



## Examining the Relationship Between Online Gaming Addiction and Coping Strategies of Adolescents<sup>1#</sup>

Esra Boran<sup>1,a,\*</sup>, Abdullah Sürücü<sup>2,b</sup>

<sup>1</sup>Ministry of Education, Hatay, Turkey

<sup>2</sup>Ahmet Keleşoğlu Faculty of Education, Necmettin Erbakan University, Konya, Turkey

\*Corresponding author

### Research Article

#### Acknowledgment

*"This study is a part of master's thesis"*

#### History

Received: 30/01/2021

Accepted: 26/01/2022



*This paper was checked for plagiarism using iThenticate during the preview process and before publication.*

**Copyright © 2017** by Cumhuriyet University, Faculty of Education. All rights reserved.

### ABSTRACT

This study aimed to explore relationship between adolescents' online game addiction and their coping strategies. The research was conducted in relational survey model. The study group of the research consists of a total of 331 adolescents, 170 males and 161 females, who are studying at public secondary schools in Hatay/Dörtyol and playing online games in the 2019-2020 academic year. In the research, Personal Information Form, Online Game Addiction Scale and the Kidcope were used to collect data. Independent sample t-test, Pearson's Correlation analysis, and multiple linear regression analysis were used to analyze the data. It was found that adolescents' online game addiction differed significantly by gender in the subscales of success and economic profit, and the total score of online game addiction. The coping strategies of adolescents showed a significant difference in the active coping subscale of Kidcope by the gender variable. There was a significant positive relationship between subscales of troubles and success, and subscales of negative coping and avoidant coping strategies. In addition, it was found that there was a significant positive relationship between online game addiction total score and subscales of negative coping and avoidant coping strategies. It was determined that subscales of negative coping and avoidant coping strategies predicted 6% of the total variance in online game addiction.

**Keywords:** Online game addiction, game addiction, coping, coping strategies, adolescents

## Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Başa Çıkma Stratejileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

### Bilgi

*#Bu çalışma yüksek lisans tezinin bir parçasıdır.*

*\*Sorumlu yazar*

### Süreç

Geliş: 30/01/2021

Kabul: 26/01/2022

*Bu çalışma ön inceleme sürecinde ve yayımlanmadan önce iThenticate yazılımı ile taranmıştır.*

### Copyright



*This work is licensed under Creative Commons Attribution 4.0 International License*

### Öz

Bu araştırma, ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejileri arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma ilişkisel tarama modelinde desenlenmiştir. Araştırmanın örneklemini 2019 – 2020 öğretim yılında Hatay/Dörtyol daki resmi ortaöğretim okullarında öğrenim gören ve çevrimiçi oyun oynayan 170'i erkek, 161'i kız toplam 331 ergenden oluşmaktadır. Araştırma verileri, Kişisel Bilgi Formu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Ergenler için Başa Çıkma Stratejileri Ölçeği ile toplanmıştır. Veriler, bağımsız örneklem t testi, Pearson Korelasyon Analizi, Çoklu Doğrusal Regresyon Analizinden yararlanılarak analiz edilmiştir. Verilerin analizi sonucunda, ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığının ÇOBÖ'nün başarı, ekonomik kazanç alt boyutları ve toplam puanda cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterdiği bulunmuştur. Ergenlerin başa çıkma stratejilerinin aktif başa çıkma alt ölçeğinde cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmüştür. ÇOBÖ'nün aksaklıklar ve başarı alt boyutları ile kaçınan başa çıkma ve olumsuz başa çıkma stratejileri arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Ayrıca, ÇOBÖ toplam puanı ile kaçınan başa çıkma ve olumsuz başa çıkma arasında da pozitif yönlü anlamlı bir ilişki gözlenmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığının yordanmasına ilişkin analiz sonuçlarına göre de kaçınan başa çıkma ve olumsuz başa çıkmanın, çevrimiçi oyun bağımlılığındaki toplam varyansın %6'sını yordamakta olduğu belirlenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Çevrimiçi oyun bağımlılığı, oyun bağımlılığı, başa çıkma, başa çıkma stratejileri, ergen

<sup>a</sup> [esra.boran.42@gmail.com](mailto:esra.boran.42@gmail.com)

<sup>ID</sup> <https://orcid.org/0000-0001-7468-6322>

<sup>b</sup> [asurucu@erbakan.edu.tr](mailto:asurucu@erbakan.edu.tr)

<sup>ID</sup> <https://orcid.org/0000-0002-1689-4366>

**How to Cite:** Boran, E., & Sürücü, A. (2022). Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 11(1):1-10

## Giriş

Günümüzde internet, akıllı telefon, bilgisayar, tablet kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır. Teknolojinin hızlı gelişimi bireylerin hayatlarında birçok değişikliğe neden olmuştur. Gelişen teknolojiyle birlikte bağımlılık çalışmalarının temelini oluşturan madde bağımlılık türlerine sanal bağımlılık türleri de eklenmeye başlamıştır (Taş vd., 2014). Özellikle internetin ve akıllı telefonların yaygınlaşmasıyla birlikte ortaya çıkan bu bağımlılık türlerini, internet bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı vb. davranışsal bağımlıklar oluşturmaktadır (Grant vd., 2010).

İnternet üzerinde bağımlılık yapan etkinliklere bakıldığında, çevrimiçi oyunların en fazla bağımlılık derecesine sahip olduğu görülmektedir (Taş vd., 2014). Çevrimiçi oyun; bir ağ aracılığıyla farklı yerlerdeki oyuncuların sanal ortamda bir araya gelerek oynadıkları bir oyun türü olarak nitelendirilmiştir (Kaya, 2013). Çevrimiçi oyunların bağımlılık yaptığı ifade edilmektedir (Chappell vd., 2006; Mehroof & Griffiths, 2010; Ng & Wiemer-Hastings, 2005). İnternet bağlantısı ile diğer oyuncularla eş zamanlı ya da sıra tabanlı oynanabilen çevrimiçi oyunlar, arkadaşlık, iletişim ve ilişki kurma, grup oluşturma-gruba dahil olma gibi sosyal boyutlarıyla (Griffiths vd., 2004) insanlar tarafından daha çok tercih edilmektedir. Gelişim dönemlerine göre en çok ergenlik döneminde çevrimiçi oyun bağımlılığına rastlanmaktadır (Bayhan, 2011).

Genel anlamda çevrimiçi oyunların diğer oyun türlerine göre daha aktif olduğu söylenebilir. Oyun oynayan, norm teknolojiyle birlikte saniyeler içerisinde bulunabilir ve kişileri seçilebilir hale gelmiştir. Böylelikle gerçek yaşamda olan sosyal çevre sanal sosyal ağa çevrilmiştir (Alper vd., 2015). Çevrimiçi oyunlar, bireylere hem oyun ortamı hem de diğer bireylerle iletişim imkanı sağlayan bir platforma sahiptir (Koç, 2017). Weibel vd. (2008) tarafından da çevrimiçi oyunlar, internet üzerinden oynanan ve diğer yani rakip kullanıcılarla karşılıklı oynama imkânı sunan bilgisayar veya video oyunları olarak tanımlanmıştır. Ayrıca çevrimiçi oyunun, çevrimiçi topluluklar arasında etkileşimi sağladığını ve tek kişilik oyunlardan farklı olarak bir sosyal faaliyet türü olduğunu da belirtmişlerdir.

