

Genç Yetişkinlerde Algılanan Sosyal Destek ve Kendini Açmanın Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerindeki Yordayıcı Etkisi

Predictive Effect of Perceived Social Support and Self-Disclosure on Digital Game Addiction in Young Adults

Ezgi Saylan ¹ , Recep Çolak ² 

1. Artvin Çoruh Üniversitesi, Artvin

2. Trabzon Üniversitesi, Trabzon

Abstract

Objective: This study aims to examine the predictive roles of perceived social support and self-disclosure on digital game addiction in young adults.

Method: The participants of this research, which is structured according to the relational survey model, consist of 382 young adult individuals. Participants were selected by a convenient sampling method. Personal Information Form, Digital Game Addiction Scale, Self-Disclosure Scale, and Multidimensional Perceived Social Support Scale were used as data collection tools in the study.

Result: The predictive model explained 58% of the variance in digital game addiction. In addition, as a result of the analysis, the amount of self-disclosure ($\beta = -.08, p < .01$) was a negative predictor of digital game addiction, and control ($\beta = .77, p < .01$) was a positive predictor of digital game addiction; perceived support from family ($\beta = .01, p > .05$), perceived support from friends ($\beta = -.05, p > .05$), perceived support from special person ($\beta = .04, p > .05$), intention ($\beta = .04, p > .05$), positivity ($\beta = .05, p > .05$) and honesty ($\beta = .02, p > .05$) sub-dimensions were not found to be significant predictors of digital game addiction.

Conclusion: The increase in perceived social support did not affect digital game addiction. As another result, considering that the increase in self-disclosure behavior has a reducing effect on digital game addiction, self-disclosure behavior can be considered one of the protective factors in digital game addiction.

Keywords: Digital game addiction, perceived social support, self-disclosure, young adults

Öz

Amaç: Bu araştırmanın amacı genç yetişkinlerde algılanan sosyal destek ve kendini açmanın dijital oyun bağımlılığı üzerindeki yordayıcı rollerini incelemektir.

Yöntem: İlişkisel tarama modeline göre yapılandırılan bu araştırmanın katılımcılarını 382 genç yetişkin birey oluşturmaktadır. Katılımcılar uygun örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Kendini Açma Ölçeği ve Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği kullanılmıştır.

Bulgular: Yordayıcı modelin dijital oyun bağımlılığındaki varyansın %58'ini açıkladığı görülmüştür. Ayrıca analiz sonucunda kendini açmanın miktarının ($\beta = -.08, p < .01$) dijital oyun bağımlılığının negatif anlamlı bir yordayıcısı olduğu, kontrolünün ($\beta = .77, p < .01$) dijital oyun bağımlılığının pozitif anlamlı bir yordayıcısı olduğu; aileden algılanan destek ($\beta = .01, p > .05$), arkadaşlardan algılanan destek ($\beta = -.05, p > .05$), özel insandan algılanan destek ($\beta = .04, p > .05$), niyet ($\beta = .04, p > .05$), olumluluk ($\beta = .05, p > .05$) ve dürüstlük ($\beta = .02, p > .05$) alt boyutlarının ise dijital oyun bağımlılığının anlamlı bir yordayıcısı olmadığı bulunmuştur.

Sonuç: Araştırmada algılanan sosyal desteğin artmasının dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkisi olmadığına ulaşılmıştır. Bir diğer sonuç olarak, kendini açma davranışının artmasının dijital oyun bağımlılığını azaltıcı bir etkisi olduğu dikkate alındığında kendini açma davranışı dijital oyun bağımlılığında koruyucu faktörlerden biri olarak ele alınabilir.

Anahtar kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, algılanan sosyal destek, kendini açma, genç yetişkinler

Giriş

Dijital oyunlara sürekli katılım; oyun üzerinde sıklık, kontrol, süre ve sonlandırma açısından öz kontrol kaybıyla birleştiğinde sürekli, ısrarcı ve tekrarlayan davranışlarla kendini gösterebilir. Ayrıca oyun diğer yaşam alanı ve günlük aktivitelerden önce gelebilir, oyuna aşırı önem verilebilir ve kişisel, ailevi, sosyal, eğitimsel, mesleki veya diğer önemli işlevsellik alanlarında bozulmalara neden olarak istenmeyen sonuçlar doğurabilir (1). Dijital oyun oynamanın istenmeyen sonuçlarından biri olan dijital oyun bağımlılığı halk sağlığıyla ilgili toplumsal bir sorun olarak kabul edilebilir (2). Dijital oyun bağımlılığı, sosyal ve/veya duygusal sorunlara yol açan bilgisayar veya video oyunlarının aşırı ve kompulsif kullanımı, bu sorunlara rağmen bireyin bu aşırı kullanımını kontrol edememesi olarak tanımlanmaktadır (3). Bu bağımlılık, kendini zorlayıcı bir şekilde oyun oynama, sosyal izolasyon, ruh hali değişimleri, azalan hayal gücü ve hayattaki diğer olayları dışlayarak oyun içi başarılarla aşırı odaklanmayla sonuçlanabilir (4).

Wan ve Chiou (5), dijital oyun bağımlılarının, gerçek yaşamlarından memnun olmadıklarında, oyun oynamayı ihtiyaçlarını karşılayarak gerçek hayattan tatmin olmalarının yerine geçen bir kaynak olarak gördüklerini bildirmiştir. Bu şekilde, oyun oynamak bireylerin hayatlarının hayati bir parçası haline gelmekte ve bu da birçok olumsuz sonucu beraberinde getirmektedir (2). Johnson (6) başlangıcı sevmeye, bitiş bağımlılık olan bir bağımlılık döngüsü öne sürmüştür. Bu döngüde sürekli bir artışla sevmeye, tercih, alışkanlık, takıntı ve bağımlılık olmak üzere 5 boyut olduğunu ifade etmiştir. Ona göre bir oyunu “sevmeye” ile süreç başlamakta, bu süreç “tercih” haline gelerek normal bir kullanıma dönmektedir. “Tercih” bir “alışkanlık” haline gelmekte, bu da aşırı kullanım sonucu bir “takıntıya” dönüşerek muhtemelen bir “bağımlılığa” yol açabilmektedir. Sevmeye ve tercih boyutları olumluyken, takıntı ve bağımlılık boyutları olumsuz bir durumu ifade etmektedir. Bu süreçte bağımlılık oluşana kadar her boyutta geri dönüşler mevcutken, süreç bağımlılıkla sonuçlandığında bundan geri dönülmesinin oldukça zor olduğu belirtilmektedir (6).

