



Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Yordayıcısı Olarak Kişilerarası Duyarlılık

İbrahim TAŞ¹, Fuat ZENGİN²

Özet: Teknolojik gelişmelerin olumsuz bir yönü olarak ortaya çıkan oyun bağımlılığı her geçen gün daha da artmakta ve daha fazla araştırmacının dikkatini çekmektedir. Genel anlamda bir halk sağlığı sorunu olan oyun bağımlılığının ilişkili olduğu değişkenlerin araştırılması oyun bağımlılığının sınırlarının belirlenmesi açısından önem arz etmektedir. Bu çalışmada oyun bağımlılığı ile kişilerarası duyarlılık arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma yaşları 19-36 arasında değişen 245'i (%77.3) kadın, 72'si (%22.7) erkek toplam 317 kişi üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmada veriler İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ve Kişilerarası Duyarlılık Ölçeği aracılığıyla toplanmıştır. Veriler t testi, korelasyon ve regresyon testleri ile analiz edilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre oyun bağımlılığı cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Kişilerarası duyarlılık ile oyun bağımlılığı arasında pozitif ilişki bulunmakta ve kişilerarası duyarlılık oyun bağımlılığının anlamlı bir yordayıcısıdır. Araştırma bulguları alan yazın doğrultusunda tartışılmış ve önerilerde bulunulmuştur.

¹ Doç. Dr., Sakarya Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Psikoloji Bölümü, ibrahimtas34@gmail.com

² Dr., İnönü Üniversitesi, Tıp Fakültesi, fuat.zengin78@gmail.com

Anahtar Kelimeler: Oyun bağımlılığı, Kişilerarası duyarlılık, Cinsiyet, Regresyon

Interpersonal Sensitivity as a Predictor of Gaming Addiction in University Students

Abstract: Game addiction, which emerges as a negative aspect of technological developments, is increasing day by day and attracts the attention of more and more researchers. Investigating the variables associated with gaming addiction, which is a public health problem in general, is important in terms of determining the limits of gaming addiction. In this study, the relationship between game addiction and interpersonal sensitivity was examined. The study was conducted on a total of 317 individuals, 245 (77.3%) female and 72 (22.7%) male, aged between 19-36 years. Data were collected through the Internet Gaming Disorder Scale and the Interpersonal Sensitivity Scale. Data were analyzed with t-test, correlation and regression tests. According to the findings obtained from the research, game addiction differs significantly according to gender. There is a positive relationship between interpersonal sensitivity and game addiction and interpersonal sensitivity is a significant predictor of game addiction. Research findings were discussed in line with the literature and recommendations were made.

Keywords: Gaming addiction, Interpersonal sensitivity, Gender, Regression

Giriş

Teknolojik gelişmelerin çok hızlı olduğu bir dönemde yaşamaktayız. Gelişmeler hayatın her alanında kendini göstermektedir. Teknolojik gelişmeler eğitim-öğretimden terapilere, alışverişten eğlenceye kadar her alanda alışkanlıkları değiştirmeye başlamıştır. Uzaktan eğitimin yaygınlaşması, online terapilerin artması, mutfak alışverişinden giyime kadar temel ihtiyaçların internet üzerinden karşılanmaya başlanması değişen alışkanlıklara örnek olarak verilebilir. Bu değişimden etkilenen bir diğer ihtiyaç da eğlence ihtiyacıdır. Eskiden yüz yüze karşılıklı etkileşimle karşılanan bu ihtiyaç sanal dünyada karşılanmaya başlanmıştır.

