9,12,15,52,53). Araştırmanın işlevsel olmayan inanışın artmasının internette oyun bağımlılığını arttırdığı yönündeki bulgusu, literatürde yer alan araştırma sonuçlarıyla desteklenmektedir (27,35,54).

Araştırmanın ikinci sorusuna yanıt olarak, algılanan sosyal destek ile internette oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide haftalık oyun oynama süresinin aracı rolü olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen bulgular, algılanan sosyal desteğin haftalık oyun oynama süresini negatif yönde yordadığı, haftalık oyun oynama süresinin de işlevsel olmayan inanışı pozitif yönde yordadığı bulunmuştur. Bir başka ifade ile algılanan sosyal destek düzeyi düştükçe haftalık oyun oynama süresinin arttığı, haftalık oyun oynama süresinin artmasıyla birlikte işlevsel olmayan inanışın da arttığı söylenebilir. Algılanan sosyal desteğin azalmasıyla birlikte ergenler yeni sosyal ortamların arayışına girmektedir. Bu ortamlar da çoğunlukla çevrimiçi oyunlar aracılığıyla oluşturulmaktadır. Burada ergenin sosyal kabul alma davranışı da önemli görülmektedir (8,12). Yeni ortamın çevrimiçi oyunlar aracılığıyla oluşturulması da burada geçen zamanın artmasına neden olabilmektedir (2-6,14). Artan zamanla birlikte işlevsiz düşünceler de oluşabilmektedir. Ergenler çevrimiçi oyun ortamından uzaklaştıklarında, oyun ortamındaki üstünlüklerini kaybedeceklerini, geriye düşeceklerini düşünmektedir. Ayrıca, oyun oynamadığı zamanlarda nasıl davranacağını da kontrol edememektedir (27). Ergenler, internette var olduğu ortamdan aldığı hazla kendini iyi hissederken bir taraftan da günlük hayatının getirdiği birçok sorumluluğu yerine getirememektedir. Bu da kendilerini olumsuz etkilemektedir. Bu olumsuz

duygulardan uzaklaşmak için de daha fazla internette oyunla vakit geçirilmektedir. Bununla birlikte bir kısır döngüye girilmekte ve oyun oynama davranışı tekrarlanmaktadır (8-10,12,28,55,56). Algılanan sosyal desteğin azalmasının haftalık internet kullanım süresini arttırdığına dair alan yazındaki çalışmalar, araştırma bulgularını desteklemektedir (16,18,54). İnternet kullanım süresi ile işlevsel olmayan inanışlar arasında ilişki bulan çalışmalarda, araştırma bulgularını desteklemektedir (2,8-13,27,28,35,54).

Son olarak, algılanan sosyal destek ile internette oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide haftalık oyun oynama süresi ve işlevsel olmayan inanışların sıralı aracı rolü olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen sonuca göre, algılanan sosyal destek hem haftalık oyun oynama süresini hem de işlevsel olmayan inanışları negatif yönde yordamaktadır. Bununla birlikte haftalık oyun oynama süresi ve işlevsel olmayan inanışların da internette oyun bağımlılığını pozitif yönde yordadığı bulunmuştur. Burada, algılanan sosyal destek düzeyinin düşmesinin haftalık oyun oynama süresini arttırdığı, bununla birlikte işlevsel olmayan inanışların da arttığı ve dolayısıyla bu etkileşimlerin internette oyun bağımlılığını da artırdığı söylenebilir. Davis'in modelinde sosyal destek azlığı ve internet kullanım süresinin işlevsiz inanışlarla birlikte özel ve genel internet bağımlılıklarına sebep olduğu ifade edilmektedir (9). Caplan modelinde, ergenlerin sosyal bağlılık için çevrimiçi ortamları daha tercih edilebilir bulduklarını söylemektedir (8). King ve Delfabbro internette oyun bağımlılığı için geliştirmiş oldukları modellerinde, oyunlardan elde edilecek ödüllere, oyun oynama davranışına, öz saygı ve sosyal kabul ihtiyacına yönelik inanışların internette oyun bağımlılığında belirleyici olduğunu ifade etmektedir. Bu yaklaşımlarda ergen çevrimiçi ortamda daha çok vakit geçirmekte ve zihinsel olarak meşgul olmaktadır. Bu da oyun bağımlılığına zemin hazırlamaktadır (12). Bazı araştırmalarda işlevsel olmayan inanışların hem doğrudan hem de aracı olarak internette oyun bağımlılığını yordadığı da görülmektedir (35,54,57). İnternet kullanım süresinin de doğrudan internette oyun bağımlılığını yordadığını bulan çalışmalar vardır (13,26,54). Davis'in modelinde de internet kullanım süresinin bağımlılık yapıcı rolüne yer verilmiştir (9). Bu modeller ve bulguların sonuçları, araştırma bulgularını desteklemektedir.