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin literatür incelendiğinde çocuklar ve ergenlerle yürütülen çalışmaların çoğunlukta olduğu görülmektedir (7-11). Bununla birlikte yetişkinlerle yürütülen çalışmalar da bulunmaktadır (2, 12-15). Yapılan çalışmalardan hareketle her yaş grubunda dijital oyunların aktif olarak oynandığı söylenebilir. Eğlence Yazılım Derneği'nin 2021 raporuna göre, dijital oyun oynayan bireylerin %80'inin 18 yaşından büyük olduğu ve oyun oynayanların ortalama yaşının 31 olduğu belirtilmektedir (16). Bu bulgular dijital oyun bağımlılığının genç yetişkinlikte önemli bir risk olduğunu göstermektedir.

Dijital oyun bağımlılığı, internet bağımlılığının bir alt türüdür (17) ve çevrim içi oyunların zorunlu kullanımı ile ilişkilidir (18). İnternet bağımlılığı ile ilgili önceki çalışmalar, bu tür bir bağımlılık ile aile veya arkadaşlarla sosyal ilişki eksikliği arasında bir ilişki olduğunu bildirmiştir (19-21). Benzer şekilde yapılan bir araştırma aile ilişkileri, psikolojik ve sosyal faktörler gibi biyopsikososyal özelliklerin dijital oyun bağımlılığının kaynağı olabileceğini belirtmiştir (22). Tudorel ve Vintilă (23) sosyal ve aile ilişkilerinin eksikliği ve zayıf sosyal desteğin internet bağımlılığına yol açabileceğini bildirmişlerdir. Bir başka çalışmada kişiler arası ilişkilerinde ve başa çıkma stratejilerinde (daha fazla kaçınma ve daha az destek arama) sorun olan bireylerin daha fazla dijital oyun oynama davranışına başvurduğu ve bunun da dijital oyun bağımlılığı için risk faktörü olabileceği ifade edilmiştir (24). Kwon ve arkadaşları (18), bireylerin, etkinliklerinden habersiz, onlara baskı ve düşmanlık gösteren ebeveynleriyle zayıf bir ilişki algıladıklarında internette oyunlara harcanan süreyi artırma eğiliminde oldukları sonucuna ulaşmışlardır. Zhu ve arkadaşları (25) ise akran ilişkilerinin olumsuz olmasının dijital oyun bağımlılığı riskini artırdığını bildirmişlerdir. Dolayısıyla mevcut çalışmada algılanan sosyal desteğin dijital oyun bağımlılığı üzerinde yordayıcı bir rolü olabileceği düşünülmüştür.

Dijital oyun bağımlılığının sosyal sorunlara yol açtığı (3) ve kişiler arası iletişimin öneminin her geçen gün arttığı düşünüldüğünde bu bağımlılık durumunun istenmeyen bir sonuç olduğu ifade edilebilir. Kişiler arası iletişimin başlamasında, samimiyet ve güvenin oluşmasında ve iletişimin sürdürülmesinde (26) önemli bir iletişim becerisi olan kendini açma kavramı, bilimsel olarak ilk kez Sidney M. Jourard tarafından ele alınmıştır (27). Jourard'a göre kendini açma, başkalarının bireyi algılayabilmesi için bireyin kendini gösterme eylemidir (28) ve genel olarak, bireylerin, düşünceleri, duyguları ve deneyimleri de dâhil olmak üzere, kendileri hakkındaki bilgileri başkalarına sözlü olarak anlatmaları olarak tanımlanmaktadır (29). Bireylerin iletişim

kurabilmeleri için karşılıklı olarak bir şeyler paylaşması, kişiler arası ilişkinin gelişmesi için oldukça önemlidir. Sosyal ilişkiler geliştirmek için bireylerin kendilerini belirli düzeyde açığa vurma gerekmektedir. Bu şekilde iletişim kuran her iki taraf da birbirleri hakkında daha subjektif davranarak ilişkinin yoğunluğunu ayarlayabilir (30). Kendini açma davranışı, benliğin temel yönlerinin başkaları tarafından anlaşılmasına ve onaylanmasına izin vermekte, böylece kişiler arası bağlantıların kurulmasını kolaylaştırmakta ve yalnızlık duygularını azaltmaktadır (31). Kendilerini açmak istemeyen ve başkalarından çok az kişisel bilgi alan insanlar ilişkilerini daha az tatmin edici bulabilir ve bu nedenle yalnızlığa daha yatkın olabilirler (32). Dolayısıyla yalnız bireylerin, başkalarının kendilerini anlamalarına yardımcı olabilecek şekilde kendini açma olasılıkları daha düşüktür (33). Yapılan araştırmalar duygularını ve düşüncelerini ifade etmeyen yalnız bireylerin internet bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir (34-36). Bunlardan hareketle mevcut çalışmada kendini açmanın dijital oyun bağımlılığı üzerinde yordayıcı bir rolü olabileceği öngörülmüştür.

Dijital oyun oynamanın olumsuz bir sonucu olan dijital oyun bağımlılığı bireyin sosyal yaşamını olumsuz etkileyen bir durumdur. Algıladıkları sosyal destek düzeyi düşük olan diğer bir ifadeyle aileden, arkadaşlardan ve diğerlerinden yeterli sosyal desteği alamayan bireyler gerçek yaşamda bulamadıkları sosyal destek ihtiyacını çevrim içi sosyal etkileşime girerek karşılamak isteyebilirler. Benzer şekilde kişiler arası iletişimde önemli bir kavram olan ve bireylerin başkalarına kendileri hakkında bilgi aktarmaları olarak ele alınan kendini açma davranışının azalması bireyleri çevrim içi oyun oynamaya sürükleyebilir ve iletişim ihtiyacını bu yolla gidermek isteyebilirler. Bireyler dijital oyunlar aracılığıyla anonim kaldıklarını düşünerek bu platformları iletişim kurma ve kendini açmanın bir yolu olarak da kullanabilirler. Bu ihtiyaçlarını karşılamak, kendilerine sosyal destek ve iletişim sağlamak için dijital oyunlar oynamaya başlayabilirler. Diğer bir ifadeyle bu durumu bir arkadaş bulma ihtiyacıyla ilişkilendirebilir ve onlarla oyunun içindeki çevrim içi bir ortamda etkileşime girebilirler. Bu şekilde aşırı ve sürekli oyunlara katılım bir ihtiyaç ve alışkanlık haline gelerek bağımlılığa dönüşebilir. Bu bağlamda sosyal desteğin düşük olmasının ve kendini açma davranışının azalmasının dijital oyun bağımlılığını artırabileceği düşünülebilir. Bu bilgiler doğrultusunda bu araştırmanın amacı genç yetişkinlerde algılanan sosyal destek ve kendini açmanın dijital oyun bağımlılığı üzerindeki yordayıcı rollerini incelemektir. Bu amaçtan hareketle “Genç yetişkinlerin algılanan sosyal destek ve kendini açma düzeyleri dijital oyun bağımlılığını yordamakta mıdır?” sorusuna yanıt aranmıştır.