İnternette birlikte yeni bir oyun alanı ortaya çıkmış (Kuss ve Griffiths, 2012) ve eğlence ihtiyacının bir yansıması olan sanal oyunlar her geçen gün daha da yaygınlaşmaya başlamıştır. Oyunların bu kadar yaygınlaşması yoğun kullanımı da beraberinde getirmektedir. Oyunların yoğun bir şekilde oynanması ile birlikte oyunların sürekli olarak zihni meşgul etmeye başladığı söylenebilir. Bu noktada oyun bağımlılığı gündeme gelmektedir. Çünkü oyun bağımlılığı bireyin zihninin sürekli olarak oyunla meşgul olması ile başlamaktadır (Young, 2009). Zihnin sürekli olarak oyunla meşgul olması Amerika Psikiyatri Derneği (APA) tarafından 2013 yılında yayınlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı olan DSM 5'te de oyun oynama bozukluğunun temel kriterleri arasında yer almaktadır. DSM 5'te oyun oynama bozukluğu dokuz kriter çerçevesinde ele alınmıştır. Bu kriterlerin on iki aylık süre içinde görülüyor olması gerekmektedir. Buna göre 12 aylık süre içinde zihnin sürekli olarak oyunla meşgul olması, oyun oynanmadığında huzursuzluk, kaygı ve üzüntü gibi çekilme belirtilerinin ortaya çıkması, oyunlara ayrılan sürenin giderek artması, oyun oynamayı kontrol etmeye yönelik girişimlerde başarısızlık, daha önce zevk alınan hobilere ve eğlence kaynaklarına karşı ilgisizlik, psiko-sosyal problemlere rağmen aşırı oyun oynamaya devam etmek, oyunda geçirilen süre hakkında diğerlerine (aile üyeleri, terapist ve ilgili kişilere) yalan söylemek, olumsuz ruh halinden kaçmak ya da rahatlamak için oyun oynamak ve oyunlar nedeniyle ilişki, iş, eğitim veya kariyer fırsatlarını tehlikeye atma veya bunları kaybetme oyun oynama bozukluğunun temel kriterleri olarak ele alınmıştır.

Oyun bağımlılığı çeşitli değişkenlerle ilişkili bulunmuştur. Oyun bağımlılığının aile yaşam doyumu ve sosyal destek (Baysak, Yertutanol, Şahiner ve Candansayar, 2020) ve duygu düzenleme ve okula bağlılık (Liu vd., 2017) ile negatif ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Buna karşın içsel işlevsel olmayan duygu düzenleme ile dışsal işlevsel olmayan duygu düzenleme, benlik saygısı (Baysak, Yertutanol, Şahiner ve Candansayar, 2020), sosyal anksiyete (Taş ve Güneş, 2019; Yıldız, Tüfekçi ve Aksu, 2016) ve aleksitimi (Yavuz ve diğerleri, 2019) arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir (Barut, 2019).

Oyun bağımlılığının ilişkili olduğu değişkenlerden biri de kişilerarası duyarlılıktır (Vukosavljevic-Gvozden, Filipovic ve Opacic, 2015). Başkalarının duygu ve davranışlarına ilişkin aşırı ve yersiz farkındalık olarak ele alınan kişilerarası duyarlılık, başkalarının davranış

ve ruh hallerine karşı aşırı tetikte olma, kişilerarası ilişkilerde algılanan veya gerçek eleştiri ve reddedilme ihtimallerine karşı aşırı hassa olma, diğerlerinden gelecek eleştiriye en asgari düzeye düşürmek için davranışları değiştirme gibi özelliklerle kendini gösterir (Boyce ve Parker, 1989). Bireyin diğerleri ile ilişkilerde kendine ilişkin algıladığı eksiklikleri ifade eden bir yapıdır (Davidson, Zisook, Giller ve Helms, 1989). Kişiler arası duyarlılık depresyonda olan bireylerde gözlenen bir kişilik özelliği olarak ifade edilmektedir (Boyce ve Parker, 1989). Marin ve Miller (2013) diğerleri tarafından olumsuz değerlendirilme kaygıları ile süregelen istikrarlı bir özellik olarak tanımlanmaktadır. Boyce ve Parker (1989), kişilerarası duyarlılığı beş alt boyutta ele almaktadırlar. Bu boyutlar; kişilerarası farkındalık, onaylanma ihtiyacı, ayrılık kaygısı, çekingenlik ve kırılğan iç benlik şeklindedir. Kişilerarası farkındalık kişilerarası etkileşime yönelik duyarlılığı ve bir bireyin diğer üzerindeki etkisini ifade etmektedir. Onaylanma ihtiyacı, başkalarının beğenmesini ve reddetmemesini sağlama arayışı olarak ele alınmaktadır. Ayrılık kaygısı bağlanma kuramı ile ilişkili olarak ele alınmaktadır. Kişilerarası ilişkilerde ilişki bütünlüğünü kaybetmeye yönelik bir kaygı olarak öne çıkmaktadır. Çekingenlik, kişilerarası etkileşimde atılğan olmama gibi kişilerarası duyarlılığın davranışsal boyutunu ifade etmektedir. Kırılğan iç benlik ise sevilmeyen, başkalarından gizlenmesi gereken içsel ya da çekirdek benliği ifade etmektedir.

