

**T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ-CERRAHPAŞA
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ERGENLERDE OYUN BAĞIMLILIĞININ SOSYAL KAYGI,
SALDIRGANLIK VE SOSYAL DIŞLANMA İLE İLİŞKİSİNİN
İNCELENMESİ**

BEYZANUR KINAY

DR. ÖĞR. ÜYESİ ÇARE SERTELİN MERCAN

TEZ DANIŞMANI

EĞİTİM BİLİMLERİ ABD

REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK

İSTANBUL-2019



T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ-CERRAHPAŞA
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



YÜKSEK LİSANS TEZİ

ERGENLERDE OYUN BAĞIMLILIĞININ SOSYAL
KAYGI, SALDIRGANLIK VE SOSYAL DIŞLANMA
İLE İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ

BEYZANUR KINAY

DANIŞMAN
DR. ÖĞR. ÜYESİ ÇARE SERTELİN MERCAN

EĞİTİM BİLİMLERİ ABD

REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK

İSTANBUL-2019

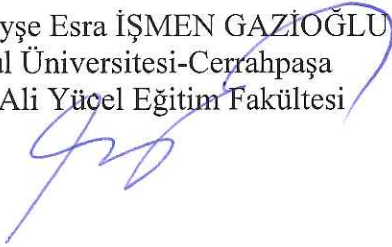
Bu çalışma 15.01.2019 Tarihinde ařağıdaki jüri tarafından Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danıřmanlık (YL) (Ücretli) Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiřtir.

TEZ JÜRİSİ

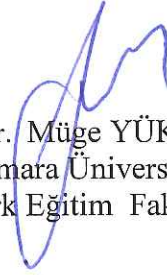


Dr. Öğr. Üyesi Care SERTELİN MERCAN
İstanbul Üniversitesi-Cerrahpařa
Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi

Doç. Dr. Ayře Esra İřMEN GAZİOĐLU
İstanbul Üniversitesi-Cerrahpařa
Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi



Doç. Dr. Müge YÜKSEL
Marmara Üniversitesi
Atatürk Eğitim Fakültesi



ÖNSÖZ

Öncelikle tezimin her aşamasında bana yardımcı olan, zamanını, ilgisini, güler yüzünü esirgemeyen tez danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Çare Sertelin Mercan'a sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Desteğini her an yanımda hissettiğim emeğini ve bilgisini esirgemeyen hayat arkadaşım, eşim Hüseyin Kınay'a, hayatımın her aşamasında yanımda olan, benden sevgilerini ve emeklerini hiç esirgemeyen sevgili annem Havva Bostancı'ya ve sevgili babam Salih Bostancı'ya ve ailemin tüm fertlerine sonsuz teşekkür ederim.

En önemlisi tez dönemimde hayatıma giren, onunla birlikte tezimi de büyüttüğüm, beni anne yapan canım oğlum Salih Asaf Kınay, hayatıma girdiğin benimle birlikte olduğun için çok minnettarım. İyi varsın.

Canım Oğluma,

Beyzanur KINAY

ÖZET

ERGENLERDE OYUN BAĞIMLILIĞININ SOSYAL KAYGI, SALDIRGANLIK VE SOSYAL DIŞLANMA İLE İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ

Bu çalışmanın öncelikli amacı, ergenlerde oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Çalışmanın ikinci amacı ergenlerde oyun bağımlılığının cinsiyete, yaşa, aile gelir düzeyine, günlük bilgisayar kullanma süresine, arkadaş ilişkilerine ve kullanılan cihaza göre değerlendirilmesidir. Çalışmanın örneklemini 259 kız, 225 erkek öğrenci olmak üzere toplam 484 öğrenci oluşturmuştur. Bu araştırmada; Kişisel Bilgi Formu, İnternet Bağımlılığı Ölçeği, Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği, Saldırganlık Ölçeği, Ergenler İçin Sosyal Dışlanma Ölçeği uygulanmıştır. Çalışmanın sonucuna göre; oyun bağımlılığı ile dışlanma arasında anlamlı ilişki vardır. Ayrıca oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı, saldırganlık ve dışlanma arasında ayrı ayrı anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Oyun bağımlılığında sosyal dışlanma, sosyal kaygı ve saldırganlığın önemli birer değişken olduklarını ancak saldırganlık ölçeği alt boyutu olan “öfke” ile ergenler için sosyal kaygı ölçeği alt boyutu olan “genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma”nın öne çıktığı görülmüştür. Günlük bilgisayar kullanım süresi ve cinsiyet değişkenlerinin birlikte öğrencilerin oyun bağımlılığı üzerinde ortak etkisi olduğu bulunmuştur. Oyun bağımlılığı üzerinde cinsiyetin önemli bir etken olduğu, erkeklerin oyun bağımlılığının kızlara göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Günlük bilgisayar kullanım süresi arttıkça oyun bağımlılığının artırdığı bulunmuştur. Oyun bağımlılığı ile aile gelir düzeyi arasında anlamlı fark bulunmamıştır. Öğrencilerin yaşı arttıkça oyun bağımlılığı düzeyinin azaldığı bulunmuştur. Arkadaş ilişkisine göre oyun bağımlılığında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Bilgisayar kullananların bağımlılık düzeyleri akıllı telefon kullananlara göre daha yüksek bulunmuştur, aynı şekilde tableti en sık kullananların da akıllı telefon kullananlara göre bağımlılık düzeyleri daha yüksek bulunmuştur.

ABSTRACT

INVESTIGATION OF RELATIONSHIPS AMONG GAME ADDICTION, SOCIAL ANXIETY, AGRESSION, AND SOCIAL OSTRACISM IN ADOLESCENTS

The primary aim of this study is to investigate the relationship between game addiction, social anxiety, aggression and social exclusion in adolescents. The second aim of the study was to evaluate the game addiction in adolescents according to gender, age, family income level, daily computer use time, friendship and the device used. A total of 484 students, 259 female and 225 male students, were included in the study. In this study; Demografic Information Form, Internet Addiction Scale, Social Anxiety Scale for Adolescents, Aggression Scale, Ostracism Experience Scale for Adolescents were applied. According to the results of the study; Significant relationships were found between game addiction and social anxiety, aggression and social exclusion. It was observed that social exclusion, social anxiety and aggression are important variables in game addiction but "anger" which is the sub-dimension of aggression scale and "social avoidance and restlessness in general situations" which is the sub-dimension of social anxiety scale for adolescents are found to be most important ones. It has been found that gender is an important factor in game addiction, and boys' game addiction is higher than girls. It has been found that the game addiction increases as the daily computer usage period increases. No significant difference was found between game addiction and family income level. It was found that the level of game addiction decreased as the age of the students increased. There was no significant difference in game addiction according to friendship quality. Computer users were found to have higher levels of a than those using smartphones. Similarly, users of tablets were more likely to have a higher level of addiction than those using smartphones.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TABLOLAR LİSTESİ	viii
BÖLÜM I: GİRİŞ	1
1.1. PROBLEM DURUMU.....	1
1.2. AMAÇ	5
1.3. ÖNEM	6
1.4. SAYILTILAR (VARSAYIMLAR)	7
1.5. SINIRLILIKLAR	8
1.6. TANIMLAR.....	8
BÖLÜM II: KAVRAMSAL ÇERÇEVE / ALANYAZIN İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	10
2.1. OYUN	10
2.1.1. Oyun Çeşitleri	12
2.2. BAĞIMLILIK	14
2.2.1. Teknoloji Bağımlılığı Çeşitleri	16
2.3. KAYGI	23
2.3.1. Sosyal Kaygı	26
2.3.2. Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Kaygı.....	29
2.4. SALDIRGANLIK	30
2.4.1. Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık	33
2.5. SOSYAL DIŞLANMA.....	35
2.5.1. Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Dışlanma	39
2.6. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	40
BÖLÜM III: YÖNTEM	44
3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ.....	44
3.2. EVREN VE ÖRNEKLEM / ÇALIŞMA GRUBU	44
3.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI.....	47
3.3.1. İnternet Bağımlılığı Ölçeği	47

3.3.2. Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği (ESKÖ)	48
3.3.3. Buss ve Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ).....	49
3.3.4. Ergenler İçin Sosyal Dışlanma Ölçeği	49
3.3.5. Kişisel Bilgi Formu	50
3.4. VERİLERİN TOPLANMASI	50
3.5. VERİLERİN ÇÖZÜMLENMESİ	50
BÖLÜM IV: BULGULAR	54
4.1. DEMOGRAFİK DEĞİŞKENLERE GÖRE BULGULAR	62
BÖLÜM V: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	77
5.1. ERGENLERİN OYUN BAĞIMLILIĞI DÜZEYLERİ İLE SOSYAL KAYGI, SALDIRGANLIK VE SOSYAL DIŞLANMA DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ	77
5.2. SOSYAL KAYGI, SALDIRGANLIK, SOSYAL DIŞLANMA VE DİĞER DEĞİŞKENLERİN ERGENLERİN OYUN BAĞIMLILIĞINA ETKİSİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ.....	78
5.2.1. Ergenlerde Cinsiyete Göre Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi	79
5.2.2. Ergenlerde Günlük Bilgisayar Kullanım Süresine Göre Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi	80
5.2.3. Ergenlerde Yaşa Göre Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi	81
5.2.4. Ailenin Gelir Düzeyine Göre Ergenlerin Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi.....	82
5.2.5. Ergenlerde Arkadaş İlişkisine Göre Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi.....	82
5.2.6. Ergenlerde Oyun Oynarken En Çok Tercih Edilen Cihaza Göre Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi	83
5.3. SONUÇ	84
5.3.1. Öneriler	85
KAYNAKLAR	87
EKLER.....	113
ÖZGEÇMİŞ.....	118