Yöntem

Örneklem

Araştırmanın örneklem büyüklüğü hesaplanırken G-Power 3.1.9.4. paket programı kullanılmıştır. Bu programda etki büyüklüğü (f^2) 0,15; alfa değeri 0,001; 1- β değeri 0,99 olarak planlandığında yeterli örneklem büyüklüğü 216 olarak belirlenmiştir. Bundan hareketle kayıp veriler ve uç değerler olabileceği düşünülerek mevcut araştırmada 407 genç yetişkin bireye ulaşılmıştır. Katılımcılar uygun örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Dâhil edilme ölçütleri, dijital oyun oynayan, ölçme araçlarını eksiksiz dolduran, araştırmaya katılmaya gönüllü olan ve 18-30 yaş arasında olan bireyler olarak belirlenmiştir. Bu ölçütlerin dışında kalan katılımcılardan 11'inin dijital oyun oynamadığı, 8'inin formu eksik ve hatalı bir şekilde doldurduğu, 6'sının ise 18-30 yaşları arasında olmadığı görülmüş ve bu katılımcılar çalışma kapsamına dâhil edilmemiştir. Böylece araştırma 382 genç yetişkin bireyle yürütülmüştür. Araştırmaya katılan 382 genç yetişkin bireyin 184'ü (%48,2) kadın, 198'i (%51,8) erkektir. Katılımcıların yaşları 18 ile 30 arasında değişmekte olup ortalama yaş 21,96'dır (SD=2,93). Katılımcılara ilişkin tanımlayıcı bulgular Tablo 1'de özetlenmiştir.

İşlem

Değişkenler arasındaki değişimin varlığını ve miktarını belirlemek amacıyla kullanılan (37) ilişkisel tarama modeline göre yapılandırılan bu çalışma, 1964 Helsinki Deklarasyonu ve etik standartlar dikkate alınarak tamamlanmıştır. Araştırmanın gerçekleştirilebilmesi için Artvin Çoruh Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'ndan E-18457941-050.99-45426 sayılı, 05.04.2022 tarihli ve 45426 numaralı Etik Kurulu

Onay Belgesi alınmıştır. Araştırmada kullanılacak tüm ölçeklerin izinleri, ölçekleri geliştiren/uyarlayan araştırmacılardan e-posta yoluyla alınmıştır. Araştırmaya katılım gönüllülük esasına dayalı olup her katılımcı yazılı aydınlatılmış onam alındıktan sonra uygulamaya dâhil edilmiştir. Katılımcılara öz bildirime dayalı ölçme araçları uygulanmıştır. Ölçme araçları hem çevrim içi ortamda hem de yüz yüze formlar aracılığıyla katılımcılara uygulanmıştır. Ölçme araçları katılımcıların %60,69'una (n=247) yüz yüze uygulanmış ve bu uygulama araştırmacılar tarafından Artvin ve Trabzon illerindeki üniversitelerde sınıf ortamında üniversite öğrencileriyle gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların %39,31'ine (n=160) ise çevrim içi yollar aracılığıyla ulaşılmış ve bu uygulama katılımcılara e-posta ve telefon üzerinden Google formlardan oluşturulan link gönderilerek gerçekleştirilmiştir. Uygulamalar yaklaşık 15 dakika sürmüştür.

Tablo 1. Katılımcılara ait tanımlayıcı bulgular

Değişkenler	Gruplar	F	%
Cinsiyet	Kadın	184	48,2
	Erkek	198	51,8
Günlük dijital oyun oynama süresi	0-1 saat	169	44,2
	1-3 saat	137	35,9
	3-6 saat	59	15,4
	6 saat ve üzeri	17	4,5
Haftalık dijital oyun oynama sıklığı	1 gün	65	17,0
	2 gün	68	17,8
	3 gün	51	13,4
	4 gün	56	14,7
	5 gün	37	9,7
	6 gün	7	1,8
	7 gün	98	25,7
Dijital oyun oynanan cihaz*	Telefon	287	63,8
	Tablet	12	2,7
	Bilgisayar	138	30,7
	Diğer (Oyun Konsolu)	13	2,9

*Katılımcılar birden fazla seçeneği işaretlemişlerdir.

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacılar tarafından hazırlanan kişisel bilgi formunda cinsiyet, yaş, günlük dijital oyun oynama süresi, haftalık dijital oyun oynama sıklığı ve hangi cihazla oyun oynandığı ile ilgili sorular yer almıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBO)

Hazar ve Hazar (38) tarafından geliştirilmiş olan “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” temel alınarak Hazar ve Hazar (39) tarafından uyarlanan “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” 21 maddeden oluşan beşli Likert tipi (1= kesinlikle katılmıyorum..5= tamamen katılıyorum) bir ölçektir. Açıklayıcı faktör analizinde açıklanan toplam varyansın %59,61 olduğu ve maddelerin üç faktör altında toplandığı sonucuna ulaşılmıştır. Alt boyutlar ‘aşırı odaklanma ve erteleme’, ‘çatışma, yoksunluk ve arayış’, ‘duygu değişimi ve dalma’ olarak adlandırılmıştır. Doğrulayıcı faktör analizi sonucu, ölçeğin uyum değerlerinin iyi varsayılan aralık ve kabul edilebilir aralık değerleri arasında olduğunu göstermiştir. Faktörlerin Cronbach Alfa katsayıları birinci faktör için ,76; ikinci faktör için ,78; üçüncü faktör için ,89; ve toplam ölçek için ise ,95 bulunmuştur. %27’lik alt-üst grup karşılaştırmalarına ilişkin elde edilen bulgular, ölçekte yer alan maddelerin alt-üst grupların ayırt edilmesinde oldukça güvenilir sonuçlar verdiğini göstermiştir. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 21, en yüksek puan 105 olmaktadır. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde

ise; "1-21: normal grup, 22-42: az riskli grup, 43-63 riskli grup, 64-84 bağımlı grup, 85-105 yüksek düzeyde bağımlı grup" olarak değerlendirilmektedir (39). Mevcut çalışmada DOBÖ'ne ilişkin yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonucunda uyum indekslerinin ($\chi^2/sd= 2,84$, GFI= ,89, AGFI= ,85, CFI= ,98, NFI= ,97, NNFI= ,98, IFI= ,98, RMSEA= ,070, SRMR= ,056, PNFI= ,78, PGFI= ,65) kabul edilebilir ve mükemmel uyum ölçütleri içerisinde olduğu bulunmuştur.

Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (ÇBASDÖ)-Gözden Geçirilmiş Formu

Zimet ve arkadaşları (40) tarafından geliştirilen ve üç farklı kaynaktan alınan sosyal desteğin yeterliliğini öznel olarak değerlendiren ÇBASDÖ ilk olarak Eker ve Arkar (41) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Mevcut çalışmada ölçeğin Eker ve arkadaşları (42) tarafından gözden geçirilen formu kullanılmıştır. Gözden geçirilmiş formda ülkemizde kültürel açıdan oldukça özel bir anlama sahip olan 'özel bir insan' terimi hiç kullanılmamış ve bu boyut ailenin ve arkadaşların dışında olan bir kişi olarak tanımlanmıştır (örneğin, flört, nişanlı, sözlü, akraba, komşu, doktor). ÇBASDÖ yedili Likert tipi (1= kesinlikle hayır 7= kesinlikle evet) bir ölçek olup 12 maddeden oluşmaktadır. Faktör analizi sonucunda toplam varyansın %75'ini açıklayan 3 faktöre ulaşılmıştır. Güvenirlik çalışmasında Cronbach Alfa katsayısı ,80- ,95 olarak bulunmuştur. Ölçek her biri 4 maddeden oluşan desteğin kaynağına ilişkin 3 grubu içermektedir. Her alt ölçekteki dört maddenin puanlarının toplanması ile alt ölçek puanı elde edilmekte ve bütün alt ölçek puanlarının toplanması ile de ölçeğin toplam puanı elde edilmektedir. Elde edilen puanın yüksek olması algılanan sosyal desteğin yüksek olduğunu ifade etmektedir (42). Mevcut çalışmada ÇBASDÖ'ne ilişkin yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonucunda uyum indekslerinin ($\chi^2/sd= 2,66$, GFI= ,95, AGFI= ,91, CFI= ,98, NFI= ,97, NNFI= ,97, IFI= ,98, RMSEA= ,066, SRMR= ,044, PNFI= ,72, PGFI= ,59) kabul edilebilir ve mükemmel uyum ölçütleri içerisinde olduğu bulunmuştur.

Kendini Açma Ölçeği (KAÖ)

KAÖ, bireylerin kendini açma düzeyini değerlendirmek amacıyla Wheelless ve Grotz (43) tarafından geliştirilen 16 madde ve 5 alt boyuttan oluşan bir ölçek olup Öksüz ve arkadaşları (26) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. KAÖ, yedili Likert tipi (1= kesinlikle katılmıyorum 7= kesinlikle katılıyorum) bir ölçektir. Hem yüz yüze, hem de çevrim içi iletişimde kendini açma düzeyini değerlendirmek amacıyla kullanılmaktadır. Faktör analizi sonucunda toplam varyansın %64,45'ini karşılayan ve öz değeri 1'den yüksek olan 5 faktör bulunmuştur. Ölçekteki maddelerin faktör yükleri ,53- ,86 arasında değişmektedir. KAÖ'nin Cronbach Alfa katsayısı ,70'dir. Alt boyutların Cronbach Alfa katsayıları niyet alt boyutu için ,71, miktar alt boyutu için ,74, olumluluk alt boyutu için ,70, dürüstlük alt boyutu için ,75 ve kontrol alt boyutu için ,60 olarak bulunmuştur. Ölçeğin test-tekrar test güvenilirlik korelasyon katsayısının ,89 ($p<,001$) olduğu belirlenmiştir. Toplam puan yerine alt boyutlar üzerinden değerlendirme yapılmaktadır. Alt boyutların puanı, alt boyutlardaki maddelerin puan ortalaması alınarak hesaplanmaktadır. Buna göre alt boyutlardan alınabilecek puan ortalaması 1-7 arasında değişmektedir. Yüksek puan ortalaması; o alt boyuta ait kendini açma düzeyinin yüksek olduğunu göstermektedir (26). Mevcut çalışmada KAÖ'ne ilişkin yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonucunda uyum indekslerinin ($\chi^2/sd= 2,98$, GFI= ,92, AGFI= ,88, CFI= ,91, NFI= ,87, NNFI= ,88, IFI= ,91, RMSEA= ,072, SRMR= ,084, PNFI= ,68, PGFI= ,63) kabul edilebilir uyum ölçütleri içerisinde olduğu bulunmuştur.

Veri Analizi

IBM SPSS Statistics v26.0 paket programı ile analiz işlemleri yapılmıştır. Verilerin istatistiksel analizinde çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Analiz yapılmadan önce bir dizi istatistiksel düzenleme yapılmış ve çoklu doğrusal regresyon analizinin varsayımları incelenmiştir. Oluşturulan model için regresyon analizinin varsayımlarına yönelik olarak normallik, doğrusallık, otokorelasyon ve çoklu doğrusal bağlantı (multicollinearity) test edilmiş ve varsayımların karşılandığı görülmüştür. Bunun yanında çoklu doğrusal regresyon analizi öncesinde bağımlı ve bağımsız değişkenler arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı tekniğinden yararlanılmıştır. Çoklu doğrusal regresyon analizinde bağımlı değişkeni en uygun şekilde açıklayacağı düşünülen bağımsız değişkenler belirlenmiş ve algılanan sosyal desteğin üç boyutu (aile, arkadaş, özel insan) ve kendini açmanın beş boyutu (niyet, miktar, olumluluk, dürüstlük, kontrol) modele dâhil edilmiştir. Burada amaç bütün yordayıcı değişkenlerin, yordanan değişken

üzerindeki ortak etkisini inceleyebilmek olduğu için (45) değişkenler analize “enter” metodu kullanılarak eklenmiştir.

Bulgular

Analize başlamadan önce çoklu doğrusal regresyon analizinin varsayımları kontrol edilmiştir. İlk olarak değişkenlerin normal dağılım varsayımını sağlayıp sağlamadığını belirlemek için çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiştir. Çarpıklık değerleri -1,05 ile 1,82 arasında, basıklık değerleri -1,26 ile 2,00 arasında değişmektedir. Çarpıklık ve basıklık değerlerinin -2,00 ile +2,00 aralığında olması verilerin normal dağıldığı anlamına gelmekte (44) ve bu değerler verilerin normal dağıldığını göstermektedir. Değişkenlerin ortalama, standart sapma, çarpıklık ve basıklık değerlerine ilişkin betimleyici bulgular Tablo 2’de ayrıntılı olarak verilmiştir.