Yee (2006), çevrimiçi oyun oynayan katılımcılarla yaptığı çalışmasında çevrimiçi oyun oynama davranışına başarı, sosyallik ve oyuna dalmak olarak üç bileşenin neden olduğunu ifade etmiştir. *Başarı*; yükselme ve gelişme ile mekanik ve rekabet alt başlıklarını içerir. Yükselme ve gelişme, bireyin oyun oynarken güç kazanması, mekanik bileşeni ise oyunda başarılı performans elde etmek için oyunu daha iyi oynamayı kavrama ihtiyacını, rekabet ise çevrimiçi oyunlarda sık görülen oyundaki diğer oyuncu ile rekabet halinde bulunarak yarışma isteğini içerir. *Sosyallik*; bireyin oyun halinde iken başka bireylerle konuşması, oyun içinde yardımlaşması ve etkileşim kurma arzusunu içerir. *Oyuna dalma* ise keşif, rol yapma, özelleştirme ve kaçış alt başlıklarını içerir. Keşif, bireyin oyun içinde saklı nesnelere bulmak gibi bilinmezi bilme, gizemi çözme arzusunu, rol

yapma bileşeni bireyin oyun içinde çeşitli karakterler kurgulayarak özgür davranma isteğini, özelleştirme bileşeni oyunda kurguladığı karakteri ve çevreyi belirli bir gerçeklikte özelleştirme imkânını, diğer bileşen olan kaçış ise gündelik hayatın sıkıntı ve sorunlarından kaçma isteğini kapsar.

Cao ve Su (2007), ergenlerin psikolojik olgunluğa henüz erişemedikleri için her türlü bağımlılığı geliştirme açısından risk grubu olarak değerlendirildiğini ifade etmektedir. İnternet ve bilgisayar oyunlarının aşırı kullanımının da ergenin çevrimiçi oyunu ödüllendirici bir davranış olarak görmesi ve dolayısıyla korku, huzursuzluk ve hayal kırıklığı gibi negatif duygularla mücadele etmeye yarayan bir strateji olarak seçmesi, ergenlerin çevrimiçi oyunlara olan yönelimlerini artırmaktadır (Taçıldız, 2010). Buradan hareketle ergenlerin başa çıkma stratejilerinin oyuna yönelimlerini artırdığı diğer bir ifadeyle ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerinde bir etken olabileceği düşünülmektedir.

Yaşamı boyunca birçok tehdit edici durumla karşılaşan her birey, kendi üzerinde işe yaradığını düşündüğünü başa çıkma stratejilerini geliştirir (Burger, 2006). Lazarus ve Folkman (1984) başa çıkmayı, kişi-çevre ilişkisinde stres verici olarak algılanan talepleri ve bu taleplerin neden olduğu duyguları idare etme süreci olarak tanımlamaktadır. Folkman'a (1984) göre başa çıkma, stres sonucu oluşan gerilimi azaltma, yok etme ya da bu gerilime karşı gösterilen bilişsel, davranışsal ve duygusal tepkilerdir. Snyder'e (1999) göre de başa çıkma, stresli olaylarla ortaya çıkan fiziksel, duygusal ve psikolojik yükü hafifletmeyi amaçlayan bir tepki olarak tanımlanmaktadır. Başa çıkma, bireyin psikolojik olarak kendisini iyi hissetmesini sağlayan davranışsal yaklaşımları ya da kendisini kötü hissetmesini önleyen kaçınmaları içerir (Lazarus, 1976). Başa çıkma, kişinin bir tehlike algıladığı zaman, kendini iyi hissetmesi için durumu kontrol altında tutmaya yönelik gösterdiği davranış örüntülerinin tamamıdır (Luzumlu, 2013). Sahip olunan davranışsal beceriler, bilişsel esneklik, genel yeterlik duygusu, kontrol duygusu, sosyal destek vb. duygu ve davranışlar kişinin başa çıkma kaynaklarını oluşturmaktadır (Eskin, 2011). Araştırmalar, bütün insanların aynı başa çıkma stratejilerini kullanmadığını göstermektedir (Burger, 2006).

Ebata ve Moos (1991) ile Roth ve Cohen (1986), başa çıkma stratejilerini yaklaşmacı ve kaçınmacı başa çıkma stratejileri şeklinde sınıflandırmıştır. Ebata ve Moos (1991), yaklaşmacı başa çıkma stratejilerini "problem hakkında düşünme şeklini değiştirmeye yönelik gösterilen bilişsel çabalar ve direkt olarak sorunla veya onun neticeleri ile muhatap olarak sorunları ortadan kaldırmaya yönelik gösterilen davranışsal çabalar" olarak ifade etmiştir. Kaçınmacı stratejileri ise "var olan tehdidi inkâr etme ya da küçültmeye yönelik bilişsel çabalar ve durumla yüzleşmekten kaçınma/uzaklaşma veya duygularını ifade ederek gerilimi hafifletmeye yönelik davranışsal çabalar" olarak tanımlamaktadır. Kaçınmacı stratejiler, stres verici durumla karşı karşıya gelmekten kaçmada kullanılan

herhangi bir yoldur. Kaçınmacı başa çıkma, genellikle duygu odaklıdır, sıkıntı duygusundan kaçma girişimidir. Kişi, tepki göstermek zorunda kalmamak için stres veren durum yokmuş gibi davranmaya çalışabilir. Kaçınmacı başa çıkma, kısa bir süre kullanıldığında faydalı olabilir, stresle aktif olarak uğraşmak için gerekli sakinliği sağlar. Stres yaratan durumla er ya da geç karşı karşıya geleneğinden uzun süreli kullanımı yarar sağlamaz (Carver, 2011). Bir diğer yaklaşım olan aktif başa çıkma yaklaşımı, olumlu ve işlevseldir. Aktif başa çıkma stratejileri, bireyin durumu düzeltmek için bir eylemde bulunduğu yöntemlerdir. Aktif başa çıkma stratejilerinden biri de durumu düzeltme amacıyla aktif bir şekilde o konu üzerinde düşündürmektir (Burger, 2006). Aktif başa çıkma, strese neden olan olayın veya etkilerinin üstesinden gelmeye yönelik adım atma sürecidir (Bacanlı vd., 2013).

Psikososyal becerilerin önemli bileşenlerinden biri olarak kabul edilen başa çıkma becerisi, ergenlikte gelişim görevlerinin dengeli bir şekilde ilerlemesi, amaçlanan ve istenen noktaya ulaşması açısından son derece önemlidir. Ergenin hayatının bu evresinde beliren baş etme, biyolojik, duygusal ve sosyal yönden çatışan isteklere uyum sağlama aracıdır (Öngen, 2002). Ergenler, gündelik hayatta karşılaştığı tehdit edici ve kaygı uyandıran olayların negatif etkilerini ortadan kaldırmak için bilişsel ve davranışsal stratejileri kullanmak zorundadırlar. Bu noktada ergenler ne kadar çeşitli başa çıkma stratejisine hayatında yer verirse, kaygıya neden olan yaşam olaylarının etkilerini kontrol etmek o kadar kolaylaşır (Price ve Stuart, 2002).