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1 : Örnekleme Grubunun Dağılım Tablosu	45
Tablo 2 : Çarpıklık – Basıklık Değerleri Tablosu	52
Tablo 3 : Betimleyici İstatistikler	54
Tablo 4: Oyun Bağımlılığı ile Ergenlerde Sosyal Dışlanma Arasındaki İlişki Tablosu	56
Tablo 5: Oyun Bağımlılığı ile Ergenlerde Sosyal Kaygı Arasındaki İlişki	57
Tablo 6. Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık Arasındaki İlişki	59
Tablo 7. Oyun Bağımlılığını Yordayan Değişkenler	61
Tablo 8. Cinsiyete ve Bilgisayarda Geçirilen Süreye Göre Oyun Bağımlılığı Puanlarının Betimsel İstatistikleri.....	62
Tablo 9. Cinsiyete ve Bilgisayarda Geçirilen Süreye Göre Oyun Bağımlılığı Puanlarının İki Yönlü ANOVA Tablosu	63
Tablo 10. Yaşa Göre Oyun Bağımlılığı Betimsel İstatistikler Tablosu	66
Tablo 10-A. Yaşa Göre Oyun Bağımlılığı Ve Alt Boyutları ANOVA Analizi Tablosu	67
Tablo 11. Aile Gelir Durumuna Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği ANOVA Testi Sonuçları	70
Tablo 12. Öğrencilerin Arkadaş İlişkilerine Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği ANOVA Testi Sonuçları	71
Tablo 13. Oyun Oynarken En Çok Kullanılan Teknolojik Cihaza Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Sonuçları	72
Tablo 13-A. Tukey Çoklu Karşılaştırma Testi Sonuçları	73

BÖLÜM I: GİRİŞ

1.1. PROBLEM DURUMU

Günümüzde teknoloji, hızlı bir şekilde gelişmesi ve yaşamı kolaylaştıran imkanlar sunması ile hayatımızın her alanında var olmaya başlamıştır. Öyle ki bebekler artık doğar doğmaz ekran ile karşılaşmakta, çocuklar ise dijital dünyaya entegre bir şekilde büyümektedirler. Özellikle gençler teknolojiyi oldukça yakından takip etmektedir.

Teknolojinin insanlara kazandırdığı en önemli araçlardan biri ise bilgisayarlardır. Hayatımızın birçok alanında kullanabildiğimiz bilgisayarlar pek çok yönden kolaylık sağlamaktadır. Bununla birlikte, amacı dışında kullanılan teknolojik aletler, fiziksel ve psikolojik açıdan oldukça zararlı birer unsur haline de dönüşebilmektedir. Özellikle gençler bilgisayarda hem bilgi edinmek hem de eğlenmek için vakit geçirirler. Bilgisayar ve internet sayesinde ulaşabildikleri sınırsız bilgi onları bilgisayar başında daha çok tutmakta, aynı zamanda sınırsız oyun ve görsellerle de gençlere uçsuz bucaksız bir eğlence dünyası sunulmaktadır. Bu durum da onların bağımlılık konusunda risk altında olma potansiyellerini artırmaktadır (Young, 1996).

Oyunlar ise teknolojinin gelişime ayak uydurmuş, bir çok değişime uğramıştır. Sokaklarda oynanan oyunların yerini evlerde bilgisayar başlarında oynanan oyunlar almıştır. En çok eleştirilen özellik ise eskiden oyunlar hareketli ve aktif olmayı gerektirirken şimdiki oyunlar hareketsiz ve pasif bir aktivite haline gelmiştir. Buna rağmen dijital oyunlar çocuklar ve gençler için oldukça tercih edilen oyunlar haline gelmiştir. Dijital oyunların faydaları veya zararları hakkında çok farklı görüşler vardır. Faydaları arasında; teknolojiyi kullanmayı öğrenmek, zihinsel aktiviteleri geliştirmek, el-göz koordinasyonunu geliştirmek gibi sonuçları bulunurken, zararları arasında ise; asosyalleşmek, fiziksel aktivitelerin azalması, kişiler arası iletişimde sıkıntı yaşamak gibi olumsuz sonuçları ifade edilmektedir (Hazar ve diğ., 2017). Bu olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına neden olan teknoloji veya bilgisayarlar değil, bunların amacı dışında kullanılmasıdır (Young, 1996).

TÜİK 2017 verilerine göre Türkiye’de internet kullanım oranları % 66,8’e ulaşmıştır. Yani her on haneden sekizi internet erişimine sahiptir. Bilgisayar kullanım oranları ise % 56,6’ya yükselmiştir. 16 - 74 yaş aralıklarında yapılan araştırmaya göre bilgisayar kullanan erkeklerin oranı % 65,7 iken, kadınların oranı % 47,7, internet kullanan erkeklerin oranı % 75,1 iken kadınların oranı % 58,7 olmuştur. Aynı zamanda 2015-2016 Gaming in Turkey pazar araştırması verilerine göre; Türkiye’de 29 milyon aktif bilgisayar oyuncusu, bilgisayar başında geçirdikleri zamanın % 70’ini oyun oynayarak geçirmektedir, ülkeler arası sıralamada ise harcanan oyun süresi bakımından Türkiye, Polonya ve Rusya’dan sonra 3. sırada gelmektedir. Ayrıca ülkemizde 20 binden fazla internet kafe olduğu ve bu kafeleri oyun oynamak için ziyaret eden oyuncu sayısının aylık 7.5 milyon olduğu açıklanmıştır (Aydemir, 2016). Açıklanan verilere bakıldığında Türkiye’de oyun sektörü oldukça gelişmiş ve milyonlarca kullanıcısı vardır. Hızla gelişmekte olan oyun sektörünün ülkemizde ve özellikle gençlerimiz üzerinde olumlu veya olumsuz etkileri kaçınılmaz olmaktadır. Ülkemizde bilgisayar oyunlarını oynayan bir çok gencin bağımlılık seviyesinde oyun oynadığı gerçeği bilinmektedir (Çakır, Ayas, Horzum, 2011). Bilgisayar oyunlarının oldukça ilgi çekici, kolay ulaşılabilir olması da bunun nedenini açıklar niteliktedir.

Yeşilay’a göre (2018a) internet bağımlılığı/teknoloji bağımlılığı; diğer bağımlılıklarda tanımlandığı gibi bireyin kullanmak istediği teknolojik ürüne ulaşamaması ile yaşadığı sorunlar olarak tanımlanmaktadır. Her bağımlılıkta olduğu gibi bu tür bağımlılıklarda da kullanılan teknolojik araç üzerinde kontrolünün kaybolması ve süresiz kullanımı oldukça ciddi zararlara neden olmaktadır. Oyun bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, bilgisayar oyun bağımlılığı, video oyun bağımlılığı birbiri yerine kullanılan kavramlardır (Kirriemuir, 2002). Birbirini ayıran keskin tanımlar olmamakla birlikte ufak farklılıklar vardır. Ancak hepsi de zarar veren aşırı kullanımı ifade etmektedir.

Oyun bağımlılığının olumsuz sonuçlarına bakılacak olursa en çok karşımıza çıkan sorunlar; ruhsal, fiziksel ve biyolojik zararlardır. Kendine hakim olamama, gerçek dünya ile sanal dünya ayrımını yapamama, akademik başarısızlık, sorumluluklarını yerine getirememe, uyku bozuklukları, göz bozuklukları, yeme

bozuklukları gibi sorunlardır (Çakır ve diğ., 2011; Horzum, 2011; Wan ve Chiou, 2006).

Bilgisayarın gençlerin sosyal ilişkileri üzerindeki etkisinde önemli araştırma konularından birini oluşturmaktadır. Bilgisayar oyunları çocuk ve gençleri yalnız vakit geçirmeye teşvik edebilirken, sosyal ortamlarda kendini rahat ifade edemeyen çocukların da bilgisayar başında daha fazla vakit geçirmeyi tercih edebildikleri bilinmektedir. Bilgisayar oyunları ile fazla vakit geçirme sosyal ilişkilerin zayıf olmasının bir sonucu mu yoksa nedeni midir araştırılması gereken önemli konuların başında gelmektedir. Bilgisayar oyunları ile çok vakit geçiren çocukların akranları ile etkileşim kalitesinin düştüğü bilinmektedir (Bacigalupa, 2005). Ayrıca dijital oyunlar ve internet dünyası çocuk veya ergenlerin arkadaşının yerini alabilmektedir (Colwell ve Kato, 2003). Selnow (1984) tarafından yapılan çalışmada, “elektronik arkadaş” hipotezi ileri sürülmüş ve çocukların arkadaşları ile paylaştıkları neredeyse tek konunun bilgisayar oyunları olduğunu, arkadaşlık ilişkilerinin zayıf olduğunu, sosyal ilişkilerde sıkıntı çektiklerini, bilgisayar oyunları oynarken kendilerini daha iyi hissettiklerini düşündüklerini belirtmiştir. Yıldız, Güdücü-Tüfekçi ve Aksu (2016) tarafından yapılan çalışmada internet ile birlikte oynanan bilgisayar oyunlarının, çocukların arkadaşlarından uzaklaşmalarına, sosyal becerilerinin zayıflamasına ve sosyal kaygıya sebep olduğu, bununla birlikte depresyon, düşük benlik saygısı ve sosyal kaygının oyun bağımlılığını arttırıcı faktörleri ile ilişkili olduğu belirtilmiştir. Bu nedenle sosyal kaygının oyun bağımlılığında önemli bir faktör olabileceği düşünülmektedir.