Tablo 2. Değişkenlere ilişkin betimleyici bulgular

	Minimum değer	Maksimum değer	Ortalama	Standart Sapma	Çarpıklık	Basıklık
Dijital Oyun Bağımlılığı	21	103	41,41	17,06	,93	,49
Aile	4	28	21,98	5,94	-1,05	,43
Arkadaş	4	28	22,49	5,17	-,97	,46
Özel İnsan	4	28	18,50	8,75	-,43	-1,26
Niyet	1	7	5,60	1,26	,77	,56
Miktar	1	7	3,90	1,42	-,02	-,74
Olumluluk	1	7	4,26	1,26	-,25	,01
Dürüstlük	1	7	5,57	1,14	-,67	-,03
Kontrol	1	5	1,58	,91	1,82	2,00

Regresyon analizinin doğru sonuçlar verebilmesi için çoklu doğrusal bağlantı (multicollinearity) problemi olmaması gerekmektedir. Bu nedenle yordanan değişimler birbirinden bağımsız olmalı, diğer bir ifadeyle yordayıcı (bağımsız) değişkenlerin kendi aralarında yüksek derecede ilişki bulunmamalıdır (45). Bağımsız değişkenlerin aralarındaki korelasyon katsayılarının ,80’den küçük olması gerektiği bilgisi dikkate alındığında Tablo 3. incelendiğinde değişkenler arasında ilişkilerin bu ölçütün altında olduğu görülmektedir. Tablo 3’te araştırmada yer alan yordanan ve yordayıcı değişkenler arasındaki korelasyon katsayıları verilmiştir.

Tablo 3. Değişkenlerin karşılıklı korelasyonları

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. Dijital Oyun Bağımlılığı	1								
2. Aile	-,01	1							
3. Arkadaş	-,06	,43**	1						
4. Özel İnsan	-,02	,18**	,32**	1					
5. Niyet	-,10	,19**	,23**	,24**	1				
6. Miktar	-,12*	,03	,07	-,04	-,17**	1			
7. Olumluluk	,07	,13*	,22**	,20**	,28**	-,12*	1		
8. Dürüstlük	-,15**	,17**	,11*	,13*	,47**	,10	,03	1	
9. Kontrol	,75**	-,04	-,06	-,10	-,23**	-,03	,01	-,25**	1

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

Tablo 3. incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığı ile kendini açmanın miktarı ($r = -,12$, $p<,05$), kendini açmadaki dürüstlük ($r = -,15$, $p<,01$) değişkenleri arasında negatif yönde; kendini açmanın kontrolü ($r = ,75$, $p<,01$) arasında pozitif yönde anlamlı ilişkiler olduğu görülmektedir.

Yordayıcı değişkenler arasındaki çoklu korelasyonu belirlemenin bir başka yolu varyans büyütme faktörü (VIF) ve tolerans değerlerine bakmaktır. İncelendiğinde VIF değerlerinin 1,09 ile 1,58 arasında, tolerans değerlerinin ,63 ile ,92 arasında değiştiği görülmüştür. Literatürde VIF değerinin 10'dan küçük, tolerans değerinin de ,20'den büyük olması durumunda sorun teşkil edecek bir çoklu korelasyon olmadığı bildirilmiştir (46). Bu bilgiye göre tüm değerlerin kabul edilebilir düzeyde olduğu söylenebilir. Regresyon analizinde varsayımlardan biri hata terimlerinin birbirleriyle ilişkili (otokorelasyon) olmaması durumudur. Bu bağlamda yapılan analiz sonucunda Durbin-Watson değeri 1,80 olarak bulunmuştur. 1'den küçük ve 3'ten büyük Durbin-Watson değerlerinin otokorelasyon problemine yol açtığı bilgisinden hareketle bulunan değer otokorelasyon olmadığını göstermektedir. Varsayımların sağlandığı kontrol edildikten sonra analizlere geçilmiştir. Çoklu doğrusal regresyon analizinde dijital oyun bağımlılığı bağımlı değişken; algılanan sosyal desteğin aile, arkadaş ve özel insan alt boyutları ile kendini açmanın niyet, miktar, olumluluk, dürüstlük ve kontrol alt boyutları bağımsız değişken olarak kullanılmıştır.

Genç yetişkinlerin algılanan sosyal destek ve kendini açma düzeylerinin dijital oyun bağımlılığını yordayıp yordamadığını belirlemek amacıyla Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi yapılmıştır ve sonuçlar Tablo 4'te gösterilmiştir.

Tablo 4. Dijital oyun bağımlılığının yordanmasına ilişkin çoklu doğrusal regresyon analizi

Değişken	R	R ²	ΔR ²	SE	F _(dfn, dfd)	B	SE	β	t	p
Sabit	,765	,585	,576	11,11	65,72 (8, 373)	16,37	4,67		3,50	,00**
Aile						,04	,11	,01	,38	,70
Arkadaş						-,16	,13	-,05	-1,22	,22
Özel İnsan						,08	,07	,04	1,12	,26
Niyet						,58	,57	,04	1,01	,31
Miktar						-,98	,42	-,08	-2,34	,02**
Olumluluk						,61	,49	,05	1,26	,21
Dürüstlük						,28	,59	,02	,47	,64
Kontrol						14,34	,65	,77	21,99	,00**

**p<,01

Tablo 4. incelendiğinde, algılanan sosyal destek ve kendini açmanın niyet, miktar, olumluluk, dürüstlük ve kontrol alt boyutları birlikte dijital oyun bağımlılığı ile anlamlı bir ilişki ($R^2 = ,585$, Adjusted $R^2 = ,576$) sergilemişlerdir ($F(8, 373) = 65,72$, $p<,01$). Yordayıcı model dijital oyun bağımlılığındaki varyansın %58'ini açıklamaktadır. Analizde yer alan değişkenler incelendiğinde miktar ($\beta = -,08$, $p<,01$) alt boyutunun dijital oyun bağımlılığının negatif anlamlı bir yordayıcısı olduğu, kontrol ($\beta = ,77$, $p<,01$) alt boyutunun dijital oyun bağımlılığının pozitif anlamlı bir yordayıcısı olduğu, aileden algılanan destek ($\beta = ,01$, $p>,05$), arkadaştan algılanan destek ($\beta = -,05$, $p>,05$), özel insandan algılanan destek ($\beta = ,04$, $p>,05$), niyet ($\beta = ,04$, $p>,05$), olumluluk ($\beta = ,05$, $p>,05$) ve dürüstlük ($\beta = ,02$, $p>,05$) alt boyutlarının ise dijital oyun bağımlılığının anlamlı bir yordayıcısı olmadığı görülmektedir.