İnternet ve akıllı telefonların yaygınlaşmasıyla birlikte erişimi kolaylaşan çevrimiçi oyunlar, kullanıcılar üzerinde çoğunlukla olumsuz etkiler oluşturması, kullanıcıların hayatlarının odak noktası haline gelmesi, istenildiğinde bırakılmaması ve kimyasal madde bağımlılıklarına benzer semptomlara sebep olması (Savcı ve Aysan, 2017) gibi nedenlerle son yıllarda çok tartışılmaktadır. Ayrıca, çevrimiçi oyun oynamanın bireylerin yaşamındaki önemli faaliyet ve ilişkilerini olumsuz etkilemesi, bu konuya olan ilgiyi artırmaktadır. Çevrimiçi bağımlılık ile ilgili yapılan araştırmalar geçtiğimiz son 15 yılda büyük oranda artış göstermiştir (Kuss vd., 2014). Oyunlar konusunda bir bağımlılıktan söz edilip edilemeyeceği (Griffiths ve Davies, 2005; Spekman vd., 2013), oyun oynamanın hangi durumlarda patoloji ya da bağımlılık olarak ele alınabileceği, çevrimiçi oyun bağımlılığına sebep olan faktörler; sonucunda ortaya çıkan tutum ve davranışlar (Gündüz, 2011), oyun alışkanlık ve tercihleri (Onay Durdu vd., 2005) gibi birçok konuda araştırmalar yapılmıştır. İlgili alan yazın incelendiğinde ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejilerinin birlikte incelendiği bir araştırmanın yapılmadığı görülmüştür.

Ergenlerin çevrimiçi oyun oynamaya yönelme sebeplerinden biri de, yaşadıkları uyum problemlerini çözmek için oyunu başa çıkma stratejisi olarak kullanmak olabilir. Ergenlerin internet ve çevrimiçi oyunları aşırı kullanmaları, Taçyıldız'ın (2010) da belirttiği gibi bunu ödüllendirici bir davranış olarak görmeleri ve dolayısıyla korku, huzursuzluk ve hayal kırıklığı gibi negatif duygularla mücadeleye yarayan bir strateji olarak kullanmaları

oyunlara olan yönelimlerini arttırmaktadır. Bu çalışmanın, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile başa çıkma stratejisi arasındaki ilişkiyi yordayarak, çevrimiçi oyun bağımlılığına yol açan risklerin belirlenmesi ve gereken önlemlerin alınmasına yardımcı olacağı düşünülmektedir. Ayrıca başa çıkma stratejisinin çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerindeki rolünü görmek, bağımlılığın nedeninin ve oluşumunun anlaşılmasını kolaylaştırarak ergenlere, okula, öğretmenlere ve aileye fayda sağlayacaktır. Önleyici hizmetler kapsamında psikolojik danışmanlar tarafından okullarda düzenlenecek çalışmalarda çevrimiçi oyun bağımlılığını önlemede başa çıkma stratejilerinin öneminin anlaşılmasını ve dikkate alınmasını sağlayacaktır. Ergenlerin çevrimiçi oyuna yönelimlerini azaltmak için okul psikolojik danışmanlarının bireysel ve grup rehberliği etkinlikleri düzenlemelerinde de katkı sağlayacaktır.

Bu araştırmanın genel amacı ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve kullandıkları başa çıkma stratejileri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Bu genel amaç doğrultusunda (i) Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejileri cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır? (ii) Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejileri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır? (iii) Ergenlerin başa çıkma stratejileri, çevrimiçi oyun bağımlılıklarını anlamlı düzeyde yordamakta mıdır? sorularına cevap aranmıştır.

## Yöntem

Bu çalışma, ilişkisel tarama modelinde desenlenmiştir. Tarama modelleri, geçmişte veya halen var olan bir durumu var olduğu gibi betimlemeyi amaçlayan yaklaşımlardır. Tarama araştırmalarında, araştırmaya konu olan olay, nesne ya da birey kendi koşulları içinde olduğu gibi tanımlanmaya çalışırken, araştırmacının veri toplama sürecinde araçların uygulanması dışında başka hiçbir etkide bulunmaması esastır (Büyüköztürk vd., 2018). İlişkisel tarama modellerinde araştırmacı değişkenleri doğal hallerinde ölçerek değişkenler arasında ilişkinin olup olmadığına karar vermektedir (Christensen vd., 2015). Bu araştırmada da ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve kullandıkları başa çıkma stratejileri arasında ilişki olup olmadığı incelenmektedir.

## Örneklem

Örneklem, 2019 – 2020 eğitim öğretim yılı Hatay ili Dörtöyl ilçesindeki resmi ortaöğretim okullarında öğrenim gören ergenlerden oluşmuştur. Bu bağlamda araştırma için Dörtöyl'de bulunan tüm ortaöğretim okulu türlerinden "Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Anadolu İmam Hatip Lisesi, Anadolu Lisesi ve Fen Lisesi"nden tesadüfi usul ile birer okul seçilerek toplamda dört okul belirlenmiştir. Her okuldan eşit sayıda katılımcı olmasına ve katılımcıların 9, 10, 11 ve 12. sınıfları kapsayacak şekilde olmasına dikkat edilerek 800 gönüllü ergen arasından ölçekte yer alan 'Çevrimiçi oyun oynuyor musunuz?' sorusuna evet cevabını veren 170'i (%51.4) kız, 161'i (%48.6) erkek olmak üzere toplam 331 ergen çalışma grubunu oluşturmuştur. Elde edilen veriler öğrencilerden sınıf ortamında ölçeklerin kağıt

kalem şeklinde doldurulmasıyla elde edilmiştir. Örneklemde, Mesleki Teknik ve Anadolu Lisesinden 92 (%27.8), Anadolu İmam Hatip Lisesinden 55 (%16.6), Anadolu Lisesinden 117 (%35.3) ve Fen Lisesinden 67 (%20.2) ergen yer almıştır. Ayrıca örneklemde, 1 saatten az çevrimiçi oyun oynayan 64 (%19.3), 1-2 saat oynayan 74 (%22.3), 3-4 saat oynayan 70 (%21.1), 5-6 saat oynayan 41 (%12.3), 7-8 saat oynayan 21(%6.3) , 8 saat üzeri oynayan 61 (%18.4) ergen yer almıştır.

### Veri Toplama Araçları

Araştırma verileri Kişisel bilgi formu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ) ve Ergenler İçin Başa Çıkma Stratejileri Ölçeği (EBÇÖ) kullanılarak toplanmıştır.

#### Kişisel bilgi formu

Araştırmacı tarafından hazırlanan form, araştırmaya katılan ergenlerin cinsiyetlerini ve çevrimiçi oyun oynayıp oynamadıklarını tespit etmek amacıyla kullanılmıştır.

#### Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ)

Ölçek, Kaya (2013) tarafından geliştirilmiştir. 21 maddeden oluşan ölçek, kesinlikle katılmıyorum, katılıyorum, kararsızım, katılıyorum ve kesinlikle katılıyorum olarak beşli derecelendirmeli Likert tipindedir. Ölçek, *başarı*, *aksaklıklar* ve *ekonomik kazanç* olmak üzere üç alt boyuta sahiptir. *Başarı* alt boyutu, çevrimiçi oyun oynayan kişilerin oyun içi başarı hislerini, *aksaklıklar* alt boyutu, çevrimiçi oyunlar sebebiyle bireyin hayatının ne kadar aksadığını ve *ekonomik kazanç* alt boyutu ise çevrimiçi oyun oynayanların oyunlardan gelir elde edip etmediklerini ölçmektedir. Yapı geçerliliği çalışması yapılan ölçeğin, toplam varyansın %58.55'ini temsil ettiği görülmüştür. Ölçeğin, Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı tüm test için .91; başarı alt boyutu için .88, aksaklıklar alt boyutu için .90 ve ekonomik kazanç alt boyutu için .83 olarak tespit edilmiştir. Alt boyutların test-tekrar test güvenilirlikleri başarı için .71; aksaklıklar için .82; ekonomik kazanç için .83; ve toplam puan için ise .94 olarak hesaplanmıştır. Spearman-Brown iki yarı testi güvenilirlikleri; başarı için .88; aksaklıklar için .91; ekonomik kazanç için .88; ve toplam puan için ise .94 olarak belirlenmiştir (Kaya, 2013). Özcan ve Balcı Çelik (2021), tarafından yapılan araştırmada ÇOBÖ ölçeğinin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .92 olarak belirlenmiştir. Bu araştırma için Ölçeği'nin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .92'dir.

#### Ergenler için Başa Çıkma Stratejileri Ölçeği (EBÇÖ)

Spirito vd.'nin (1988) geliştirdiği ölçeğin Türkçe kültürüne uyarlaması Bedel vd. (2014) tarafından gerçekleştirilmiştir. 11 maddeden oluşan ölçek, hiçbir zaman, ara sıra, çoğu zaman, her zaman şeklinde dördümlü derecelendirmeli Likert tipindedir. Ölçeğin *aktif başa çıkma*, *kaçınan başa çıkma* ve *olumsuz başa çıkma* olarak üç alt boyutu bulunmaktadır. Her bir alt boyuttaki puanın yüksekliği, bu başa çıkma yaklaşımının daha çok kullanıldığını ifade etmektedir. Üç faktörlü modelin yapı geçerliliği değerleri,  $\chi^2/df=2.1$ , GFI=.97, AGFI=.95, CFI=.92, RMSEA=.047 olarak hesaplanmıştır. EBÇÖ'nin Cronbach

alpha iç tutarlık katsayısı aktif başa çıkma için .72, kaçınan başa çıkma için .70 ve olumsuz başa çıkma için ise .65 olarak hesaplanmıştır. Test-tekrar test güvenilirlik katsayısı, aktif başa çıkma için .66, kaçınan başa çıkma için .61 ve olumsuz başa çıkma için .76 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin Cronbach alfa iç tutarlık katsayısı farklı çalışmalarda madde sayılarının azlığından dolayı (Cheng ve Chan, 2003; Spirito vd., 1988; Vigna vd., 2010)  $\alpha = .43$ 'ten  $\alpha = .77$ 'e değişmektedir fakat bu değer çalışmaların büyük çoğunluğunda kabul edilebilir düzeydedir. Bu sonuçlar EBÇÖ'nin başa çıkma yaklaşımlarını değerlendirmede kullanılabilecek geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir (Bedel vd., 2014). Bu araştırmada ölçeğin iç tutarlık güvenilirlik katsayısı aktif başa çıkma için .68, kaçınan başa çıkma için .60 ve olumsuz başa çıkma için ise .65 olarak hesaplanmıştır.

### Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin analizinde SPSS 20.0 paket programından yararlanılmıştır. Homojen dağılım gösteren veriler, parametrik testlerden Bağımsız Örneklem t Testi ile analiz edilmiştir. Değişkenler arasındaki ilişkiyi belirlemek için Pearson Korelasyon Analizi tekniği, çevrimiçi oyun bağımlılığını yordayan değişkenleri tespit etmek amacıyla da Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi tekniğinden yararlanılmıştır. Analiz sonuçlarının anlamlılığı  $p<.05$  ve  $p<.01$  düzeyleri çerçevesinde yorumlanmıştır.

### Bulgular

Araştırma verilerinin analizi sonucunda ulaşılan bulgulara aşağıda alt problemlerin sırasıyla yer verilmiştir.

#### Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejilerinin cinsiyete göre farklılaşması

Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığının cinsiyete göre anlamlı bir biçimde farklılaşıp farklılaşmadığına ait analiz sonuçları Çizelge 1'de gösterilmiştir.

Çizelge 1'deki analiz sonuçları incelendiğinde ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığının cinsiyete göre ÇOBÖ *başarı*, *ekonomik kazanç* alt boyutları ve *toplam puanda*  $p<.05$  düzeyinde anlamlı bir farklılık gösterdiği bulunmuştur. Başarı alt boyutunda erkeklerin puan ortalamasının ( $\bar{X}=28.90$ ) kızların puan ortalamasından ( $\bar{X}=25.84$ ) ve ekonomik kazanç alt boyutunda yine erkeklerin puan ortalamasının ( $\bar{X}=8.41$ ) kızların puan ortalamasından ( $\bar{X}=6.26$ ) daha yüksek olduğu görülmektedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanında da erkeklerin puan ortalamasının ( $\bar{X}=57.28$ ) kızların puan ortalamasından ( $\bar{X}=51.04$ ) daha yüksek olduğu gözlenmiştir. Ancak *aksaklıklar* alt boyutunda kızlar ve erkekler arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

Ergenlerin başa çıkma stratejilerinin cinsiyete göre anlamlı bir biçimde farklılaşıp farklılaşmadığına ait analiz sonuçları Çizelge 2'de verilmiştir.