Kişilik olarak içe kapanık, arkadaşlık ilişkisi kurmakta zorlanan gençlerin bilgisayar veya dijital oyunlara yönelmeleri muhtemeldir. Başkaları tarafından olumsuz değerlendirilmekten ve reddedilmekten korkan, engellendiğini düşünen birey öfkelenebilir ve saldırganlığa başvurabilir (Twenge ve diğ., 2007). Bu tür sonuçlar ise bireylerin, reddedilme ve dışlanma gibi problemlerle karşılaşmasına neden olabilir. Dolayısıyla, sosyal açıdan dışlanmış birey problemleri ile başa çıkabilmek için, yalnızlık duygusunu dindirebilmek için dijital oyunlarda veya sanal ortamlarda daha çok vakit geçirmek isteyebilir (Aydın, 2016). Bu sebeple sosyal dışlanma ile oyun bağımlılığının ilişkisinin incelenmesinin gerekliliği düşünülmüştür.

Dijital oyunlar çoğu zaman gençler tarafından eğlence aracı olarak görülmektedir ancak, şiddet içerikli oyunlar iki veya daha fazla kişinin birbirini yok etmesi veya ortadan kaldırması zihniyetine dayanmaktadır. Bu tür oyunlar öfke ve saldırganlık yaşantısının oluşmasına neden olmaktadır (Healy,1999). Cooper ve Mackie (1986) tarafından yapılan araştırmada, bilgisayar kontrollü video oyunlarından özellikle salonlarda oynayanların yüksek oranda şiddet ve saldırganlık içerdiğini belirtmektedir. Bazı araştırmacılara göre, model alma ve taklit yolu ile bireyler maruz kaldıkları saldırgan davranışları öğrenmektedir (Bilgi, 2005). Dolayısıyla saldırgan davranışların edinilmesi ve yaygınlaşmasına bilgisayar ve video oyunları neden olmaktadır (King, Delfabbro ve Griffiths, 2010). Bu düşüncenin tersine, Toksöz (1999) tarafından yapılan araştırma da, oyunlarla yetişen gençlerin büyük bir kısmı yetişkinliklerinde şiddet düşkünü bireyler değil, yaşamlarında oldukça başarılı bireyler olduklarını savunmaktadır. Şiddet içerikli oyunların düşünce ve davranışları ne ölçüde etkilediği ile ilgili yapılan araştırmalar dahilinde dört farklı yaklaşım vardır. Birincisi, bilgisayar oyunlarının saldırganlığı artırdığı düşünülmektedir. İkincisi, oyunlardaki şiddet içerikli sahnelerin korku yaratması sebebi ile şiddete yatkınlığı azalttığı düşünülmektedir. Üçüncüsü şiddet sahnelerinin bireyler tarafından şiddeti normalleştirmesine sebep olduğunu söylemektedir. Dördüncüsü ise, şiddet içerikli görsellerin gerilimi düşürücü ve şiddete yatkınlığı azaltmaya yönelik etkisi olduğu düşünülmektedir. Bu yaklaşımların hiç biri tam anlamıyla kanıtlanamamıştır (Kurtyılmaz, 2011; Toksöz, 1999; Bilgi, 2005). Dolayısıyla saldırganlık ile oyun bağıllığının incelenmesi gerekliliği düşünülmüştür.

Türkiye'nin içinde bulunduğu duruma bakacak olursak bilgisayar, internet, oyun bağımlılıkları hakkında araştırma yapmak ve gençler üzerinde etkilerini araştırmak önemli bir mesele haline gelmiştir. Yapılan tüm çalışmalara bakıldığında oyun bağımlılığının farklı sebep veya sonuçları araştırılmıştır ve çalışmaların ilkökul ve ortaokul öğrencileri üzerinde yoğunlaştığı ve sınırlı kaldığı görülmüştür. Ergenlik gibi hassas bir dönemin araştırma konusu olmaması bu alanda çalışma yapmanın gerekliliğini göstermektedir. Türkiye de yapılan çalışmalar incelendiğinde oyun bağımlılığı ile saldırganlığın bir arada incelendiği bir çalışma bulunmakta (Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014), oyun bağımlılığı ile sosyal kaygının incelendiği bir çalışmaya rastlanmıştır (Karaca ve diğ., 2016) ve oyun bağımlılığı ile sosyal

dışlanmanın incelendiği ülkemizde bir çalışma bulunmamaktadır. Özellikle sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanmanın oyun bağımlılığı ile ele alındığı sınırlı sayıda ki araştırma bu alanlardaki eksikliği göstermektedir (Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014; Karaca ve diğ., 2016). Bu nedenle oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma arasındaki ilişkiyi incelemeye yönelik bir çalışmanın alana önemli katkıları olacağı düşünülmektedir. Bu çalışma oyun bağımlılığının sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma ile arasındaki ilişkiyi ortaya koymayı hedeflerken, oyun bağımlılığı sonucunda oluşabilecek problemlerin tespit edilmesi ve bunun neticesinde koruyucu çalışmalara katkı sağlamayı hedeflemektedir. Ayrıca böyle bir çalışma yapmak okullarda çalışan psikolojik danışmanların çalışmalarına yön vermesi açısından da önemlidir. Özellikle ergenlik döneminde bu tür önleme çalışmaları öğrencilerin sorunlarla başa çıkmalarına yardımcı olmakta ve gelişimlerine katkı sağlayabilmektedir. Bu bağlamda bu çalışmanın temel amacı ergenlerde oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma arasında ilişki olup olmadığını incelemektir.

1.2. AMAÇ

Bu çalışmanın temel amacı ergenlerde oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırma problemleri şu şekilde sıralanmıştır:

1. Ergenlerde oyun bağımlılığı ile sosyal dışlanma arasında ilişki var mıdır?
2. Ergenlerde oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı arasında ilişki var mıdır?
3. Ergenlerde oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında ilişki var mıdır?

Alt Problemler;

1. Ergenlerde oyun bağımlılığını sosyal kaygı, saldırganlık, sosyal dışlanma ve diğer bağımsız değişkenler yordamakta mıdır?
2. Ergenlerde oyun bağımlılığı cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır ?
3. Ergenlerde oyun bağımlılığı günlük bilgisayar kullanma süresine göre farklılaşmakta mıdır

4. Ergenlerde oyun bağımlılığına cinsiyet ve bilgisayar kullanma süresinin ortak etkisi var mıdır ?
5. Ergenlerde oyun bağımlılığı yaşa göre farklılaşmakta mıdır ?
6. Ergenlerde oyun bağımlılığı aile gelir düzeyine göre farklılaşmakta mıdır ?
7. Ergenlerde oyun bağımlılığı öğrencilerin arkadaş ilişkilerine göre farklılaşmakta mıdır ?
8. Ergenlerde oyun bağımlılığı oyun oynarken en çok tercih edilen cihaza göre farklılaşmakta mıdır ?

1.3. ÖNEM

Türkiye İstatistik Kurumu (TUİK) Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması verilerine göre; ülkemizde bilgisayar ve internet kullanım oranları 16-74 yaş grubundaki bireylerde % 61,2 ye çıkmıştır. Erkeklerde bu oran % 70,5 iken kadınlarda % 51,9 dur. Yaklaşık on hanenin sekizi internet erişimine sahiptir. Hanelerin % 96,9'unda cep telefonu veya akıllı telefon bulunmaktadır (TUİK, 2016). Bu bilgilere göre internetin ve teknolojinin bu kadar yaygın ve sık kullanılması, özellikle hassas bir dönemde olan ergenler için çeşitli problemlere sebep olmaktadır (Duman, 2008).

Gelişen teknoloji ile ortaya çıkan sorunlar farklılaşmakta ve yapılan araştırmaların konuları da bu doğrultuda değişmektedir. Oyun bağımlılığı da dünyada ve ülkemizde yaygınlaşan önemli bir araştırma konusudur. Ancak oyun bağımlılığına ilişkin ülkemizde yapılan araştırmaları incelediğimizde; İlkokul düzeyinde yapılan çalışmaların (Erboy, 2010; Güllü ve diğ., 2012; Horzum, Ayas, ve Balta, 2008; Horzum, 2011; İnal ve Çağıltay, 2005; Şahin ve Tuğrul, 2012) ortaokul öğrencileri ile yapılan çalışmaların (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Karaca ve diğ., 2016; Topşar, 2015), ergenler ile yapılan çalışmaların (Ayas, 2012; Ayas, Çakır, ve Horzum, 2011; Ilgaz, 2015; Irmak ve Erdogan, 2015; Kaya, 2013; Musluoğlu, 2016; Şahin, Gümüş, ve Dinçel, 2014; Irmak ve Erdoğan, 2015) ve yetişkinler ile yapılan çalışmaların (Arslan Durna, 2015; Aydın ve Horzum, 2015; Çakır, Ayas, ve Horzum, 2011; Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014; Odabaşı, 2016) demografik bilgiler üzerinde yoğunlaştığı görülmüştür. Bu araştırmacılar arasında İnal ve Çağıltay (2005) 'ın oyun tercihini etkileyen faktörleri, Şahin ve Tuğrul

(2012)'un oyun bağımlılık düzeylerini, Karaca ve diğ. (2016)'nin oyun bağımlılığı ve sosyal kaygının ilişkisini, Topşar (2005)'in duygusal zeka ve oyun bağımlılığı ilişkisini, Musluoğlu (2016)'nun bağlanma stilleri ile oyun bağımlılığı ilişkisini ve Odabaşı (2016)'nın öznel mutluluk düzeyleri ile oyun bağımlılığının ilişkisini inceledikleri görülmüştür.