Kişilerarası duyarlılık, internet bağımlılığı (Anlı, 2018; Taş, 2018), depresyon (Doğan ve Sapmaz, 2012) oyun bağımlılığı (Vukosavljevic-Gvozden, Filipovic ve Opacic, 2015), sürekli depresyon ve nörotizm (Wilhelm, Boyce ve Brownhill, 2004) ve facebook bağımlılığı (Arabacı, Taş, Kavaslar, Dikmen ve Teke, 2017) ile pozitif ilişkili bulunmuştur. Buna karşın sosyal beceri ve sosyal zeka (Doğan ve Sapmaz, 2012), yaşam doyumu (Mutlu ve Tasa, 2022) ile negatif ilişkili bulunmuştur. Depresif ruh hali, öz saygı ve sosyal etkileşim oyun bağımlılığının gelişimde önemli risk faktörleri olarak görülmektedir (Hyun ve diğ, 2015). Kişilerarası duyarlılığın ilişkili olduğu değişkenler incelediğinde söz konusu risk faktörlerini kişilerarası duyarlılığın önemli göstergeleri veya yansımaları olduğu görülmektedir. Oyun bağımlılığı ile kişilerarası duyarlılığın ilişkili olduğu değişkenler göz önüne alındığında her iki kavram arasındaki ilişkiyi incelemek önem kazanmaktadır. Bu doğrultuda bu çalışmada aşağıdaki alt problemlerin cevapları araştırılmıştır.

1. Oyun bağımlılığı ile kişilerarası ilişkiler cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmakta mıdır?
2. Oyun bağımlılığı ile kişilerarası duyarlık arasında ilişki var mıdır?
3. Oyun bağımlılığı kişilerarası duyarlık tarafından yordanmakta mıdır?

Yöntem

Araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli iki ya da daha fazla değişkenin birlikte değişip değişmediğini ve herhangi bir değişim varsa var olan değişimin yönünü araştıran tarama modelidir (Karasar, 1998).

Araştırma Grubu

Araştırma grubunu yaşları 19 ile 36 arasında değişen ve yaş ortalamaları 23 olan 317 üniversite öğrencisi oluşturmaktadır. Katılımcıların 245'i kadın (%77.3), 72'si (%22,7) erkektir.

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu: Araştırmacılar tarafından hazırlanan kişisel bilgi formunda katılımcıların cinsiyet ve yaşları sorulmuştur.

Kişilerarası Duyarlılık Ölçeği

Kişilerarası duyarlılık ölçeği Boyce ve Parker (1989) tarafından geliştirilmiş, Doğan ve Sapmaz (2011) tarafından Türk dili ve kültürüne uyarlanmıştır. Ölçek 5'li Likert tipi bir ölçek olup 30 madde ve 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekte ters maddeler bulunmaktadır. Yüksek puan kişilerarası duyarlılığın yüksek olduğunu göstermektedir. Yapı geçerliği için Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) yapılmıştır. Açıklayıcı Faktör Analizinde üç alt boyutun yapıya ilişkin varyansın % 36'nı açıkladığı görülmüştür. Güvenirlik çalışması iç tutarlılık katsayısı ile hesaplanmıştır. Ölçeğin bütünü için Cronbach Alfa i. Tutarlılık katsayısı .81 olarak bulunmuştur. Kişilerarası kaygı ve bağımlılık alt boyutu .84, sosyal özgüven eksikliği alt boyutu .64 ve atılgan olmayan davranışlar alt boyutu ise .73 olarak bulunmuştur. Bu çalışma kapsamında elde edilen Cronbach Alfa güvenirlik katsayısı .80'dir.