Çizelge 1. Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığının cinsiyete göre farklılaşmasına ilişkin analiz sonuçları

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	Ss	t	p
Aksaklıklar	Kız	170	18.92	7.86	-1.14	.253
	Erkek	161	19.96	8.56		
Başarı	Kız	170	25.84	8.08	-3.28	.001*
	Erkek	161	28.90	8.86		
Ekonomik Kazanç	Kız	170	6.26	2.94	-5.32	.000*
	Erkek	161	8.41	4.30		
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam Puanı	Kız	170	51.04	15.74	-3.38	.001*
	Erkek	161	57.28	17.82		

Çizelge 2. Ergenlerin başa çıkma stratejilerinin cinsiyete göre farklılaşmasına ilişkin analiz sonuçları

Başa Çıkma Stratejileri	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	Ss	T	p
Aktif Başa Çıkma	Kız	170	5.60	2.16	-2.07	.038*
	Erkek	161	6.09	2.15		
Kaçınan Başa Çıkma	Kız	170	6.00	2.04	1.84	.062
	Erkek	161	5.59	1.92		
Olumsuz Başa Çıkma	Kız	170	2.74	1.68	1.15	.248
	Erkek	161	2.54	1.45		

Çizelge 3. Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ve başa çıkma stratejileri arasındaki ilişkiye ait analiz sonuçları

Değişkenler	A	Başarı	Ekonomik Kazanç	ÇOBÖ Toplam Puanı	Aktif Başa Çıkma	Kaçınan Başa Çıkma	Olumsuz Başa Çıkma
Aksaklıklar	1	.52**	.56**	.87**	-.06	.13*	.16**
Başarı		1	.39**	.84**	-.01	.20**	.19*
Ekonomik Kazanç			1	.69**	-.05	.02	.13*
ÇOBÖ Toplam Puanı				1	-.04	.17**	.21**
Aktif Başa Çıkma					1	-.06	-.25**
Kaçınan Başa Çıkma						1	.33**
Olumsuz Başa Çıkma							1

A: Aksaklıklar

Çizelge 4. Çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanının yordanmasına ilişkin çoklu doğrusal regresyon analizi sonuçları

Değişkenler	B	SE	$\beta$	t	p
Kaçınan Başa Çıkma	.954	.48	.11	1.96	.000
Olumsuz Başa Çıkma	1.888	.61	.17	3.06	.000

Çizelge 2'deki analiz sonuçları incelendiğinde ergenlerin başa çıkma stratejilerinin cinsiyete göre EBÇÖ alt boyutlarından *aktif başa çıkma* alt boyutunda  $p < .05$  düzeyinde anlamlı bir farklılık gösterdiği bulunmuştur. Aktif başa çıkma alt boyutunda erkeklerin puan ortalamasının ( $\bar{X}=6.09$ ) kızların puan ortalamasından ( $\bar{X}=5.60$ ) daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Ancak *kaçınan başa çıkma* ve *olumsuz başa çıkma* alt boyutlarında kızlar ve erkekler arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

### Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejileri arasındaki ilişki

Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejileri arasındaki ilişkiye ait analiz sonuçları Çizelge 3'de gösterilmiştir.

Çizelge 3 incelendiğinde ÇOBÖ *aksaklıklar* alt boyutu ile EBÇÖ alt boyutlarından *kaçınan başa çıkma* arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki ( $r = .13, p < .05$ ) bulunurken, *olumsuz başa çıkma* ile arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki ( $r = .16, p < .01$ ) gözlenmiştir. *Başarı* alt boyutu ile *kaçınan başa çıkma* arasında pozitif

yönde düşük düzeyde anlamlı bir ilişki ( $r = .20, p < .01$ ) bulunurken, *olumsuz başa çıkma* ile arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki ( $r = .19, p < .05$ ) tespit edilmiştir. *Ekonomik kazanç* alt boyutu ile *olumsuz başa çıkma* arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki ( $r = .13, p < .05$ ) bulunmuştur. *Çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı* ile *kaçınan başa çıkma* arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki ( $r = .17, p < .01$ ) belirlenmiştir. *Çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı* ile *olumsuz başa çıkma* arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki ( $r = .21, p < .01$ ) bulunmuştur. *Çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı* ile *aktif başa çıkma* arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ( $r = -.04, p > .05$ ).

### Ergenlerin başa çıkma stratejilerinin, çevrimiçi oyun bağımlılığını yordaması

Çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanının yordanmasına ilişkin çoklu doğrusal regresyon analizi sonuçları Çizelge 4'de gösterilmiştir.

Çizelge 4 incelendiğinde, *çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanları* ile EBÇÖ *kaçınan başa çıkma* ve *olumsuz başa çıkma* alt boyutları arasında anlamlı bir ilişki olduğu

görülmektedir ( $R=.236$ ,  $R^2=.056$ ,  $p<.001$ ). *Kaçınan başa çıkma* ve *olumsuz başa çıkma* stratejisi çevrimiçi oyun bağımlılığındaki toplam varyansın %6'nı yordamaktadır. Standardize edilmiş regresyon katsayısına (beta) göre bağımsız değişkenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı üzerindeki görece önem sırası; olumsuz başa çıkma ( $\beta=.17$ ,  $t=3.064$ ,  $p<.001$ ), kaçınan başa çıkma ( $\beta=.11$ ,  $t=1.960$ ,  $p<.001$ ) şeklindedir.

## Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Araştırma verilerinin analizi sonucunda, ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığının cinsiyete göre ÇOBÖ *toplam puanında ve başarı, ekonomik kazanç* alt boyutlarında anlamlı bir farklılık gösterdiği bulunmuştur. Çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanda ve başarı, ekonomik kazanç alt boyutlarında erkeklerin puan ortalamasının kızlardan daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmanın bu sonucu literatürdeki pek çok çalışmada da benzer şekilde ortaya konmaktadır (Aksoy, 2018; Colwell ve Payne, 2000; Çakır vd., 2011; Dönmez, 2018; Eni, 2017; Fisher, 1994; Gentile vd., 2011; Griffiths ve Hunt, 1998; Hauge ve Gentile, 2003; Kaya, 2013; Odabaşı, 2016; Taechoyotin vd., 2018; Toker ve Baturay, 2016; Van Rooij vd., 2014; Wang vd., 2014; Yu ve Cho, 2016). Aksoy (2018), ergenlerle yaptığı çalışmada erkeklerin, oyun bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyutlarda kızlara göre daha yüksek bağımlılık puanlarına sahip olduklarını saptamıştır. Yılmaz (2019) da yaptığı çalışmada, erkek katılımcıların kızlara göre daha yüksek çevrimiçi oyun bağımlılığının olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Bu bulgular, araştırmamızın bulgusunu desteklemektedir. Ancak literatürde az da olsa çevrimiçi oyun bağımlılığının cinsiyete göre farklılaşmadığını gösteren araştırmalarda mevcuttur (Demirtaş Madran ve Ferligül-Çakılcı, 2014; Gibb vd., 1983; Taş vd., 2014). Çevrimiçi oyun oynamanın bazen gündelik problemlerden kaçma yolu olarak tercih edildiği düşünüldüğünde, başa çıkma stratejilerinin cinsiyete göre farklılığına ilişkin analiz sonuçlarında, ergenlerin başa çıkma stratejilerinin EBÇÖ alt boyutlarından *aktif başa çıkma* alt boyutunda anlamlı bir farklılık gösterdiği bulunmuştur. Çevrimiçi oyun oynayan erkeklerin aktif başa çıkma stratejisini, kızlardan daha çok kullandığı görülmüştür. Literatürde bu bulguyu destekleyen araştırmalar mevcuttur. Tıp Fakültesi ve Sağlık Meslek Yüksekokulu öğrencilerinin depresif belirti sıklığı ve başa çıkma stratejileri kullanımının bazı değişkenler açısından incelendiği bir çalışmada, erkeklerin anlamlı ölçüde aktif başa çıkma stratejilerini kullandığı sonucuna varılmıştır (Kaya vd., 2007). Hampel ve Peterman (2005) da yaptıkları çalışmada erkeklerin etkin başa çıkma stratejilerini kızlardan anlamlı derecede farklı kullandığı sonucuna ulaşmışlardır. Bu çalışmada aktif başa çıkma dışında diğer alt boyutlarda cinsiyete göre anlamlı farklılaşma görülmemiştir. Tüm bunlarla birlikte literatürde başa çıkmanın cinsiyete göre farklılaşmadığını gösteren araştırmalarda bulunmaktadır. Gökdal (2019), ergenlerle yaptığı çalışmada cinsiyete göre aktif başa çıkma, kaçınan başa çıkma ve olumsuz başa çıkma alt boyutlarının anlamlı farklılık göstermediğini bulmuştur.