Türkiye İstatistik Kurumu (2016) verilerine göre ülkemizde kullanılan internetin büyük bir kısmı gençler tarafından kullanılmaktadır. Buna göre gençlerin diğer yaş gruplarına göre daha fazla risk altında olduklarını göstermektedir (Özsoy, 2010).

Alanyazına göre, oyun bağımlılığı üzerine her yaş grubuna ait çalışmalar yapıldığı ve oyun bağımlılığının içe (sosyal kaygı) ve dışa (saldırganlık ve sosyal dışlanma) yöneltilmiş problemlerle ilişkisinin yeterli incelenmediğini gözlenmiştir. Oyun bağımlılığı ile saldırganlığın bir arada incelendiği sadece bir çalışma bulunmakta (Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014), oyun bağımlılığı ile sosyal kaygının incelendiği sadece bir çalışma bulunmakta (Karaca ve diğ., 2016), oyun bağımlılığı ile sosyal dışlanmanın incelendiği herhangi bir çalışma bulunmamaktadır. Bu nedenle oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma arasındaki ilişkiyi incelemeye yönelik bir çalışmanın alana önemli katkıları olacağı düşünülmektedir. Alanda oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı, sosyal dışlanma ve saldırganlık konularının bir arada incelendiği herhangi bir çalışma bulunmamasıyla oluşan boşluk araştırmanın yapılmasını gerektirmiştir. Aynı zamanda araştırmanın yaş aralığı 12-18 yaş aralığı gibi geniş tutularak sonuçların ergenler için genellenebilirliği amaçlanmıştır.

Çalışma ergenlerde oyun bağımlılığının sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma ile ilişkisi olup olmadığını araştırması ve alan yazına katkı sağlayacak olması nedeniyle önemli bir araştırmadır.

1.4. SAYILTILAR (VARSAYIMLAR)

Araştırma da şu varsayımlar göz önüne alınmıştır:

1. Çalışmaya katılan öğrencilerin uyguladıkları ölçekleri içtenlikle yanıtladıkları varsayılmıştır.

1.5. SINIRLILIKLAR

1. Bu araştırma 12-18 yaş arası öğrencileri örneklem kabul etmiştir.
2. Araştırma 2017-2018 eğitim öğretim yılı ile sınırlıdır.
3. Bu araştırma elverişli örneklem ile seçilen okullardaki 12-18 yaş grubu öğrencilerle sınırlıdır.
4. Bu araştırma İstanbul ilindeki Arnavutköy, Avcılar, Beylikdüzü ve Esenyurt ilçesindeki orta okul ve liselerde okuyan öğrenciler ile sınırlıdır.

1.6. TANIMLAR

İnternet Bağımlılığı; insan ve makine etkileşimi içeren, kimyasal olmayan davranışsal bir bağımlılık türüdür (Griffiths, 2000). İnternet bağımlılığı internet kullanan bireylerin kendilerini kontrol edememesi sonucunda günlük yaşantıyı etkileyen olumsuzlukların ortaya çıkmasıdır (Shapira ve diğ., 2000).

Oyun Bağımlılığı; teknolojik cihazlar ile oynanan oyunların (bilgisayar, video oyunları, telefon, tablet) aşırı kullanımı sonucunda oluşan duygusal ve sosyal problemler olarak tanımlanmaktadır (Lemmens, Valkenburg, ve Peter, 2009).

Kaygı; Yaşam içerisinde tehdit olarak algılanan durumlara karşı hissedilen endişe, korku, stres içeren duygu durumudur (Güleç ve Köroğlu, 1997).

Sosyal Kaygı; eleştirilmekten, başkaları tarafından olumsuz değerlendirilmekten, utanmaktan, küçük düşmekten kaçınma ve yoğun bir şekilde korku içeren davranış bozukluğudur (Amerikan Psikiyatri Birliği, 1994). Başkaları ile ilişki kurmaktan çekinme, sosyal ortamlara girmek istememe olarak da tanımlanmaktadır.

Saldırganlık; insanlara, hayvanlara, canlı veya cansız herhangi nesneye bilerek veya bilmeyerek karşısındakini rahatsız edici veya incitecek davranışlarda bulunmaktır (Freedman, Sears, ve Carlsmith, 2003). Saldırganlık; fiziksel, sözel veya dolaylı incitme ve zarar vermeyi içermektedir (Buss ve Perry, 1992). Dışlanma; bir

bireyin veya grubun başka birey veya gruplarla ilişki kuramaması, istenmemesi, dışarda tutulması durumudur (Leary, 2006). Sosyal dışlanma; dışlanan ve dışlayan arasında belirli bir süre ilişkinin olması, bu ilişkinin ilerleyen zamanlarda dışlanan bireyin artık istenmediğini veya sevilmediğini açıkça belirtmesi ile grubun dışında tutulmasıdır (Williams, 2007) .



BÖLÜM II: KAVRAMSAL ÇERÇEVE / ALANYAZIN İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde oyun, bağımlılık, sosyal kaygı, saldırganlık ve dışlanmaya ilişkin kuramsal çerçeve aktarılmaktadır.

2.1. OYUN

Oyun, belirli ortamlarda, belirli kurallar çerçevesinde amacı veya hedefi olan yarışmalar veya etkinliklerdir (Çetin, 2013). Oyunların insanlık tarihi kadar eski olabileceği düşünülmektedir. Dünya üzerinde birbirine benzer veya farklı bir çok oyun vardır. Oyunlar farklı coğrafyalarda ve kültürlerde oynanmıştır, sürekli bir değişim içindedir (Kukul, 2013).

Oyun, bireylerin başka hiç kimse tarafından öğrenemeyecekleri deneyimleri kendi tecrübeleriyle öğrenmeleridir. Oyunlar, zeka gelişimini ve sosyal ilişkileri etkiler (Yavuzer, 2010). Her yaş grubuna hitap eden oyunlar olduğu gibi özellikle çocukluk döneminde oyunlar, dil gelişimi, el-göz kordinasyonuna, motor gelişimine, duygusal gelişimine, zihinsel ve psikolojik gelişimine katkı sağlar (Horzum, Ayas ve Balta, 2008).

Çocukların oyun ile ilişkisini açıklayan bir çok görüş vardır. Oyun; Freud (1993) için, çocukların duygusal gelişimi ve problemleri hakkında bilgi edinebileceğimiz bir olgu; Adler (Öğretir, 2008) için, çocukların kendilerini ifade edebilmeleri için bir araç; Erikson (1963) için, insanların psiko-sosyal gelişimlerini yansıtan bir ayna; Piaget (1962) için, zihinsel gelişimin en önemli parçası; Spencer (Şahin ve Tuğrul, 2012) için, çocuklarda bulunan enerjinin fazla olmasından kaynaklanan bir davranış; Groos (Şahin ve Tuğrul, 2012) için, içgüdüsel bir şekilde deneme-yanılma yöntemiyle davranışların tekrarlanması; Lazarus (1984) için, eğlenmek için bir araç olarak tanımlamaktadırlar..

Teknolojinin günümüzdeki kadar gelişmediği dönemlerde oynanan oyunlar günümüzdeki oyunlardan daha farklıydı. Geçmiş dönemde sokaklarda, mahalle aralarında kalabalık arkadaşlarla oynanan topaç, seksek, masal anlatma gibi oyunlar yerini evlerde ya da internet kafelerde oynanan bilgisayar, video oyunları, xbox,

playstation oyunları gibi sanal oyunlara bıraktı (Horzum, 2011). Kirriemuir (2002) 'a göre bilgisayar oyunları, video oyunları, dijital oyunlar ve konsol oyunları birbirleri yerine kullanılabilir kavramlardır. Aynı zamanda dijital oyunlar, bilgisayarlar, cep telefonu, oyun konsolları gibi teknolojik oyunların hepsini kapsamaktadır. Bu sanal oyunlar o kadar çok hayatımıza girdi ki sadece çocuk ve ergenler değil yetişkinler bile bu oyunların müptelası oldular.

Bilgisayar oyunları ve benzerlerinin olumlu yanlarının yanı sıra bir çok olumsuz yanı da söz konusudur. Özellikle psikolojik ve biyolojik yönden insanları olumsuz etkileyebilmektedir. Örneğin bir çalışmada; şiddet içerikli video oyunları saldırgan düşünceleri arttırdığı (Anderson ve Bushman, 2001), başka bir çalışmada ise görsel verilerin artmasının saldırganlık üzerinde bir etkisi olmadığı sonucuna varılmıştır (Ferguson, 2007). Oyunlarda fazla vakit geçirilmesiyle birlikte, akademik başarının etkilenmesi, kişiler arası iletişimin bozulması, öğrenme güçlüğü, görme bozuklukları gibi etkenler ise olumsuz yanları olarak görülmektedir (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014).

Teknolojik oyunların kendilerine özgü dünyaları vardır. Çünkü güncellenerek sürekli bir yenilik ve değişim içindedirler. Zaman, mekan gibi kavramlar gerçek hayata göre daha farklıdır. Kurallar her oyuna göre değişebilir. Çoğu zaman oyunlar normal hayatın sıkıcılığından ve stresinden kurtulmanın bir yolu gibi görülebilirler (Doğu, 2009).