Sonuç olarak, algılanan sosyal destek ile internette oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide işlevsel olmayan inanışların aracı rolü olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Algılanan sosyal destek düzeyi düştükçe internette oyun bağımlılığı puanlarının arttığı ve bu ilişkide dolaylı olarak işlevsel olmayan inanışların da rolü olduğu söylenebilir. Araştırmanın ikinci sorusuna yanıt olarak, algılanan sosyal destek ile internette oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide haftalık oyun oynama süresinin aracı rolü olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Algılanan sosyal destek düzeyi düştükçe haftalık oyun oynama süresinin arttığı, haftalık oyun oynama süresinin artmasıyla birlikte işlevsel olmayan inanışın da arttığı

söylenbilir. Son olarak, algılanan sosyal destek ile internette oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide haftalık oyun oynama süresi ve işlevsel olmayan inanışların sıralı aracı rolü olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Burada, algılanan sosyal destek düzeyinin düşmesinin haftalık oyun oynama süresini arttırdığı, bununla birlikte işlevsel olmayan inanışların da arttığı ve dolayısıyla bu etkileşimlerin internette oyun bağımlılığını da arttırdığı söylenebilir.

Araştırma öz bildirim dayalı ölçme araçlarıyla, belli bir bölgede eğitim gören 15-17 yaş arası lise öğrencileriyle, internet ortamından kesitsel olarak veri toplanmasıyla, kullandığı istatistiksel yöntemlerle ve oluşturulan modelle sınırlıdır. Sonraki araştırmalarda, internette oyun bağımlılığı için oluşturulmuş yeni modellerin de değişkenleri üzerinde durulabilir. Ayrıca boylamsal araştırmalarla internet bağımlılığının oluşumu, ergenlerin yaşamları üzerindeki etkileri farklı açılardan ortaya konabilir. Daha sonraki çalışmalarda ölçme modellerine de yer verilip model sınamalarına gidilmesi ve farklı gruplarla çalışmalara yer verilmesi bu çalışmaya dayanılarak yapılacak öneriler olarak sıralanabilir. Çalışmadan ve farklı modellerden elde edilebilecek bilgiler doğrultusunda ergenlerde internette oyun oynama bağımlılığını temel alan ebeveynlere, öğretmenlere ve öğrencilere yönelik internette oyun bağımlılığı nedir, internette oyun bağımlılığını etkileyen faktörler, çevrimiçi oyun ortamları ve zararları, algılanan sosyal destek (öğretmen, akran ve ebeveyn), işlevsiz düşünceler ve baş etme becerileri vb. oturumlardan oluşan psikoeğitim programlarının hazırlanması ve uygulanması önleyici ve koruyucu bağlamda anlam kazanacaktır.