Hamilton ve Fagot'un (1988) çalışmasında da başa çıkma stratejileri kullanımında cinsiyetler arasında bir fark bulunmamıştır. Sürük (1994), üniversite öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada başa çıkma stratejileri kullanımında cinsiyetler arasında bir fark olmadığını ifade etmektedir. Binboğa (2002) da üniversite öğrencileri ile yaptığı araştırma sonucunda başa çıkma stratejilerinin kullanımında cinsiyetler arasında bir fark bulunmadığını bildirmektedir.

Araştırma verilerinin analizi sonucunda, ÇOBÖ *aksaklıklar* ve *başarı* alt boyutları ile EBÇÖ alt boyutlarından *kaçınan başa çıkma* ve *olumsuz başa çıkma* stratejileri arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmuştur. Ayrıca *çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı* ile EBÇÖ alt boyutlarından *kaçınan başa çıkma* ve *olumsuz başa çıkma* stratejileri arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Literatürdeki araştırmalar bu bulguyu destekler niteliktedir. Şahin'in (2016), ergenlerle yaptığı çalışmada Ergenlerde Sorunlarla Başa Çıkma Ölçeği alt boyutlarından sorunları aile ile çözme, olumsuz duyguları dışa vurma, psikolojik destek arama, manevi destek arama davranışlarının oyun bağımlılığıyla anlamlı düzeyde ilişkili olduğunu bulmuştur. Bunlar sorun odaklı başa çıkma ve işlevsel olmayan başa çıkma tutumları olarak değerlendirilebilir. Özellikle ergenlik dönemindeki bireylerde uygun problem çözme becerilerinin eksikliği ile oyunların sorunlardan kaçmak için kullanılan bir araç haline gelmesi, oyunlara karşı bir süre sonra bağımlılık geliştirmesini daha kolay bir hale getirmektedir (Griffiths, 2010). Çevrimiçi oyun bağımlılığı olan ergenler, problemleriyle aktif olarak başa çıkmaktansa kaçınan başa çıkma ve olumsuz başa çıkma stratejilerini kullanarak geçici ve uzun vadede faydalı olmayan bir kaçış yolu olarak oyun oynama davranışına yöneliyor olabilirler.

Araştırma verilerinin analizi sonucunda *kaçınan başa çıkma* stratejisi ve *olumsuz başa çıkma* stratejisi çevrimiçi oyun bağımlılığındaki toplam varyansın %6'nı yordamaktadır. Şahin (2016) tarafından yapılan çalışmada da lise öğrencilerinde internet oyunu bağımlılığını önemli ölçüde yordayan değişkenlerin, sorunları aile ile çözme (%17), olumsuz duyguları dışa vurma (%19) ve internet kullanım sıklığı (%16) olduğunu görülmüştür. Ayrıca, internet kullanım amaçları da internet oyunu bağımlılığının yordanmasına katkıda bulunmakla birlikte diğer değişkenlere oranla daha az bir etkiye (%4) sahip olduğunu bulmuştur. Kaçınan başa çıkma ve olumsuz başa çıkma stratejileri, sağlıklı olmayan başa çıkma stratejileri olduğundan çevrimiçi oyun bağımlılığı davranışına neden olabilir. Literatürde çevrimiçi oyun bağımlılığını yordayan değişkenler ile ilgili yapılan araştırmaların sayısının azlığı yorum yapmayı güçleştirmektedir. Oyun bağımlılığına sebep olduğu düşünülen internet bağımlılığını yordayan değişkenlerle ilgili araştırmalar bulunmaktadır. Literatürde internet kullanım amacı ve kullanım sıklığının internet bağımlılığının yordayıcıları olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Patolojik internet kullanımının yordayıcılarını araştıran Titsika vd. (2009), ev ortamından internete bağlanmanın

bağımlılığın önemli bir yordayıcısı olduğunu bulmuştur. Diğer yandan aşırı internet kullanımının diğer önemli yordayıcısının ise internet kafe üzerinden erişim sağlamak olduğu sonucuna ulaşmıştır. Johansson ve Götestam (2004) da, internet kullanım sıklığı ve internet kullanım amaçlarının internet bağımlılığını belirleyen temel değişkenlerden olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığını azaltabilmek için ortaöğretim okullarında çalışan psikolojik danışmanların öğrenciler için aktif başa çıkma stratejisini kullanma becerisi hakkında bireysel ya da grup rehberlik etkinlikleri düzenlemesi bu beceriyi kullanmada fayda sağlayabilir. Aktif başa çıkma becerisinin nasıl geliştirileceği hakkında bilgilendirmeler yapılmasının çevrimiçi oyun bağımlılığıyla mücadeleyi olumlu etkileyeceği düşünülmektedir. Okullarda rehberlik hizmetleri kapsamında öğretmen, okul idaresi ve ebeveynlere yönelik ergenlere aktif baş etme becerisi kazandırma konusunda seminerler düzenlenmesi faydalı olacaktır. Tüm bunlara ek olarak bu araştırma Hatay ili Dörtöyl ilçesindeki resmi ortaöğretim kurumlarında öğrenim gören ergenler ile sınırlıdır bu nedenle çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejisi arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmaların ergenler dışında farklı örneklem gruplarında betimsel ve deneysel olarak yapılması alana katkı sağlayacaktır.