Araştırmalara bakıldığında, en çok tercih edilen oyunlar en son çıkan, yeni ve görüntü kalitesi yüksek oyunlardır. Ancak bu oyunların aksine Minecraft oyunu düşük görüntü kalitesine sahip olmasına ve eski bir oyun olmasına rağmen en çok oynanan oyunlar arasındadır (Musluoğlu, 2016). Bunun sebebi ise oyunun belirli bir amacının olmaması, sınırsız özelliklerinin olması, oyunun başlama ve bitme gibi sınırlarının olmaması, sürekli değişen görsellerin olması ile daha çok dikkati üzerinde toplaması gibi sebepler gösterilmektedir (Kirriemuir, 2002).

Wan ve Chiou'ya (2006) göre, sanal oyunları oynayan insanların gerçek hayattan kaçma arzusu, içinde buldukları ortamdaki uzaklaşma düşüncesi, problemlerden kaçma isteği, onları oyunlara daha çok bağlamaktadır. Aynı zamanda sosyal medyada oynanan oyunların bir çok kişi ile iletişim kurma özelliğiyle de

insanları bilgisayar başına kilitleyebildiği bilinmektedir (Alper, Aytan ve Ünlü, 2015). Dolayısıyla bu tür oyunlar insanlar arası yüz yüze ve fiziksel iletişimin zayıflamasına neden olmakta, rahatlatıcı gibi görünse de belirli bir süre sonra bazı sağlık problemlerine ve psikolojik sorunlara sebep olmaktadır (Sucu, 2014). Teknolojik oyunların aşırı oynanması, agresif davranışlar, duygu yoksunlukları, öğrenmede güçlük, fiziksel sorunlar, çocuklarda erken ergenlik, kaygı düzeyinde artış, akademik hayatta başarısızlık, obezite sorunları gibi birçok olumsuz sonuç doğurabilmektedir (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Sucu, 2014). Gün geçtikçe sosyal hayat aktivitelerinden kopan çocuklar, ergenler veya yetişkinler, yemek yemeyi bile unutmakta ve oyunlara bağımlı olmaktadır. Bu bağımlılık türü de diğer bağımlılıklar kadar etkili ve ciddi olmaktadır.

2.1.1. Oyun Çeşitleri

Oyunlar genel olarak bireysel oynanan oyunlar ve çoklu oynanan oyunlar olmak üzere iki temel çeşide ayrılmaktadır. Amaçlarına göre ayırarak olursak; bedensel gelişim, zihinsel gelişim ve eğlence için oynanan oyunlar olmak üzere üç gruba ayrılmaktadır (Topşar, 2015).

Bushman (2015) bilgisayar oyunlarını üç ana kategoriye ayırmıştır. Bunlardan birincisi; yararlı sosyal yönleri olan bilgisayar oyunları, ikincisi; şiddet içerikli zararlı bilgisayar oyunları, üçüncüsü; herhangi bir etkisi olmayan nötr bilgisayar oyunları. Şiddet içeren oyunlar oynayan çocukların saldırgan davranışlar göstermesine, kızgın olmalarına, öfke duygularının artmasına sebep olmaktadır. Ayrıca bu çocuklarda yardım etme ve empati duygusu azalmaktadır. Fiziksel ve psikolojik yönden çocukları ve ergenleri olumsuz etkilemekte, panik atak, depresyon, kaygı bozukluğu gibi sağlık sorunlarına neden olabilmektedir (Bushman, 2015). Yararlı yönleri olan bilgisayar oyunlarında ise öğretmek istenilen konu iyi öğretilmektedir. Örneğin pilotlar ve sürücüler simülatörler ile pratik yapar veya cerrahlar video oyunları sayesinde becerilerini geliştirirler (Topşar, 2015).

Bilgisayar oyunlarının türleri ile ilgili bir başka sınıflama; macera, aksiyon, rol yapma, strateji, simülasyon, spor, dövüş ve online oyunlar şeklinde yapılabilir (Hazar, 2014). Araştırmacılar bilgisayar oyunlarını şu şekilde sıralamışlardır;

1. Aksiyon Oyunları: Bilgisayar oyunları arasında en çok tercih edilen oyunlardır. Yarışlar, takip etme oyunları, atlama, vurma, labirent oyunları aksiyon oyunları olarak bilinmektedir.

2. Macera Oyunları: Bilgisayar oyunları arasında en eski oyunlardır. Gizli yerlere girme, bilinmeyen şeyler bulma, bilinmeyen yollara girme, nesnelere toplama, bulmacalar çözme gibi oyunlardır.

3. Dövüş Oyunları: Karşılıklı iki oyuncunun birbirini dövüşerek yendiği oyunlardır. Amaç öldürmek değil dövüşmektir. Günümüzde bu oyunlar eski ilgisini kaybetse de hala oynanan bir türdür.

4. Bulmaca Oyunları: Bu tür oyunlar, hedef veya amaca ulaşmak için bazı soruların veya bulmacaların bilinmesinden oluşmaktadır. Genelde deneme yanılma yöntemiyle veya zeka ile bulunabilir. Oyuncunun sevdiği şey, sorulan soruların bilinmesiyle oluşan hazdır.

5. Rol yapma oyunları: Oyuncular kendileri yarattıkları veya bulunan karakterin kişilikleri ile bütün olarak bir hikaye oluştururlar. Kuralları oyun yöneticisi belirler, oyuncu yöneticinin talimatlarına uymak zorundadır. Bu tür oyunlar genellikle zarlarla oynanır.

6. Simülasyon Oyunları: Simülasyon oyunlarında diğer oyunlar gibi bir amaç veya hedef yoktur. Bu tür oyunlarda oyuncuya verilen kaynaklar kullanılarak istenilen şeyler inşa edilebilir. Bir araç veya yaşam yönetir. İlk akla gelen oyun ise 1989 yılında ortaya çıkan "The Sims" oyunudur.

7. Spor Oyunları: Spor oyunlarının dijital ortama aktarılmış halidir. Bireysel veya grupta oynanabilir. Müsabakalar veya bireysel yarışmalar yapılabilir.

8. Strateji Oyunları: Bu tür oyunlarda daha çok büyük dijital dünyaları yönetmeyi veya inşa etmeyi hedefler. Örneğin bir ordu, uygarlık veya çiftlik gibi. İstenilen şekilde yönetilmeye ve geliştirmeye dayalıdır.

9. Geleneksel Oyunlar: Geleneksel oyunların dijital ortama aktarılmış halidir. Örneğin; tavra, satranç, iskambil, masa oyunları gibi (Akt. Topşar, 2015).

2.2. BAĞIMLILIK

Bağımlılık, bireylerin günlük yaşantılarındaki işlevlerinde problem yaratan durumdur (Egger ve Rauterberg, 1996). Bağımlılık bireyin bir şeyi çok fazla yapması ile açıklanamaz (Young, 2009). Alışkanlıktan çok farklı bir durumdur. Alışkanlıkta düzenli bir tekrar söz konusu iken bağımlılıkta, eylemin dozu da önemlidir (Can, 2007). Bağımlılık uluslararası literatürde “addiction” veya “dependence” olarak kullanılmaktadır (Günüç ve Kayri, 2010).

Psikoloji ve psikiyatri uzmanlarına göre bağımlılık; okul hayatı, iş hayatı, akademik hayat ve psikolojik işlevlerimizin zarar görmesidir (Gentile, 2009). Klinik uygulamalar bağımlılığı ikiye ayırmışlardır. Bunlar davranışsal bağımlılık ve fiziksel bağımlılıktır. Alkol, sigara, uyuşturucu bağımlılıkları fiziksel bağımlılıklar; bilgisayar, televizyon, kumar, seks, internet, oyun gibi bağımlılıklar da kimyasal olmayan yani davranışsal bağımlılıklar olarak sınıflanır (Öztürk ve diğ., 2007).

Yeşilay’a (2018b) göre bağımlılık; önemli bir rahatsızlıktır. Fiziksel bağımlılık, maddeye karşı adaptasyon geliştirmek ve maddeye karşı aşırı istektir. Ruhsal bağımlılık ise kişinin kendi ruhunu tatmin etmesi için herhangi bir nesneye duyduğu bağımlılıktır. Bağımlılık beyinde nörokimyasal ve nörofizyolojik değişimler göstermektedir.

Kara (2014)’e göre bağımlılık; psikolojik (psişik) ve fiziksel (fizyolojik) bağımlılık olarak ikiye ayrılmıştır. Psikolojik (psişik) bağımlılık, sıkıntı, üzüntü gibi hislerden uzaklaşmak için devamlı veya belli aralıklarda kullanılan, maddenin veya davranışın aranmasıdır. Bu madde kullanıldığında sorunlar uzaklaşır, kullanıcı zevk alır. Yalnızca psikolojik bağımlılık olmuş, fiziksel bağımlılık olmamışsa, maddenin kullanılmaması veya davranışın tekrarlanmaması durumunda yoksunluk sendromu oluşmamaktadır. Kullanılan maddenin zararları çoğu zaman kişisel sınırlar içinde kalır ve maddenin miktarında artış olması her zaman beklenmez. Fiziksel (fizyolojik) bağımlılıkta ise; bir maddenin uzun süre kullanılması ile vücudun bu maddeye alışması ve bu maddenin az olması veya olmaması durumunda vücudun yoksunluk belirtileri göstermesidir (Bektaş, 1991). Maddenin az veya olmaması durumunda kullanıcı için sıkıntılı ve acı verici olmaktadır. Baş ağrısı, ishal, kusma, nöbet geçirme gibi fiziksel belirtileri vardır (Yılmaz, 2004).