Tartışma

Bu araştırmanın ana odak noktası, genç yetişkinlerde algılanan sosyal destek ve kendini açmanın dijital oyun bağımlılığı üzerinde nasıl bir yordayıcı rolü olduğunu incelemek ve bu değişkenler arasında nasıl bir ilişki olduğunu ortaya koymaktır. Yukarıda bahsedildiği üzere yapılan çalışmaların daha çok çocuk ve ergenler üzerinde yürütüldüğü ve özellikle dijital oyun oynama oranının genç yetişkinlerde daha fazla olduğu (16) göz önüne alındığında bu çalışmada genç yetişkinlerin incelenmesinin önemli olduğu düşünülmüştür.

Araştırma sonucunda, algılanan sosyal destek ve kendini açma değişkenlerinin dijital oyun bağımlılığındaki varyansın %58'ini açıkladığı sonucuna ulaşılmıştır. Literatür incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı, algılanan sosyal destek ve kendini açma değişkenleri arasındaki ilişkilerin ikili ilişkiler olarak ele alındığı çalışmalar olsa

da tüm değişkenlerin birlikte incelendiği bir araştırmaya rastlanmamıştır. Araştırma sonuçlarına göre, dijital oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek alt boyutları olan aile, arkadaş ve özel insan arasında anlamlı ilişkiler bulunmamış ve ayrıca algılanan sosyal desteğin alt boyutlarının dijital oyun bağımlılığının anlamlı bir yordayıcısı olmadığı görülmüştür. Bu sonuç oldukça şaşırtıcıdır çünkü algılanan sosyal desteğin artmasının dijital oyun bağımlılığını azaltacağı düşünülmüş ancak mevcut çalışmada böyle bir bulguya ulaşılamamıştır. Bu durum literatürde yer alan çalışmalarla (47-49) çelişir niteliktedir. Daha çok çocuk ve ergenlerle yürütülen bu çalışmalarda iki değişken arasında anlamlı ilişkilere rastlanmış ve algılanan sosyal desteğin dijital oyun bağımlılığı ile negatif bir ilişkisi olduğuna, dijital oyun bağımlısı çocuk ve ergenlerin bağımlı olmayanlara göre daha düşük sosyal desteğe sahip olduğuna dair kanıtlar sunulmuştur. Dolayısıyla mevcut çalışmanın genç yetişkinler üzerinde yürütülmüş olması değişkenler arasında anlamlı ilişkilerin olmamasının nedeni olabilir. Ayrıca sosyal destek bir başa çıkma kaynağı olarak (42) ele alındığında bireylerin günlük hayatlarında başka başa çıkma kaynaklarının olabileceği, bunların sosyal desteğe göre daha baskın olabileceği ve bunları tercih edebileceği düşünülebilir. Örneğin birey herhangi bir durumla karşılaştığında aile, arkadaş ve yakın çevrenin sağladığı doğal destekten yararlanmak yerine kendine özgü başa çıkma stratejilerini kullanabilir. Bundan sonra yapılacak çalışmalarda algılanan sosyal desteğe ek olarak farklı başa çıkma yollarına ilişkin değişkenler de ele alınarak baskın olan başa çıkma kaynaklarının belirlenmesi ve bu kaynakların dijital oyun bağımlılığındaki yordayıcı rolünün ortaya koyulması faydalı olabilir.

Araştırmada, dijital oyun bağımlılığı ile kendini açma niyeti ve kendini açmadaki olumluluk arasında anlamlı ilişkiler bulunmazken, kendini açmanın miktarı, kendini açmadaki dürüstlük ve kendini açmadaki kontrol arasında anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Sonuçlara göre kendini açma miktarının dijital oyun bağımlılığının negatif anlamlı bir yordayıcısı olduğu görülmüştür. Bu bulgu, kendini açma miktarının artmasının genç yetişkinlerin dijital oyun bağımlılığını azaltıcı bir etkisi olduğunu göstermektedir. Kendini açma miktarının artmasının dijital oyun bağımlılığını azaltmasının beklenen bir sonuç olduğu söylenebilir. Nitekim literatürde bahsedildiği üzere kendini açma davranışı diğerlerinin bireyle ilgili daha derin bir kavrayışa sahip olmasına izin vererek kişiler arası bağları güçlendirmeye yardımcı olmasına (50) rağmen kendini açma davranışının azlığı bireyleri yalnızlığa yatkın hale getirebilir (31). Bireyler yalnızlık duygularını, her şeyden önce, kişisel olarak önemli, özel konuları başka biriyle konuşma fırsatının olmamasına bağlamaktadır (51). Ayrıca yalnız bireyler, internetin kolaylaştırdığı, aidiyet, arkadaşlık ve iletişim duygusu sağlayan etkileşimli sosyal etkinliklere ilgi duyabilmektedir (35). Tüm bunlardan hareketle duygu ve düşüncelerini açıkça ifade edemeyen ve kendileri hakkında bilgileri anlatmayı tercih etmeyen bireylerin daha fazla yalnızlık duyguları yaşayabileceği ve sosyal ihtiyaçlarını karşılayabilmek için internete yönelebileceği ve bağımlılık geliştirme olasılıklarının daha fazla olabileceği düşünülebilir. Bu nedenle bireylerde kendini açma miktarının artması internet ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin koruyucu faktörlerden biri olarak değerlendirilebilir.

Dijital oyun bağımlılığı internet bağımlılığının bir alt türü olarak düşünüldüğünde araştırmacılar, bu bağımlılık türlerinde yalnızlığın önemli bir faktör olduğuna inanmaktadır ve literatürde yalnız insanların internet kullanımına ilgi duyma olasılığının daha yüksek olduğu düşüncesi kabul görmektedir (52-54). Bozoğlu ve arkadaşları (55) tarafından yapılan bir araştırmada yalnızlık ile internet bağımlılığı arasında pozitif bir ilişki olduğu ortaya konulmuştur ve yalnızlığın internet bağımlılığını etkileyen önemli faktörlerden biri olduğuna değinilmiştir. Bir başka çalışmada kendini açma ile internet bağımlılığı arasında negatif bir ilişki bulunmuş, buna göre kendini açma düzeyi azaldıkça internet bağımlılığının arttığı sonucuna ulaşılmıştır (56). Bu sonuçlar mevcut çalışmada elde edilen bulguyu destekler niteliktedir.