## Kaynaklar

- Aksoy, Z. (2018). *Adölesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Alper, K., Aytan, N., ve Ünlü, S. (2015). Görsel medya çağında çocukların video bağımlılıkları. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 98-106.
- Bacanlı, H., Sürücü, M. ve İlhan T. (2013). Başa Çıkma Stilleri Ölçeği Kısa Formu'nun (BÇSÖ-KF) psikometrik özelliklerinin incelenmesi: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 13(1), 81-96.
- Bayhan, V. (2011). *Lise öğrencilerinde internet kullanma alışkanlığı ve internet bağımlılığı (Malatya uygulaması)*. XIII. Akademik Bilişim Konferansı Bildiri Kitapçığı (ss. 917-924). Malatya, 2-4 Şubat.
- Bedel, A., Işık, I., ve Hamarta, E. (2014). Ergenler için başa çıkma ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Eğitim ve Bilim*, 39(176), 227-235.
- Binboğa, D. (2002). *Osmangazi Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Yüksekokulu öğrencilerinin başa çıkma ve genel sağlık durumlarının incelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Burger, J. M. (2006). *Kişilik*. (İ. D. Erguvan Sarioğlu, Çev.) Kaknüs Yayınları.
- Büyükköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2018) *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Cao, F., and Su, L. (2007). Internet addiction among Chinese adolescents: Prevalence and psychological features. *Child Care Health Development*, 33(3), 275-281.
- Carver, C. S. (2011). Coping. R. J. Contrada ve A. Baum (Eds.), *The handbook of stress science: Biology, Psychology and Health* (ss. 221-229). Springer.
- Chappell, D., Eatough, V. Davies, M. N. O., and Griffiths, M. D. (2006). Everquest-it's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 205-216.
- Cheng, S. T., and Chan, A. C. (2003). Factorial structure of the Kidcope in Hong Kong adolescents. *Journal of Genetic Psychology*, 164, 261-266.
- Colwell, J., and Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91(3), 295-310.
- Çakır, Ö., Ayas, T., ve Horzum, M. B. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 44(2), 95-117.
- Demirtaş Madran, H. A., ve Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107.
- Dönmez, Ş. (2018). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının bilinçli farkındalık ve yaşam doyumu ile ilişkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul.
- Ebata, A. T., and Moos, R. H. (1991). Coping and adjustment in distressed and healthy adolescents. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 12(1), 33-54.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi, İstanbul.
- Eskin, M. (2011). *Sorun çözme terapisi*. HYB Yayıncılık.
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*, 19(5), 545-553.
- Gentile, D. Choo H., Liau A., Sim T., Li D., Fung D., and Khoo A. (2011). Pathological video game use among youths: A two - year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), 319-329.
- Gibb, G. D., Bailey, J. R., Lambirth, T. T., and Wilson, W. P. (1983). Personality difference between high and low electronic video game users. *Journal of Psychology*, 114(2), 159-165.
- Gökdağ, Ö. (2019). *Ergenlerin aidiyet duygularının ve başa çıkma stratejilerinin incelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Grant, J. E., Potenza, M. N., Weinstein, A., and Gorelick, D. A. (2010). Introduction to behavioral addictions. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 233-241.
- Griffiths, M. D. (2000). Does internet and computer "addiction" exist? some case study evidence. *Cyberpsychology and Behavior*, 3(2), 211-218.
- Griffiths, M. D. (2008). Diagnosis and management of video game addiction. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention*, 12(3), 27-41.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125.
- Griffiths, M. D., and Davies, M. N. (2005). Does video game addiction exist? J. Goldstein ve J. Raessens (Eds.), *Handbook of computer game studies* (ss. 359-368). MIT Press.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., and Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Cyberpsychology and Behavior*, 7(4), 479-487.
- Griffiths, M. D., and Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82(2), 475-480.

- Gündüz, U. (2011). Kitleli katılımlı çevrimiçi rol yapma (mmorpg) oyunlarının ergenlerdeki etkileri üzerine bir bağımlılık araştırması. *Marmara İletişim Dergisi*, 18(1), 102-125.
- Hamilton, S., and Fagot, B. I. (1988). Chronic stress and coping styles: A comparison of male on female undergraduates. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55(2), 819-823.
- Hampel, P., and Peterman, F. (2005). Age and gender effects on coping in children and adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, 34(2), 73-83.
- Hauge, M. R., and Gentile, D. A. (2003). *Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression*. Society for Research in Child Development Conference. Tampa, 24-27 Nisan.
- Johansson, A., and Gotestam K. G. (2004). Problems with computer games without monetary reward: Similarity to pathological gambling. *Psychological Reports*, 95(2), 641-650.
- Kaya, A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının geliştirilmesi: Geçerlilik ve güvenilirlik çalışması* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Tokat.
- Kaya, M., Genç, M., Kaya, B., ve Pehlivan, E. (2007). Tıp Fakültesi ve Sağlık Yüksekokulu öğrencilerinde depresif belirti yaygınlığı, stresle başa çıkma tarzları ve etkileyen faktörler. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 18(2), 137-146.
- Koç, P. (2017). *Ana akım medyanın internet haber sitelerinde çevrimiçi oyunlara yönelik bağımlılık temsili* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L., and Billieux, J. (2014). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. *Curr Pharm Design*, 20(25), 4026-4052.
- Lazarus, R. S. (1976). *Patterns of adjustment*. McGraw - Hill Book Company.
- Lazarus, R. S., and Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. Springer Publishing.
- Luzumlu, U. (2013). *Cinsiyetleri farklı üniversite öğrencilerinin stresle başa çıkma tarzlarının aleksitimi düzeylerine göre incelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Mehroof, M., and Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Ng, B. D., and Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology and Behavior*, 8(2), 110-113.
- Odabaşı, Ş. (2016). *Üniversite öğrencilerinin online oyun bağımlılığı düzeylerinin öznel mutluluk düzeyleriyle ilişkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Onay Durdu, P., Hotomaroğlu, A., ve Çağıltay, K. (2005). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19(1), 66-76.
- Öngen, D. (2002). Ergenlerde sorunlarla başa çıkma davranışları. *Eğitim ve Bilim*, 27(125), 54-61.
- Özcan, K., ve Balcı Çelik S. (2021). Motivasyonel görüşme tekniğine dayalı psiko-eğitim programının lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerine etkisi. *OMÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40(1), 257-274.
- Price, J., and Stuart, A. D. (2002). A phenomenological investigation of the experience of siblings of traumatic head injury survivors. *Social Work Practitioner - Research*, 14(1), 80-95.
- Roth, S., and Cohen, L. J. (1986). Approach, avoidance, and coping with stress. *American Psychologist*, 41(7), 813-819.
- Savcı, M., ve Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağımlılık: İnternet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağımlılığı yordayıcı etkisi. *Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30(3), 202-216.
- Snyder, C. R. (1999). Coping where are you going? C. R. Snyder (Ed.). *Coping: The psychology of what works* (ss. 325-333). Oxford University Press.
- Spekman, M. L., Konijn, E. A., Roelofsma, P. H., and Griffiths, M. D. (2013). Gaming addiction, definition and measurement: A large-scale empirical study. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2150-2155.
- Spirito, A., Stark, L. J., and Williams, C. (1988). Development of a brief coping checklist for use with pediatric populations. *Journal of Pediatric Psychology*, 13(4), 555-574.
- Sürük, N. (1994). *Üniversite öğrencilerinin stresle başa çıkma stratejilerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İnönü Üniversitesi, Malatya.
- Şahin, H. B. (2016). *Eğitsel bilgisayar oyunlarıyla destekli matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına ve duyuşsal özelliklerine etkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir.
- Taçyıldız, O. (2010). *Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı düzeylerinin bazı değişkenlere göre yordanması* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi, İzmir.
- Taechoyotin, P., Tongro, P., and Piyaraj, P. (2018). Prevalence and associated factors of internet gaming disorder among secondary school students in Chachoengsao province, Thailand. *Revue d'Épidémiologie et de Santé Publique*, 66(5), 419-420.
- Taş, İ., Eker H., ve Anlı, G. (2014). Ortaöğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction and Cyberbullying*, 1(2), 37-57.
- Titsika, A., Critselis, E., Kormas, G., Filippopoulou, A., Tounissidou, D., Freskou, A., Spiliopoulou, T., Louizou, A., Konstantoulaki, E., and Kafetzis, D. (2009). Internet use and misuse: A multivariate regression analysis of the predictive factors of internet use among Greek adolescents. *European Journal of Pediatrics*, 16(8), 655-665.
- Toker, S., and Baturay, M. H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, 55(2016), 668-679.
- Van Rooij, A. J., Kuss D., Griffiths M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, T. M., and Van De Mheen D. (2014). The co-occurrence of problematic video gaming, substance use and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3), 157-165.
- Vigna, J. F., Hernandez, B. C., Kelley, M. L., and Gresham, F. M. (2010). Coping behavior in hurricane-affected African American youth: Psychometric properties of the Kidcope. *Journal of Black Psychology*, 36, 98-121.
- Wang, C. W., Chan, C. L. W., Mak, K. K., Ho, S. Y., Wong P. W. C., and Ho R. T. H. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. *The Scientific World Journal*, 2014(2014), 1-9.
- Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y., and Groner, R. (2008). Playing online games against computer vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow and enjoyment. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 2274-2291.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.