Bağımlılık tanısı, DSM-III (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) kriterlerinde “madde kötüye kullanımı” ve “madde bağımlılığı” ayrımı yapılarak yer almıştır. Bağımlılığın başlangıcı olarak “maddenin kötüye kullanımı” görülmüş, madde bağımlılığından daha hafif bir bozukluk belirtilmiştir. Bağımlılık olabilmesi için fizyolojik belirtilerinde görülmesi gerektiği vurgulanmıştır (American Psychiatric Association, 1980; Odabaşı, 2016). 2013 yılında yayınlanan DSM V’te ise ‘madde kullanımı ve bağımlılık bozuklukları’ tanı kategorisi olarak değiştirilmiştir. Bu değişim ile bağımlılık sadece madde ile ilgili bozuklukları değil artık davranış temelli bozuklukları da kapsar hale gelmiştir (American Psychiatric Association, 2013; Noyan, Enez-Darçın, Nurmedov, Yılmaz ve Dilbaz, 2015).

Kimyasal maddelerin kullanımı dışında, alışveriş, madde kullanımı, seks, yemek yeme, dijital oyunlar, internet kullanımı gibi davranışlar da bağımlılık yapabilir. Bağımlılık yapan davranış, aşırı, zorlayıcı, kontrol edilemez, psikolojik ve fiziksel olarak yıkıcı davranışları ifade eder (Lemmens ve diğ., 2009). Köroğlu’na göre bağımlılık, kişinin kendisine ve çevresine zarar vermesine rağmen, bir maddeyi veya davranışı aşırı ve sürekli tekrarlaması ve kendini kontrol edememesi olarak tanımlanmaktadır (Köroğlu, 2004).

Teknoloji bağımlılığı ise davranış tabanlı bağımlılıklar kapsamında incelenmektedir. Birey aktif (örn. bilgisayar oyunları) veya pasif (örn. televizyon) durumda olabilir. İnternet, oyun, cep telefonu, bilgisayar, televizyon bağımlılıkları ise teknoloji bağımlılığı altında incelenmektedir (Günüç ve Kayri, 2010; Musluoğlu, 2016).

Bağımlılık ile ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında en yaygın olarak “madde bağımlılığı” çalışılmış olsa da alanyazında sadece fiziksel bir maddeyle olan bağımlılığın değil aynı zamanda problemlili davranışlara olan bağımlılığın da açıklandığını görebiliriz (Günüç ve Kayri, 2010). Bu iki bağımlılık türünün ortak özellikleri olarak; madde kullanımında veya davranışlarda süreci kontrol edememe ve zararlı sonuçlarına rağmen kendi kendine süreci sonlandıramama olarak belirtilmiştir (Odabaşı, 2016).

2.2.1. Teknoloji Bağımlılığı Çeşitleri

2.2.1.1. İnternet Bağımlılığı

İnternet bağımlılığı, internette gereğinden fazla zaman geçirme ve interneti kullanmayı kontrol edememe, kendini sınırlayamama şeklinde ifade edilmektedir (Kubey, Lavin ve Barrows, 2001; Odabaşı, 2016; Young, 1996; Kubey ve diğ., 2001; Odabaşı, 2016; Ayas, Çakır, ve Horzum, 2011; Özsoy, 2010). Alanyazında internetin aşırı ya da yanlış kullanımını, ‘kompulsif internet kullanımı’, ‘internet istismarı’, ‘patolojik internet kullanımı’ ve ‘problemlili internet kullanımı’ gibi tanımlamalar ile anlatmışlardır (Odabaşı, 2016). Farklı tanımların sebebi Dinç (2010)’e göre internet kullanımının süresinden mi (fazla kullanım, amaç dışı kullanım) veya şeklinden mi (pornografik siteler, kumar siteleri gibi) kaynaklanan bağımlılık olduğuna göre farklı görüşlerin olmasıdır.

Davis (2001)’e göre internet kullanımı ikiye ayrılmaktadır. Bunlar; özel patolojik internet kullanımı ve genel patolojik internet kullanımı. Özel patolojik internet kullanımı daha çok belli sayfaları kullanmaktadırlar. Genellikle şans oyunları, kumar, cinsel içerikli siteler, porno gibi özel kullanımları içerir. Bu tür bağımlılıklar içeriğe özgü olup internetin olmadığı durumlarda da devam edebilir. Genel patolojik internet kullanımında ise internetin çok boyutlu ve aşırı kullanımını içerir. Kullanıcılar amaçsızca yalnızca internette vakit harcar. Genellikle sosyal platformlar daha çok kullanılır ve kontrolsüzce vakit harcanabilir (Davis 2001).

Young (1996)’a göre internet bağımlılığının tanı kriterleri, patolojik kumar bağımlılığı ile benzerlik göstermektedir. Young, patolojik kumar bağımlılığının kriterlerini internet bağımlılığına göre değiştirerek 8 maddeden oluşan internet bağımlılığı tanı kriteri oluşturmuştur. Young (1996) ‘a göre bu tanılardan beş tanesi ya da daha fazlasına sahip olan bireye internet bağımlısı teşhisi konulabilir. Beşten az maddeye sahip olanların normal internet kullanıcısı olarak değerlendirilebileceğini söylemiştir.

Bu maddeler özetle şunlardır;

1. İnterneti aşırı derecede düşünme, hayal kurma,

2. Daha fazla keyif almak için giderek artan internet kullanma ihtiyacı,
3. İnternet kullanırken kendini kontrol edememe, uzaklaşmaya çalışmada başarısız olunması,
4. İnternet kullanımının az olduğu zamanlarda veya ulaşılamadığında kızgınlık, huzursuzluk çökkünlük hissetme,
5. Planlanandan daha fazla internette kalma,
6. İnternetin aşırı kullanılması nedeniyle aile, arkadaş, iş ortamında sorunlar ve kayıplar yaşama,
7. Çevresine internette kalma süresi hakkında yalan söyleme,
8. Problemler ile baş etme yöntemi olarak interneti görme.

Aynı zamanda Young (2000) internet bağımlılığını beş alt temele ayırmıştır. Bunlar;

1. Siber-Cinsel Bağımlılık: Cinsel içerikli, pornografik siteler kullanma, izleme, indirme. Bu sitelere ait sohbet gruplarına katılma ve ilişki kurma, ahlaki kurallara aykırı hareketler de bulunmayı içerir.
2. Siber-İlişki Bağımlılık: İnterneti kendilerine yeni ilişkiler kurmak için kullanırlar. İnternette kendine çok farklı bir kişilik kurup insanlar ile bu kişilik üzerinden irtibata geçebilir, kendine sanal bir dünya kurabilir.
3. Net Bağımlılığı: İnternet aracılığı ile oynanabilen, bahis siteleri, kumar, ticaret ve alışveriş bağımlılığıdır.
4. Aşırı Bilgi Yükleme (Veri Tabanı Araştırması): Birey internet üzerinden çokca bilgi edinmeye odaklanmıştır.
5. Online Oyun Bağımlılığı: İnternet bağımlılığına sahip birey, online veya online olmayan bilgisayar bağımlılığı ya da oyun bağımlılığı gösterebilir.

Ergenlerin internet oyunları ile harcadıkları zamanın artması, bireylerin sosyal, mesleki, aile ve akademik hayatlarına zarar vererek kişiler için bağımlılık riski oluşturmaktadır (Gentile ve diğ., 2011; Kuss, 2013). Ancak uygun şartlarda kullanılan internet oyunlarının, ergenlerin büyüme ve gelişmesinde katkıları olduğu, internet oyunlarının görsel ve bilişsel becerileri geliştirdiği de ileri sürülmüştür (Zhu, Zhang, Yu ve Bao, 2015).

İstatistiklere bakıldığında, ülkemizde kullanılan internetin büyük bir kısmı gençler tarafından kullanılmaktadır (TUİK, 2016). Bu nedenle diğer yaş gruplarına göre gençlerin bağımlı olma ihtimali daha fazladır. Özellikle 13-17 yaş grubunda ergenlik sorunları olan bireyler internet bağımlısı olma konusunda daha fazla risk altındadır (Özsoy, 2010). Diğer bağımlılıklar gibi internet bağımlılığında da vazgeçmenin oldukça zor olduğunu belirten uzmanlar, bazı vakalarda 2-3 yıl süren tedavi gerekebileceğini belirtmişlerdir (Özsoy, 2010).

Teo ve Lim (2000)'e göre çok fazla internet kullanımının özellikle gençlerde depresyon, kimlik karmaşası gibi önemli sorunlara yol açabileceğini belirtmişlerdir. Lin ve Tsai (2002)'ye göre ise gençlerin internet ile nasıl tanıştığı oldukça önemlidir. Ergenlik döneminde insanlar daha fazla arkadaş ilişkilerine yönelik olurlar, eğer bireyin arkadaşları da yoğun internet kullanıyorsa bu bireyler bağımlılık konusunda daha fazla risk altında olduğunu düşünmektedirler.

Başka çalışmalarda ise internet kullanım süresi arttıkça çocuk ve gençlerde duygusal ve davranışsal sorunların daha fazla görüldüğü (yalnızlık, sosyal yalıtım, saldırganlık gibi), genel sağlık düzeylerinin düştüğü ve depresif belirtiler görülme oranının artırdığı belirlenmiştir (Kubey ve diğ., 2001; Kerber, 2005).

Araştırmalarda da belirtildiği gibi risk altında olan gençlerin aşırı internet kullanımı bağımlılık, akademik başarısızlık, kaygı, saldırgan davranışlar, kendini beğenmeme, toplumdaki dışlanma gibi sorunları beraberinde getirir (Günüç, 2009; Günüç ve Kayri, 2010; Zorbaz, 2013) .