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği

Ölçek Pontes ve Griffiths (2015) tarafından geliştirilmiş, Arıcağ, Dinç, Yay ve Griffiths (2019) tarafından Türk dili ve kültürüne uyarlanmıştır. Ölçek 5'li Likert tipi bir ölçek olup 9 maddeden oluşmaktadır. Yüksek puanlar oyun oynama bozukluğu/bağımlılığı riskinin yüksek olduğu anlamına gelmektedir. Yapı geçerliği için Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) yapılmıştır. DFA sonucunda $\chi^2/sd= 4.79$, $TLI=.87$, $CFI=.90$ ve $RMSEA=.09$ olarak tespit edilmiştir. Güvenirlik çalışması için yapılan Cronbach Alfa analizi sonucunda iç tutarlılık katsayısı .82, Guttman test yarı-güvenirlik katsayısı ise .75 olarak bulunmuştur. Bu çalışma kapsamında elde edilen Cronbach Alfa güvenirlik katsayısı .91'dir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Veriler katılımcılardan gönüllülük esasına göre yüz yüze toplanmıştır. Verilerin analizinde SPSS paket programı kullanılmıştır. Verilerin analizi toplam puanlar üzerinden yapılmıştır. Veriler analiz edilmeden önce normallik varsayımı test edilmiştir. Verilerin normalliği basıklık ve çarpıklık değerleri ile test edilmiş ve elde edilen değerler (.429-1.686) verilerin normal dağıldığını göstermektedir(George ve Mallery, 2016). Normal dağılım koşulu sağlandığı için analizlerde parametrik testler kullanılmıştır. Değişkenlerin cinsiyete göre göre farklılaşp farklılaşmadığını tespit etmek için t testi, değişkenler arasındaki ilişkiyi tespit etmek için Pearson Korelasyonu ve yordamayı test etmek için regresyon analizi kullanılmıştır.

Bulgular

Değişkenlere ilişkin istatistiksel veriler Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. İstatistiksel veriler

Değişkenler	N	M/Sd	Çarpıklık	Basıklık
KD	317	2.61/.46	.429	1.686
OB	317	1.53/.70	1.489	1.427

KD= Kişilerarası Duyarlılık, OB= Oyun Bağımlılığı

Tablo 1’de değişkenlere ilişkin istatistiksel bilgiler yer almaktadır. Buna göre Kişilerarası duyarlılık ölçeğinin puan aritmetik ortalaması 2.61, çarpıklık değeri .429, basıklık değeri ise 1.686’dır. Oyun bağımlılığı ölçeğinin puan aritmetik ortalaması 1.53, çarpıklık değeri 1.489, basıklık değeri ise 1.427’dir.

Değişkenlerin cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığı t testi ile analiz edilmiş, elde edilen veriler Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Değişkenlerin Cinsiyete Göre Farklılaşıp Farklılaşmadığına İlişkin t Testi Sonuçları

Değişkenler	Gruplar	N	X	ss	t testi		
					t	sd	p
KD	Kız	245	2.60	.45	-.616	315	.649
	Erkek	72	2.64	.50			
OB	Kız	245	1.40	.59	-6.232	315	.000
	Erkek	72	1.96	.86			

Tablo 2’ye göre katılımcıların kişilerarası duyarlılık düzeyleri cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır ($t_{(315)} = .649$, $p > .05$). Oyun bağımlılığı düzeyleri cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır ($t_{(315)} = -6.23$, $p < .001$). Oyun bağımlılığının erkeklerde ($X=1.96$) kadınlara ($X=1.40$) oranla anlamlı şekilde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Değişkenler arasındaki ilişki Pearson Korelasyon testi ile incelenmiş ve elde edilen sonuçlar Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. Değişkenler Arasındaki Korelasyon Sonuçları

Değişkenler	KD	OB
KD	-	
OB	.261**	-

** $p < .01$, KD= Kişilerarası Duyarlılık, OB= Oyun Bağımlılığı

Kişilerarası duyarlılığın oyun bağımlılığını yordayıp yordamadığı basit doğrusal regresyon analizi ile test edilmiştir. Elde edilen sonuçlar Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4. Kişilerarası Duyarlılığın Oyun Bağımlılığını Yordayıp Yordamadığına İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Sonucu

Değişken	B	Standart Hata	β	t	p
Sabit	.511	.217		2.36	.019
KD	.392	.082	.261	4.80	.000

$F_{(1,315)}= 22.99$ $R=.261$, $R^2=.068$

Tablo 4'e göre kişilerarası duyarlılık oyun bağımlılığını anlamlı şekilde yordamaktadır ($F_{(1,315)}=22.99$, $p<.01$, $R=.261$, $R^2=.068$). Kişilerarası duyarlılığın oyun bağımlılığına ilişkin varyansın % 7'sini açıkladığı görülmektedir. Standardize edilmemiş regresyon katsayısı (B) incelendiğinde kişilerarası duyarlılıktaki bir birimlik artışın oyun bağımlılığında .392 birimlik bir artışa yol açtığı görülmektedir.

Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmada kişilerarası duyarlılık ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelenmiştir. Bununla birlikte değişkenlerin cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığı da incelenmiştir. Elde edilen sonuçlara göre kişilerarası duyarlılık ile oyun bağımlılığı arasında pozitif bir ilişki bulunmakta ve kişilerarası duyarlılık oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordamaktadır. Oyun bağımlılığının cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaştığı, kişilerarası duyarlılığın ise farklılaşmadığı tespit edilmiştir.