- Yılmaz, M. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile beden kitle indeksleri, benlik saygısı ve sosyal görünüş kaygısı arasındaki ilişki* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Gaziantep.
- Yu, H., and Cho, J. (2016). Prevalence of internet gaming disorder among Korean adolescents and associations with non-psychotic psychological symptoms and physical aggression. *American Journal of Health Behavior*, 40(6), 705-716.

## Summary

### Introduction

Online game is described as a type of game in which players from different locations come together in a virtual platform through a network and play their game activities (Kaya, 2013). There is some argument that online games can be addictive when played excessively (Griffiths, 2000; 2008; Ng and Wiemer-Hastings, 2005). Online game addiction is most common in adolescence (Bayhan, 2011). Adolescents' perception of online games as a rewarding behavior and choosing them as a strategy to combat negative emotions increases the tendency of adolescents to online games (Taçyıldız, 2010).

Folkman (1984) stated that coping skills refers to cognitive, behavioral and emotional efforts to master, reduce or tolerate the emotional tension created by stressors. The coping skills cannot be ignored in adolescence. Adolescents have to use cognitive and behavioral strategies to eliminate the negative effects of threatening and anxiety-provoking events they encounter in daily life. The more adolescents use various coping strategies in their lives, the easier it is for them to control the effects of events that cause anxiety (Price and Stuart, 2002).

The general purpose of this study to explore relationship between adolescents' online game addiction and their coping strategies. In the study, adolescents' online game addiction and the significant difference in coping strategies by gender variable, the relationship between online game addiction and coping strategies, and the prediction of coping strategies for online game addictions were explored.

### Method

This research was conducted in relational survey model. This study explores whether there is a relationship between adolescents' online game addiction and their coping strategies. The sample of the study consisted of adolescents studying in public secondary schools in Dörtöyl district of Hatay province in the 2019-2020 academic year. A total of four schools were determined by randomly selecting one school from among the secondary school types. A total of 331 adolescents, 170 males (51,4%) and 161 females (48,6%) who answered yes to the item "Do you play online games?" randomly selected among 800 volunteer students.

Personal Information Form, Online Game Addiction Scale (OGAS) and the Kidcope were used to collect data. *The personal information form* was used to determine the gender of adolescents and whether they play online

games. *The Online Game Addiction Scale* (OGAS), which was developed by Kaya (2013) and consists of 21 items in total, has three subscales: success, troubles and economic profit. It has a five scale Lykert type. *Kidcope* which was developed by Spirito et. al. (1988) and adopted to Turkish by Bedel et. al. (2014) consists of 11 items, and has three subscales: active coping, negative coping and avoidant coping. It has a four scale Lykert type.

The data were analyzed using the SPSS 20.0 package program. Independent Sample t-Test, Pearson's Correlation Analysis technique and Multiple Linear Regression Analysis technique were used. The significance of the analysis results was interpreted by  $p < .05$  and  $p < .01$  levels.

### Results

It was found that adolescents' online game addiction differed significantly by gender in the subscales of success and economic profit, and the total score of online game addiction. The coping strategies of adolescents showed a significant difference in the subscale of active coping by the gender variable. There was a significant positive relationship between subscales of troubles and success, and subscales of negative coping and avoidant coping strategies. A significant positive relationship was found between the economic profit and negative coping subscales. In addition, it was found that there was a significant positive relationship between online game addiction total score and subscales of negative coping and avoidant coping strategies. The subscales of negative coping and avoidant coping strategies predicted 6% of the total variance in online game addiction. A standardized regression analysis (beta) revealed that the relative importance order of independent variables on online game addiction total score is as follows: negative coping, avoidant coping.

### Discussion

It was found that adolescents' online game addiction differed significantly by gender in the subscales of success and economic profit, and the total score of online game addiction. This result the research is in line with the results of many studies in the literature (Aksoy, 2018; Colwell and Payne, 2000; Çakır vd., 2011; Dönmez, 2018; Eni, 2017; Fisher, 1994; Gentile vd., 2011; Griffiths and Hunt, 1998; Hauge and Gentile, 2003; Kaya, 2013; Odabaşı, 2016; Taehoyotin vd., 2018; Toker and Baturay, 2016; Van Rooij vd., 2014; Wang vd., 2014; Yu and Cho, 2016). However, there are studies in the literature showing that online game addiction does not differ by gender variable (Demirtaş Madran and Ferligül-Çakılcı, 2014; Gibb vd., 1983; Taş vd., 2014). It was found that coping strategies had a significant difference in active coping subscale by gender variable. There are studies in the literature that support this finding (Kaya vd., 2007; Hampel and Peterman, 2005). There are also studies in the literature showing that coping does not differ by gender variable (Gökdağ 2019; Hamilton and Fagot, 1988; Sürük, 1994; Binboğa, 2002).

A significant positive correlation was found between subscales of success and troubles, and avoidant coping and negative coping strategies. In addition, a significant positive relationship was found between online game addiction total score, and avoidant coping and negative coping strategies. Studies in the literature support this finding (Şahin, 2016; Griffiths, 2010). The subscales of negative coping and avoidant coping strategies predicted 6% of the total variance in online game addiction. Şahin (2016) found that the variables predicting internet game addiction in high school students were solving problems with family (17%), expressing negative emotions (19%) and internet usage frequency (16%).

### **Araştırmanın Etik Taahhüt Metni**

Yapılan bu çalışmada bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulduğu; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifatın yapılmadığı, karşılaşılabilecek tüm etik ihlallerde “Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi ve Editörünün” hiçbir sorumluluğunun olmadığı, tüm sorumluluğun Sorumlu Yazara ait olduğu ve bu çalışmanın herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiş olduğu sorumlu yazar tarafından taahhüt edilmiştir.