2.2.1.2. Oyun Bağımlılığı

Bilgisayar oyunları (ve elektronik oyunlar) teknolojinin ilerlemesiyle birlikte geliştirildi ve memnuniyetle karşılandı. Oyunlar bir tür eğlence ya da eğlence aracı olarak kabul edilmişti; şimdilerde ise, birçok insanın yaşam alışkanlıklarını teknolojinin ilerlemesi ve bilgisayarların hayatımıza girmesi ile değişmektedir. Bilgisayarların amacı dışında kullanımı insan hayatı üzerinde birçok olumsuz etkileri vardır (Young, 1996). Bilgisayarların insanlara sundukları memnuniyet, bilgiye kolay erişebilme, sürekli kullanma isteği bağımlılığa neden olmaktadır (Çakır ve diğ., 2011).

Kubey, Lavin ve Barrow (2001)'a göre bağımlı olan bireyler kendilerini yalnız hisseder. Bu durumda yalnızlığını bilgisayarlar aracılığıyla kolayca ulaşabileceği internet ve oyunlarla gidermeye çalışmaktadırlar. Mehroof ve Griffiths (2010), hem ebeveynlerin hem de araştırmacıların, çocukların bilgisayar/video oyunlarına bağımlılığının, öğrenmeyi ve hatta gençlerin bilişsel, sosyal ve zihinsel gelişimi önemli derecede etkilediğine inandıklarını belirtmiştir.

Yapılan çalışmalarda bilgisayar veya video oyunları için harcanan zamanın fiziksel ve zihinsel işleyişleri üzerindeki olumsuz etkilerini araştırılmış ve oyunların fiziksel olarak görme bozukluğu ve kilo kaybını, zihinsel olarak da gerçeklik ve yanılsama arasında karışıklık yaşamalarına yol açmakta, aynı zamanda insan ilişkilerini olumsuz yönde etkilediği görülmüştür (Mehroof ve Griffiths, 2010). bilgisayar ve video oyunlarının aşırı kullanımının, davranışsal bir bağımlılığa yol açabileceği araştırmacılar tarafından kabul edilmiştir (Chiu ve diğ., 2004; Ferguson, 2007; Van Rooij ve diğ., 2011).

Tüm bu çalışmalar, sık ve ağır kullanıcı olan gençlerin kendi kontrollerini sağlayamayacağı ve yetişkinler tarafından uygun gözetimin gerekli olabileceğini göstermektedir. Bunun yanında gençlere, çocuklara ve yetişkinlere öz-denetim/öz-disiplin konusunda yardımcı olabilecek çalışmaların da yapılması gerekmektedir (Mehroof ve Griffiths 2010).

Gentile (2009) oyun bağımlılığını bilgisayar, internet veya video oyunlarının gereğinden çok ve sorunlu kullanımı sonucu ortaya çıkan toplumsal ve ruhsal

problemler olarak tanımlanmaktadır. Lemmens ve arkadaşları (2009) ise oyun bağımlılığı, sosyal ve/veya duygusal problemlerle sonuçlanan bilgisayar ya da teknolojik oyunlarının aşırı bir şekilde kullanması ve oluşan problemlere rağmen bireyin kendisini kontrol edememesi olarak tanımlamıştır.

Oyun bağımlılığı ilk kez 2013 yılında Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı (Diagnostic ve Statistical Manual of Mental Disorders-DSM) kılavuzunda kumar bağımlılığı ölçütleri ile benzerlik gösterdiği gerekçesiyle yer almıştır (APA, 2013). DSM kılavuzunda oyun bağımlılığına yer verilmesi durumun ciddiyetinin gün geçtikçe arttığının göstergesidir.

Diğer bağımlılıklara benzer bir şekilde oyun bağımlılığında da artan haz alma duygusu, bağımlı kişileri daha fazla oyun oynamaya itmekte, bunun sonucunda aile arkadaş gibi sosyal çevreleri ile problem yaşamaları kaçınılmaz olmaktadır. Aynı zamanda bu durumdan akademik yaşantıları da zarar görmektedir (Erboy ve Vural, 2010). Oyun bağımlılığının tehlikeleri sadece bunlarla sınırlı değildir. Bireylerin davranışlarında saldırganlık, takıntılı olma, duygularından yoksunlaşma-mekanikleşme, şiddet eğilimleri, kişilik ve öğrenme bozuklukları, fiziksel hareketlerin az olmasından kaynaklanan fiziksel bozukluklar, anti sosyal davranış ve uyumsuzluk, tüm bunlara bağlı olarak kaygı düzeyinin artması, duyu kaybı, stres gibi insan yaşantısını olumsuz etkileyecek problemlere neden olmaktadır (Chiu ve diğ., 2004).

Oyun bağımlılığı üzerine yapılan birçok çalışma, " patolojik " oyun kullanımını tanımlamak ve ölçmek için DSM'nin çeşitli versiyonlarında (APA, 1980, 1994, 2000) bulunan patolojik kumar oynama tanı kriterlerini kullanmıştır (Mehroof ve Griffiths 2010). Araştırmacılar patolojik kumar oynama kriterlerinin bazılarını uyarlayarak, oyun bağımlılığını ölçmek için farklı ölçekler geliştirdiler (Charlton ve Danforth, 2007; Grüsser ve diğ, 2005). Özellikle çevrimiçi oyunlarda bağımlılığı ölçmeyi hedefleyen bazı çalışmalar, Young'un (1996) 8 maddelik internet bağımlılığı anketini uyarlamışlardır (Rau, Peng ve Yang, 2006; Yee, 2006). Young'ın internet bağımlılığı modeli de DSM-IV'te bulunan patolojik kumar oynamanın klinik tanımlarına dayanmaktadır (APA, 1994). Oyun bağımlılığı internet bağımlılığının önemli bir alt türüdür (Zhu ve diğ., 2015).

Dünya Sağlık Örgütü (World Health Organization) tarafından “oyun bozukluğu” kavramı olarak ele alınan oyun bağımlılığı ilk kez 2018 yılında bir hastalık olarak kabul edilmiştir (WHO, 2018). Dünya Sağlık Örgütü’nün yayınladığı “Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması (International Classification Diseases-ICD) yayınında oyun bağımlılığı da listeye eklenmiştir. Dünya Sağlık Örgütü’nün oyun bağımlılığı tanımına göre; çevrimiçi (internet üzerinden) veya çevrimdışı olarak sürekli veya sık aralıklarla tekrarlayan, dijital veya video oyunu oynama davranışıdır. Davranışlardaki bozukluklar kişisel, aile, sosyal, eğitsel, mesleki ve ya diğer önemli iş alanlarında önemli ölçüde bozulmaya yol açacak kadar şiddetlidir. Aşağıdaki durumlardan üçünün görülmesi halinde oyun bağımlılığından bahsedilebilir;

1. Kontrolün bozulması, başlarken, sonlandırırken, süresini/yoğunluğunu belirlerken zorlanma.
2. Oyuna verilen önceliğin artırılması, oyunun diğer yaşam ilgilerine ve günlük etkinliklere göre daha öncelikli olması,
3. Olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına rağmen oyununa devam edilmesi veya daha da artırılması (WHO, 2018).

Oyunun aşırı kullanımı okul, iş ve sosyal ilişkilere ciddi şekilde zarar verebileceğinden, aşırı oyun oynayan bireylerin çeşitli psikolojik ve sosyal problemleri olması muhtemeldir (Van Rooij ve diğ., 2011). İnternet bağımlılığı literatürü ile paralellikler gösteren oyun bağımlılığının, olumsuz benlik saygısı, depresif duygular, sosyal kaygı ve/veya yalnızlık ile ilişkili olabileceği öne sürülmüştür (Kim ve Davis, 2009).

Bilgisayar oyunlarında bireyler ruhsal dışavurumlar gösterirler ve oyunlar onlar için zaman geçirme etkinlikleridir. Bağımlı bireyler uyku düzenlerinden, beslenme vakitlerinden, sevdikleri aktivitelerden ve sosyal hayatlarından büyük ölçüde taviz vererek, bilgisayarda oynayabilmek için kendilerine vakit yaratmaya çalışırlar (Young, 2009). Kişilik özellikleri de bağımlılık konusunda daha genel bir rol oynayabilir, çünkü birçok insan bağımlılığı ön plana çıkarabilecek kişiliklere sahiptir. Örneğin heyecan arayışı içinde olan birey, risk almak ve çeşitli aktivitelerle denemeler yapmaya, heyecanlı davranışlarda bulunmaya eğilimli olmaktadır. Bu

insanlar oyunlara bağımlılık geliştirmek için daha yüksek risk altında bulunabilirler. Örneğin, İrade gücü de oyun bağımlılığını etkileyebilir (Wan ve Chiou, 2006). Ng ve Wiemer-Hastings (2005) tarafından yapılan çalışmada, oyuncuların oyunda kolayca kendilerini kaptırabileceği ve davranışlarının zaman kontrolü kaybına yol açabileceğini belirtmiştir.

Öz-Belirleme Teorisi, kendi kaderini tayin etmenin içsel motivasyonu ve içselleştirmeyi kolaylaştırdığını ya da zayıflattığını öne sürerek, ebeveyn-ergen ilişkisi ve ergen-oyun bağımlılığı arasındaki bağlantıya bir bakış açısı sağlamaktadır (Ryan ve Deci, 2000). Przybylski, Rigby ve Ryan (2010)'a göre, internet oyunlarının cazibesinin temel psikolojik ihtiyaçları (yani yeterlilik, özerklik ve bağlılık gibi) karşılama ihtiyacına dayandığına ve dolayısıyla, pozitif bir ebeveyn-ergen ilişkisinin, öz-belirleme kuramı çerçevesinde oyun bağımlılığına karşı bireyi koruyabileceği düşünülmektedir (Zhu ve diğ., 2015). Olumsuz bir ebeveyn-ergen ilişkisi temel psikolojik ihtiyaçların doyurulmasını engelleyebilir ve ergenler internet oyunları bu ihtiyaçların karşılanmasını isteyebilirler. Gerçekten de, birçok çalışma, pozitif ebeveyn-ergen ilişkisinin, genel olarak internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı ile negatif ilişkili olduğu için koruyucu bir faktör olduğunu ileri sürmektedir (Liu ve diğ., 2012; Liu ve diğ., 2013; Van den Eijnden ve diğ., 2009).