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre oyun bağımlılığı cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Erkeklerin oyun bağımlılığı düzeyleri kadınların oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı şekilde daha yüksek bulunmuştur. Alan yazın incelendiğinde araştırmanın sonuçlarını destekler nitelikte çok sayıda araştırmanın yapıldığı görülmektedir (Göldağ, 2018; Tejeiro Salguero ve Moran, 2002; Wittek ve diğ., 2016). Erkeklerin kadınlardan

anlamalı bir şekilde daha fazla oyun bağımlısı olması, oyun sırasında beynin ödüllendirici duygular üreten bölümünün erkeklerde kadınlara oranla daha aktif olması ile açıklanabilir (Hoef, Watson, Kesler, Bettinger ve Reiss, 2008). Bu bölümün daha fazla aktif olması erkek beyninin ödüllendirici duygular yaşamak için daha fazla oyun oynamasını ve bağımlılık riski geliştirmesini sağlayabilir.

Araştırma sonuçlarına göre kişilerarası duyarlılık ile oyun bağımlılığı birbiriyle pozitif ilişkilidir. Ayrıca kişilerarası duyarlılığın oyun bağımlılığının anlamalı bir yordayıcısı olduğu görülmektedir. Araştırmanın sonucu literatür ile uyumludur (Vukosavljevic-Gvozden, Filipovic ve Opacic, 2015). Ayrıca kişilerarası duyarlılıkla internet bağımlılığı Anlı (2018), facebook bağımlılığı (Arabacı, Taş, Kavaslar, Dikmen ve Teke, 2017) ve sosyal medya bağımlılığı Bilgin (2018) arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir. Genel anlamda kişilerarası duyarlılık arttıkça teknoloji bağımlılığının arttığı görülmektedir. Kişilerarası duyarlılık bir kişilik özelliği olarak kişilerarası etkileşimde bireyi oldukça zorlamaktadır. Kolay kırılma, onaylanma ihtiyacı, çekingenlik gibi özellikler bireyi yüzyüze etkileşimden daha çok sanal dünya ilişkilerine yönlendirebilmektedir. Etkileşime dayalı oyunlar sanal dünyada kişilerarası ilişki ihtiyacını karşılayan önemli bir unsur olarak ele alınabilir. Birey oyun oynayarak eğlence ihtiyacını karşılayabildiği (Liu ve Chang, 2016) gibi kişilerarası ilişki ihtiyacını da benlik için herhangi bir tehdit algısı olmadan karşılayabilmektedir. Etkileşime dayalı oyunların gerçek kişilerarası ilişkilerdeki problemlerle baş etmenin bir yolu olması (Li ve Wang, 2013), kişilerarası duyarlılık arttıkça oyun bağımlılığının artacağı ve kişilerarası duyarlılığın oyun bağımlılığının önemli bir açıklayıcısı olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Sonuç olarak, her geçen gün daha da yaygınlaşan oyun bağımlılığının erkeklerde daha fazla olduğu, erkek olmanın oyun bağımlılığının gelişmesinde önemli bir faktör olduğu görülmektedir. Depresif bireylerde bir kişilik özelliği olarak beliren (Wilhelm, Boyce ve Brownhill, 2004) ve gerçek kişilerarası etkileşimde önemli bir sorun olan kişilerarası duyarlılığın bireyin oyun bağımlısı olmasında etkili olduğu görülmektedir.

Araştırmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Araştırma üniversite öğrencileri ile sınırlıdır. Araştırmada öz bildirim formları olan ölçekler kullanılmıştır. Ölçekleri işaretlemeye sosyal beğenirlik etkisi olmuş olabilir.

Araştırmada bazı önerilerde bulunulmuştur. Araştırmanın değişkenleri farklı örneklemeler üzerinde test edilebilir. Alanda çalışan ruh sağlığı uzmanları güncel bir sorun olan oyun bağımlılığının gelişmesinde kişilerarası duyarlılığın etkisini dikkate alabilir. Oyun bağımlılığı olan bireylerde öncelikle kişilerarası duyarlılık düzeyini düşürmeye çalışabilir. Okullarda psikolojik danışmanlar tarafından yapılacak psiko-eğitim çalışmalarında kişilerarası duyarlılığı düşürmeye yönelik etkinlikler yapılabilir.