Kaynaklar

1. TÜİK (2021, 6 Haziran). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması: İstatistiklerle Gençlik. Erişim adresi: <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Istatistiklerle-Genclik-2020-37242>
2. King DL, Delfabbro PH. Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention. 1. Edition, UK: Academic Press, 2019: 1-17.
3. Kuss DJ, Griffiths MD. Internet Addiction In Psychotherapy. 1. Edition, UK: Palgrave Macmillan., 2015: 1-5.
4. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders: DSM-5. Washington DC: American Psychiatric Association, 2013.
5. Griffiths MD. A "components" model of addiction within a biopsychosocial framework. J Subst Use 2005; 10(4): 191-197.
6. Griffiths MD. The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. Int J Ment Health Addict. 2010; 8(1) : 119-125.
7. World Health Organization [WHO]. (2021, 6 Haziran). ICD-11 for mortality and morbidity statistics. Erişim adresi: ICD-11 - Mortalite ve Morbidite İstatistikleri için ICD-11 (who.int)
8. Caplan SE. Theory and measurement of generalized problematic Internet use: a two-step approach. Comput Human Behav. 2010; 26(5): 1089-1097.
9. Davis RA. A cognitive-behavioral model of pathological internet use. Comput Human Behav. 2001; 17(2): 187-195.
10. Dong G, Potenza MN. A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: theoretical underpinnings and clinical implications. J Psychiatr Res. 2014; 58: 7-11.
11. Delfabbro PH, King DL. On finding the C in CBT: the challenges of applying gambling-related cognitive approaches to video-gaming. J Gambl Stud. 2015; 31(1): 315-329.
12. King DL, Delfabbro PH. The cognitive psychology of internet gaming disorder. Clin Psychol Rev. 2014; 34(4): 298-308.
13. King DL, Delfabbro PH. The cognitive psychopathology of Internet gaming disorder in adolescence. J Abnorm Child Psychol. 2016; 44(8): 1635-1645.
14. Young K. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. Am J Fam Ther. 2009; 37(5): 355-372.
15. Brand M, Young KS, Laier C. Prefrontal control and Internet addiction: a theoretical model and review of neuropsychological and neuroimaging findings. Front Hum Neurosci 2014; 8: 375.
16. Barut B. Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyiyle algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep: Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji ABD, 2019.
17. Woong JA. Study on the mediating effect of self-discouragement on the relationship between social support and game addiction among adolescents. Master Thesis, South Korea: Soongsil University, 2018.
18. Yavuz O. Özel yetenekli öğrencilerde internet ve oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek düzeylerinin incelenmesi. Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi 2018; 2(4): 281-296.
19. Hussain Z, Griffiths MD, Baguley T. Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. Addict Res Theory. 2012; 20(5): 359-371.
20. Kim NR, Hwang SS, Choi JS, et al. Characteristics and psychiatric symptoms of internet gaming disorder among adults using self-reported DSM-5 criteria. Psychiatry Investig. 2016; 13(1): 58-66.
21. Ng BD, Wiener-Hastings P. Addiction to the internet and online gaming. Cyberpsychol Behav Soc Netw. 2005; 8(2): 110-113.
22. Petry NM, Rehbein F, Gentile DA, et al. An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. Addiction 2014; 109 (9): 1399- 1406.
23. Fumero A, Marrero RJ, Bethencourt JM, Penate W. Risk factors of internet gaming disorder symptoms in Spanish adolescents. Comput Human Behav. 2020; 111: 106416 .
24. Liao Z, Huang Q, Huang S, et al. Prevalence of internet gaming disorder and its association with personality traits and gaming characteristics among Chinese adolescent gamers. Front. Psychiatry 2020; 11: 598585.
25. Triberti S, Milani L, Villani D, et al. What matters is when you play: investigating the relationship between online video games addiction and time spent playing over specific day phases. Addict Behav Rep 2018; 8: 185-188.
26. Yavuz O. Ergenlik döneminde internet bağımlılığının okul başarısı üzerinde etkileri. OPUS-Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi 2018; 8(15):1056-1080.
27. Komnenić D, Filipović S, Vukosavljević-Gvozden T. Assessing maladaptive cognitions related to online gaming: Proposing an adaptation of online cognitions scale. Comput Human Behav. 2015; 51 (Part A): 131-139.
28. Brand M, Young KS, Laier C, Wöfling K, Potenza MN. Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: an Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. Neurosci Biobehav Rev. 2016; 71: 252-266.