Bir diğer sonuca göre kendini açmadaki kontrolün dijital oyun bağımlılığının pozitif anlamlı bir yordayıcısı olduğu belirlenmiştir. Bu bulgu, kendini açma kontrolünün artmasının dijital oyun bağımlılığını artırıcı bir etkisi olduğunu göstermektedir. Kendini açma kontrolü alt boyutuna ait maddeler incelendiğinde kendini açma kontrolünün artması bireylerin kendisiyle ilgili birtakım bilgileri başka insanlarla paylaşma noktasındaki kontrolünün baskın olması ve bireylerin kendilerini açmamayı tercih etmesi olarak ele alınabilir. Bu noktada kendini açma kontrolü yüksek olan bireyler dijital oyunları kontrolü artırmak için bir kaçış yolu olarak kullanıyor olabilir. Örneğin kendini açma kontrolü yüksek olan birey sosyal bir ortamda kontrolünü kaybetme durumuyla karşılaştığında herhangi bir cihazdan oyun oynayarak kendini açma davranışından uzaklaşmaya ve kontrol

altına almaya çalışabilir. Dolayısıyla bu durum dijital oyun kullanımını artırabilir ve dijital oyun bağımlılığına dönüşebilir.

Algılanan sosyal destek ve kendini açmanın dijital oyun bağımlılığı üzerinde yordayıcı rolünü incelemeyi amaçlayan bu çalışma Türkiye'nin kuzeydoğu bölgesinde yer alan bir ildeki genç yetişkin nüfus örnekleminde gerçekleştirilmiştir. Bu durum bir sınırlılık olarak değerlendirildiğinde Türkiye'nin diğer bölgelerinden de verilerin toplanması daha kapsamlı sonuçlara ulaşılmasını sağlayabilir. Elde edilen sonuçlara bakıldığında genç yetişkinlerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının ortalamasının 41,41 olması, bu bireylerin az riskli grupta (39) olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla bu durum mevcut çalışmanın bir sınırlılığı olarak düşünülebilir ve gelecekte yapılacak çalışmalarda dijital oyun bağımlılığı düzeyi riskli, bağımlı ve yüksek düzeyde bağımlı gruplarla çalışılarak değişkenler arasındaki yordayıcı etki ortaya koyulabilir. Araştırmada ulaşılan sonuçlar doğrultusunda, kendini açma davranışının artmasının dijital oyun bağımlılığını azaltıcı bir etkisi olduğu dikkate alındığında kendini açma davranışı dijital oyun bağımlılığında koruyucu faktörlerden biri olarak ele alınabilir. Dolayısıyla bireylerin kendileri hakkındaki bilgileri açıklama ve anlatma noktasında teşvik edilmeleri ve böylece kişiler arası ilişkilerini geliştirmeleri sağlanabilir. Bu şekilde bireyler sosyal ilişki kurabilir, bu durum onların dijital oyunları oynama oranlarını azaltarak bağımlılık noktasında risk oluşturmayabilir.

Kaynaklar

1. WHO. ICD 11: Gaming disorder, predominantly online. Geneva: World Health Organization, 2021.
2. Jeong EJ, Kim DJ, Lee, DM. Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. *Int J Hum Comput Interact* 2017; 33(3): 199-214.
3. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol* 2009; 12(1): 77-95.
4. Olle DA, Westcott JR. Video Game Addiction. Dulles, VA: Mercury Learning and Information, 2018.
5. Wan CS, Chiou WB. Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2006; 9(6): 762-766.
6. Johnson NF. The Multiplicities of Internet Addiction: The Misrecognition of Leisure and Learning. London: Routledge, 2016.
7. Baer S, Bogusz E, Green DA. Stuck on screens: patterns of computer and gaming station use in youth seen in a psychiatric clinic. *J Can Acad Child Adolesc Psychiatry* 2011; 20(2): 86.
8. Hazar Z. An Analysis of the relationship between digital game playing motivation and digital game addiction among children. *Asian Journal of Education and Training* 2019; 5(1): 31-38.
9. Caner N, Evgin D. Digital risks and adolescents: the relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. *Int J Ment Health Nurs* 2021; 30(6): 1599-1609.
10. Tso WWY, Reichert F, Law N et al. Digital competence as a protective factor against gaming addiction in children and adolescents: a cross-sectional study in Hong Kong. *Lancet Reg Health West Pac* 2022; 20: 100382.
11. Aslan H, Başçılar M, Karataş K. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi* 2022; 23(3): 266-274.
12. Kim DJ, Kim K, Lee HW et al. Internet game addiction, depression, and escape from negative emotions in adulthood: a nationwide community sample of Korea. *J Nerv Ment Dis* 2017; 205(7): 568-573.
13. Kanat S. The Relationship between digital game addiction, communication skills and loneliness perception levels of university students. *International Education Studies* 2019; 12(11): 80-93.
14. Choi T, Park JW, Kim DJ. The effect of stress on internet game addiction trends in adults: mindfulness and conscientiousness as mediators. *Psychiatry Investig* 2021; 18(8): 779-788.
15. Tanrıverdi M, Yekelenga S. Genç yetişkinlerde dijital oyun bağımlılığının sağlıklı yaşam parametreleri üzerine etkisi. *Bağımlılık Dergisi* 2019; 20(4): 224-231.
16. Entertainment Software Association. 2021 Essential facts about the video game industry. <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/> (Accessed 24.04.2022).
17. Young K. Internet addiction: evaluation and treatment. *BMJ* 1999; 7: 351-352.
18. Kwon JH, Chung CS, Lee J. The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of Internet games. *Community Ment Health J* 2011; 47(1): 113-121.