Kaynakça

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Anlı, G. (2018). Kişilerarası duyarlılık ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(1), 103-118. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/578177>
- Arabacı, L. B., Taş, G., Kavaslar, İ., Dikmen, M., & Teke, C. (2018). Hemşirelik öğrencilerinin sosyotropi-otonomi kişilik özellikleri ve kişilerarası duyarlılıkları ile facebook bağımlılıkları arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*, 18(3), 69-79.
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, Hasan Kalyoncu Üniversitesi). Sosyal bilimler Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı. Gaziantep
- Baysak, E., Yertutanol, F. D. K., Şahiner, İ. V., & Candansayar, S. (2020). Çevrimiçi oyun oynayanların sosyodemografik özellikleri ve oyun bağımlılığının bazı psikososyal etmenlerle ilişkisi. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 23(2), 196-203. DOI: 10.5505/kpd.2020.10337
- Bilgin, M. (2018). Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı ve psikolojik bozukluklar arasındaki ilişki. *The Journal of International Scientific Researches*, 3(3), 237-247.
- Boyce, P., & Parker, G. (1989). Development of a scale to measure interpersonal

- sensitivity. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry, 23(3)*, 341-351.
- Davidson, J., Zisook, S., Giller, E., & Helms, M. (1989). Symptoms of interpersonal sensitivity in depression. *Comprehensive Psychiatry, 30(5)*, 357-368.
- George, D., & Mallery, M. (2016). IBM SPSS statistics 23 step by step a simple guide and reference (14th edition). New York: Routledge.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzyüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(1)*, 1287-1315. <http://dx.doi.org/10.23891/efdyyu.2018.105>
- Hoedt, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., Bettinger, K. E., & Reiss, A. L. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *Journal of psychiatric research, 42(4)*, 253-258.
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: a hierarchical model. *Computers in Human Behavior, 48*, 706-713. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008>
- Karasar, N. (1998). Bilimsel araştırma yöntemleri (8. basım). Nobel Yayın Dağıtım.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International journal of mental health and addiction, 10(2)*, 278-296. DOI 10.1007/s11469-011-9318-5
- Liu, C. C., & Chang, I. C. (2016). Model of online game addiction: The role of computer-mediated communication motives. *Telematics and Informatics, 33(4)*, 904-915.
- Liu, S., Yu, C., Conner, B. T., Wang, S., Lai, W., & Zhang, W. (2017). Autistic traits and internet gaming addiction in Chinese children: The mediating effect of emotion regulation and school connectedness. *Research in developmental disabilities, 68*, 122-130.
- Marin, T. J., & Miller, G. E. (2013). The interpersonally sensitive disposition and health: An integrative review. *Psychological bulletin, 139(5)*, 941.

- Mutlu, S., & Tasa, H. (2022). Psikolojik esneklik, kişilerarası reddedilme duyarlılığı ve yaşam doyumu arasındaki ilişki. *Aydın İnsan ve Toplum Dergisi*, 8(1), 41-68.
- Taş, İ. (2018). Ergenlerde internet bağımlılığı ve psikolojik belirtilerin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(1), 31-41.
- Taş, İ., & Güneş, Z. (2019). 8–12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri*, 22, 83-92. DOI: 10.5505/kpd.2018.17894
- Tejeiro Salguero, R. A., & Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x>
- Vukosavljevic-Gvozden, T., Filipovic, S., & Opacic, G. (2015). The mediating role of symptoms of psychopathology between irrational beliefs and internet gaming addiction. *Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy*, 33, 387-405.
- Wilhelm, K., Boyce, P., & Brownhill, S. (2004). The relationship between interpersonal sensitivity, anxiety disorders and major depression. *Journal of Affective Disorders*, 79(1-3), 33-41. [https://doi.org/10.1016/S0165-0327\(02\)00069-1](https://doi.org/10.1016/S0165-0327(02)00069-1)
- Yavuz, M., Nurullayeva, N., Arslanogdu, S., Cimendag, A., Gunduz, M., Goksan., & Yavuz, B. (2019). The relationships between the digital game addiction, alexithymia and metacognitive problems in adolescents. *Turkish J Clinical Psychiatry*, 22, 254-25.
- Yıldız, E., Tüfekçi, F. G., & Aksu, E. (2016). Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile sosyal anksiyete arasındaki ilişki ve etkileyen faktörler. *Turkiye Klinikleri J Public Health Nurs-Special Topics*, 2(1), 54-60.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.