29. Christensen LB, Johnson RB, Turner LA. Research Methods, Design, And Analysis (12. edition). England: Pearson, 2014: 61-64.
30. Pontes HM, Griffiths MD. Measuring DSM-5 Internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Comput Human Behav.* 2015; 45: 137-143.
31. Arıcağ OT, Dinç M, Yay M, Griffiths MD. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (IOOBÖ9-KF) Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions* 2018; 5(4): 615-636.
32. Dubow EF, Ullman DG. Assessing social support in elementary school children: The survey of children's social support. *J Clin Child Psychol* 1989; 18(1): 52-64.
33. Gökler I. Çocuk ve ergenler için sosyal destek değerlendirme ölçeği türkçe formunun uyarlama çalışması: Faktör yapısı, geçerlik ve güvenilirliği. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi* 2007; 14(2): 90-99.
34. Davis RA, Flett GL, Besser A. Validation of a new scale for measuring problematic internet use: implications for pre-employment screening. *Cyberpsychol Behav.* 2002; 5(4): 331-345.
35. Seçilmiş HH. İşlevsel olmayan inançlar, dürtüsellik ve duygu düzenlemenin internette oyun oynama bozukluğundaki rolü. Yüksek lisans tezi, Ankara: Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji ABD, 2017.
36. Hayes AF. Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: a regression-based approach. The Guilford Press, 2018: 9-10.
37. Gürbüz, S. Aracı, Düzenleyici ve Durumsal Etki Analizleri. 1. Baskı, Ankara: Seçkin yayıncılık, 2019: 47-74.
38. Şen S. Mplus İle Yapısal Eşitlik Modellemesi Uygulamaları. 1.Baskı, Nobel Akademik Yayıncılık, 2020: 121-132.
39. Büyüköztürk Ş, Şekercioğlu G, Çokluk Ö. Sosyal Bilimler İçin Çok Değişkenli İstatistik: Spss ve Lisrel Uygulamaları. 3.Baskı, Pegem Akademi Yayıncılık, 2018:1-48.
40. Karagöz Y. SPSS-AMOS-META Uygulamalı İstatistiksel Analizler. 2. Baskı, Nobel Akademik Yayıncılık, 2019:121-134.
41. Tabachnick BG, Fidell LS. Çok Değişkenli İstatistiklerin Kullanımı. (Çev. Ed. Prof. Dr. Mustafa Baloğlu). 1. Baskı, Akademik Yayıncılık, 2020: 88-90. (Orijinal Yayın Tarihi, 6.basım,2013)
42. Küçüksille E. Çoklu doğrusal regresyon modeli, Kalaycı Ş. (editör). SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri. Asil Yayıncılık, 2014: 259-266.
43. Kline RB. Yapısal Eşitlik Modellemesinin İlkeleri Ve Uygulaması. (Çev. Ed. Sedat ŞEN). 1. Baskı, Nobel Akademik Yayıncılık, 2019:265-277.
44. Brown TA. Confirmatory Factor Analysis For Applied Research. 1. Edition, New York: The Guilford Press. 2006: 81-87.
45. Hu LT, Bentler PM. Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Struct Equ Modeling.* 1999; 6 (1): 1-55.
46. Preacher KJ, Hayes AF. Contemporary approaches to assessing mediation in communication research. In Hayes AF, Slater MD, Snyder LB. (Eds). *The Sage Sourcebook Of Advanced Data Analysis Methods For Communication Research.* Sage Publications, 2008:13-54.
47. Beck AT, Rush AJ, Shaw BF, Emery G. Cognitive Therapy of Depression. The Guilford Press, 1987.
48. Köroğlu E. Bilişsel-Davranışçı Psikoterapiler: Temel Kavramlar, Temel Yaklaşımlar. 2. Baskı, Ankara: HYB Yayıncılık, 2011:49-120.
49. Türkçapar MH, Sungur MZ, Sargin E. Bilişsel davranışçı terapiler. Köroğlu E, Türkçapar MH (Editörler). *Psikoterapi Yöntemleri: Kuramlar ve Uygulama Yöntemleri.* 2. Baskı, Ankara: HYB Yayıncılık,2011:77-144.
50. Türkçapar MH. Bilişsel Davranışçı Terapi: Temel İlkeler ve Uygulama. 5. Baskı, İstanbul: Epsilon Yayınevi, 2020:108-126.
51. Çakılcı EF. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler ve Tanıtım ABD, 2013.
52. Ögel K. İnternet Bağımlılığı. (2.Basım), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları,2014: 89-92.
53. Şenormancı Ö, Konkan R, Sungur MZ. İnternet bağımlılığı ve bilişsel davranışçı terapisi. *Anadolu Psikiyatri Derg* 2010; 11(4): 261-268.
54. Kaval A. Lise öğrencilerinde internet bağımlılığının yordayıcıları: bir yapısal eşitlik modellemesi. Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, , 2018.
55. Jing Z, Weiping W, Yong X. Effects of cognitive behavioral training on college students with Internet addiction disorder. *Chin J Health Psychol* 2010; 7: 855-857.
56. Li H, Wang S. The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Child Youth Serv Rev* 2013; 35(9): 1468-1475.
57. Lu X, Yeo KJ. Pathological internet use among Malaysia university students: risk factors and the role of cognitive distortion. *Comput Human Behav* 2015; 45: 235-242.