19. Yen JY, Yen CF, Chen CC et al. Family factors of internet addiction and substance use experience in Taiwanese adolescents. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2007; 10(3): 323-329.
20. Li W, Garland EL, Howard MO. Family factors in Internet addiction among Chinese youth: a review of English-and Chinese-language studies. *Comput Human Behav* 2014; 31: 393-411.
21. Esen BK, Gündoğdu M. The relationship between internet addiction, peer pressure and perceived social support among adolescents. *International Journal of Educational Researchers* 2010; 2(1): 29-36.
22. Sugaya N, Shirasaka T, Takahashi K, Kanda H. Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: a systematic review. *Biopsychosoc Med* 2019; 13(1): 1-16.
23. Tudorel OI, Vintilă M. The role of social support on internet addiction. *Social Work Review/Revista de Asistentă Socială* 2018; 1: 73-78.
24. Milani L, La Torre G, Fiore M et al. Internet gaming addiction in adolescence: risk factors and maladjustment correlates. *Int J Ment Health Addict* 2018; 16(4): 888-904.
25. Zhu J, Zhang W, Yu C, Bao Z. Early adolescent Internet game addiction in context: how parents, school, and peers impact youth. *Comput Human Behav* 2015; 50: 159-168.
26. Öksüz E, Mersin S, Türker T. Kendini açma ölçeğinin üniversite öğrencilerinde Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Anadolu Psikiyatri Derg* 2017; 18(6): 586-593.
27. Jourard SM, Lasakow P. Some factors in self-disclosure. *The Journal of Abnormal and Social Psychology* 1958; 56(1): 91-98.
28. Jourard SM. *The Transparent Self*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1971.
29. Derlega VJ, Metts S, Petronio S, Margulis ST. *Self-Disclosure*. Sage Publications, Inc, 1993.
30. Balcı Ş, Gölçü AA. Sosyal medyada kendini açma: Öz saygı, güven ve algılanan faydanın etkinliği üzerine bir inceleme. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi* 2020; 16(27): 116-149.
31. Wei M, Russell DW, Zakalik RA. Adult attachment, social self-efficacy, self-disclosure, loneliness, and subsequent depression for freshman college students: a longitudinal study. *Journal of Counseling Psychology* 2005; 52(4): 602.
32. Berg JH, Peplau LA. Loneliness: the relationship of self-disclosure and androgyny. *Pers Soc Psychol Bull* 1982; 8(4): 624-630.
33. Leung L. Loneliness, self-disclosure, and ICQ ("I seek you") use. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2002; 5(3): 241-251.
34. Karapetsas AV, Karapetsas VA, Zygoris NC, Fotis A. Internet addiction and loneliness. *Encephalos*, 2015; 52: 4-9.
35. Zhang S, Tian Y, Sui Y et al. Relationships between social support, loneliness, and internet addiction in Chinese postsecondary students: a longitudinal cross-lagged analysis. *Front Psychol* 2018; 9: 1707.
36. Tian Y, Qin N, Cao S, Gao F. Reciprocal associations between shyness, self-esteem, loneliness, depression and Internet addiction in Chinese adolescents. *Addict Res Theory* 2021; 29(2): 98-110.
37. Karasar N. *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2009.
38. Hazar Z, Hazar M. Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Sciences* 2017; 14(1): 203-216.
39. Hazar Z, Hazar E. Üniversite öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 2019; 4(2): 308-322.
40. Zimet GD, Dahlem NW, Zimet SG et al. The Multidimensional Scale of Perceived Social Support. *J Pers Assess* 1988; 52: 30-41.
41. Eker D, Arkar H. Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği'nin faktör yapısı, geçerlik ve güvenilirliği. *Türk Psikoloji Dergisi* 1995; 34: 45-55.
42. Eker D, Arkar H, Yıldız H. Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği'nin Gözden Geçirilmiş Formunun faktör yapısı, geçerlik ve güvenilirliği. *Türk Psikiyatri Dergisi* 2001; 12(1): 17-25.
43. Wheelless LR, Grotz J. Conceptualization and measurement of reported self-disclosure. *Hum Commun Res* 1976; 2: 338-346.
44. George D, Mallery P. *SPSS for Windows Step by Step: A Simple Study Guide and Reference*. Abingdon, UK: Taylor & Francis, 2010.
45. Can A. *SPSS ile Nicel Veri Analizi*. Ankara: Pegem Akademi, 2019.
46. Field A. *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. Sage Publications, 2013.
47. Şahin M, Keskin S, Yurdugül H. Impact of family support and perception of loneliness on game addiction analysis of a mediation and moderation. *Int J Game Based Learn* 2019; 9(4): 15-30.
48. Yağcı A, Yalaki Z. Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan stres düzeyi ve algılanan sosyal destek ile arasındaki ilişki. *Çocuk Dergisi* 2021; 21(2): 166-174.

49. Yıldırım E, Zeren SG. Video game addiction in Turkey: does it correlate between basic psychological needs and perceived social support?. *Psycho-Educational Research Reviews* 2021; 10(2): 106-117.
50. King M. Working to address the loneliness epidemic: perspective-taking, presence, and self-disclosure. *Am J Health Promot* 2018; 32(5): 1315-1317.
51. Stokes JP. The relation of loneliness and self-disclosure. Derlega VJ, Berg JH. (editors) *Self-Disclosure*. Boston: Springer, 1987; 175-201.
52. Song H, Zmyslinski-Seelig A, Kim J, et al. Does Facebook make you lonely?: a meta analysis. *Comput Human Behav* 2014; 36: 446-452.
53. Nowland R, Necka EA, Cacioppo JT. Loneliness and social internet use: pathways to reconnection in a digital world?. *Perspect Psychol Sci* 2018; 13(1): 70-87.
54. Costa RM, Patrão I, Machado M. Problematic internet use and feelings of loneliness. *Int J Psychiatry Clin Pract* 2019; 23(2): 160-162.
55. Bozoğlu B, Demirel V, Şahin İ. Loneliness, self-esteem, and life satisfaction as predictors of Internet addiction: a cross-sectional study among Turkish university students. *Scand J Psychol* 2013; 54(4): 313-319.
56. Arslan N, Kiper A. Self-disclosure and internet addiction. *Malaysian Online Journal of Educational Technology* 2018; 6(1): 56-63.

Yazar Katkıları: Tüm yazarlar ICMJE'in bir yazarda bulunmasını önerdiği tüm ölçütleri karşılamışlardır

Etik Onay: Bu çalışma için ilgili Etik Kuruldan etik onay alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması olmadığını beyan etmişlerdir.

Finansal Destek: Yazarlar finansal destek beyan etmemişlerdir.

Not: Bu çalışma, 21-22 Mayıs 2022 tarihleri arasında İstanbul'da düzenlenen 15. Güncel Araştırmalarla Sosyal Bilimler Kongresi'nde özet bildiri olarak sunulmuştur.

Author Contributions: All authors met criteria recommended by ICMJE for being an author

Ethical Approval: Ethical approval was obtained for this study from relevant Ethics Committee.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The authors have declared that there is no conflict of interest.

Financial Disclosure: Authors declared no financial support

Acknowledgement: This study was presented as an abstract at the 15th Congress of Social Sciences with Current Researches held in Istanbul between 21-22 May 2022.