Hyun ve arkadaşları (2015) tarafından online oyun bağımlılığının risk faktörleri bireysel faktörler, bilişsel faktörler, psikopatolojik faktörler ve sosyal ilişkiler olarak belirlenmiştir. Oyun bağımlılığında, psikopatolojik faktörler en etkili faktörler olarak nitelendirilmektedir, bireysel faktörlerden, cinsiyet ve yaş ise oyun bağımlılığında farklılıklara yol açabilmektedir, ergenlik dönemindeki kızlar internet bağlantısını iletişim kurmak, sohbet etmek, bilgi edinmek-öğrenmek, mesajlaşmak için kullanırken, ergenlik dönemindeki erkekler ise oyun oynamak için kullanır (Hyun ve ark. 2015). Yapılan bir çalışmada ergenlik döneminde artan yaş, online oyunları oynamada risk faktörü olarak bildirilmiştir (Park ve diğ., 2011). Bilişsel Faktörler; yapılan çalışmalara göre oyun bağımlılığının IQ ile ilişkili olduğu düşünülmektedir. Park ve arkadaşları (2011) tarafından yapılan araştırmada; internet bağımlılığı olan ergenlerin, sağlıklı ergenlere göre Wechsler Yetişkinler İçin Zekâ Ölçeğinden daha düşük puanlar aldıkları belirtilmiştir. Zhou, Yuan ve Yao (2012) tarafından yapılan bir araştırmada oyun bağımlılığı olan hastaların yapılan testlerde

düşük zihinsel aktiviteler gösterdiği bulunmuştur. , Psikopatolojik Faktörler;Dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu ile major depresif bozukluk online oyun bağımlılığı için en önemli risk faktörü olarak görülmüş, yapılan 20 araştırmada internet bağımlılığı semptomlarının %100 ü dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu ile %75 i ise major depresif bozukluk ile bağlantılı olduğu sonucuna varılmıştır. Sosyal İlişki Faktörü; özellikle aile desteği olmayan, sosyal kaygısı olan ve kendine güvenmeyen bireylerde aşırı internet kullanımının pekiştiği belirtilmiştir (Hyun ve diğ., 2015; Odabaşı, 2016).

Türkiye’de özellikle çocuk ve ergenlere yönelik oyun bağımlılığı düzeyi ve değişkenlere bağlı ilişkileri araştıran çalışmalar oldukça azdır (Irmak ve Erdoğan, 2015). Ülkemizdeki genç nüfus düşünüldüğünde bu konu hakkındaki çalışmalara ihtiyaç vardır.

2.3. KAYGI

İnsanların hayatlarında bazı dönemlerde veya sürekli olarak hissettiği, nedeni belli olmayan korku, endişe sıkıntı gibi duyguların yaşanmasıdır. Bu duygular, insanların kendilerini güvensiz hissettiğinde, problemlerle karşı karşıya kaldığında veya kararsız hissettiği durumlarda ortaya çıkabilir. Eğer kaygı yoğun bir şekilde devam eder ve gündelik hayatı olumsuz bir şekilde etkilemeye başlarsa işte o zaman karşımıza bir problem olarak gelmektedir (Kılıç, 2005).

Kaygı ile korku bazen birbirine karıştırılmakta, zaman zaman birbiri yerine kullanılmaktadır. Ancak kaygı ve korkuyu birbirine ayıran temel farklar vardır. Bu benzerlikler ve farklılıklar Honey (1995) tarafından şöyle açıklanmıştır;

“Korku ve kaygı duygularının her ikisi de var olduğuna inanılan

tehlikeyle orantılıdır. Ne var ki, korkuyu yaratan tehlikenin açık ve nesnel

olmasına karşılık, kaygıyı yaratan tehlike gizli ve öznedir. Kaygının

yoğunluğu, içinde bulunulan durumun “kişi için taşıdığı önemle” orantılıdır

ve kişi bu duyguyu yaratan gerçek nedenlerin farkında değildir.” (akt; Eriş, 2013, syf: 41).

Cüceloğlu (2006)'na göre ise kaygı ile korku arasında üç temel fark bulunmaktadır. Bunlar; kaynak, şiddet, süre. Korkunun kaynağı bellidir. Örneğin Köpekten korkmak gibi. Ama kaygının kaynağı belli değildir. Kaygının şiddeti korkuya göre daha hafiftir. Kaygı uzun sürelidir. Korku ise kaygıya oranla daha kısa sürelidir (Cüceloğlu, 2006).

Kaygı, doğuştan itibaren insanlarda var olan, yaratılıştan gelen bir duygudur. Belli bir seviyeye kadar kaygı yaşanması normal kabul edilir ve bu kaygılara hafif kaygılar denilmektedir (Göktürk, 2011). Normal seviyelerde yaşanan kaygı insanlar için yaşanması gereken bir duygudur. Çünkü kaygı insanları hayatta tutar. Tehlikeli bir durumda uyarıcı olarak kendimizi korumamızı veya kurtarmamızı sağlar. Yaratıcı ve üretici olmayı, kişilik gelişimini, başarılı olmak için gerekli çabayı sağlar. Örneğin, trafikte dikkat ederiz çünkü kaza yapma kaygımız vardır, başarılı olmak isteriz çünkü sınıfta kalma kaygımız vardır (Koçak, 2001).

Kaygı; günlük yaşamda sık görülen, insandan insana derecesi ve türü değişiklik gösteren bir haldir. Cüceloğlu'na (2006) göre kaygı yaşamayan insan yoktur. Eğer kaygı günlük yaşantımızı etkiler ve odak noktası haline gelirse o zaman bireylerde davranış bozuklukları gelişmeye başlamaktadır.

Kaygı bilişsel, duygusal, davranışsal ve bedensel yönleri olan, bireyi tehdit edici durumlarla ilgili, karmaşık bir durumdur (Karabulut, 2010). Bilişsel yönü; bireyin kendisi ve performansı hakkında negatif yorumlar yapması, gerçekçi olmayan endişeler içinde olması, Duygusal yönü; gergin olması, huzursuz ve mutsuz olması, Davranışsal yönü; geri çekilme, suskunluk, eylemsizlik içinde olması, Bedensel yönü ise; stres, kalp atışı hızlanması, terleme gibi vücut tepkilerini göstermektedir (Karabulut, 2010).

İnsanlar bazı anlarda geçici stres durumları yaşayabilirler. Küçük çocuklar anne-babalarından uzak olmaktan veya karanlıktan korkarlar ve bu korkular beraberinde kaygıyı da getirir (Göktürk, 2011). Özellikle sosyal ortamlarda kaygı daha çok kendini gösterir ve bedensel semptomlarla kendini belli eder. Ergenlik döneminde ise çoğu zaman eleştirilmekten, küçük düşürülmekten, odak noktası olmaktan korkular bu da sosyal ortamlarda kaygıya neden olabilir. Örneğin topluluk içinde konuşma yapacak biri gergin olur ve terler, sesi titrer, kızarır, kalp hızı artar.

Bu kaygının sebebi, diğere insanlar tarafından beğenilmeme, küçük görülme, yargılanma gibi korkulardır (Koçak, 2001). Bu kaygının daha da büyümesi ile bireyin yaşantısını olumsuz etkilenmesi ileride sosyal beceri eksikliği ortaya çıkabilir. Böylece sosyal ortamlarda bulunmaktan dolayı oluşan kaygı ve kaçınma ile kendini gösteren sosyal kaygı önemli bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır (Göktürk, 2011).

Kaygı genellikle insanlar tarafından içinin sıkılması, bunalması gibi kavramlarla açıklanır. Çünkü çoğu zaman kaygı sadece dış tehditlerden değil, içsel dünyamızda oluşan sıkıntılardan da kaynaklanmaktadır. Yaşamımızı tehdit ettiğini düşündüğümüz veya algıladığımız olası durumlar bizi endişendirebilmekte, ve kaygı oluşmasına sebep olmaktadır (Işık ve Taner, 2003).

Kaygı ile ilgili kuramlara bakıldığında, Freud'a göre kaygı geçmiş yaşantımızda oluşan çatışmaların yansıması olarak görülmektedir (Kumral, 1979). Yeni Freudcular'a göre ise kaygının temeli "doğum travması" dır. Anneden ayrılmak bebek için bir travmadır ve bundan sonraki yaşamında her ayrılmada aynı kaygı yaşanmaktadır. Adler'e göre kaygı, dürtülerin ve kendini kanıtlama istediğinin engellenmesidir (Öktem, 1981).

Psikanalitik kuramın kaygıya bakış açısı şöyledir; kaygı temelde bilinçsiz olarak yaşanır ancak hissedilen stres, endişe, korku, gibi fizyolojik sonuçları görülmektedir. Kaygının normal veya patolojik olarak değerlendirilmesi için dış tehlikelerin büyüklüğü ve önemine bakılmaktadır. Kaygı çevresel koşullara göre değerlendirildiği için her insanın hayatının belli dönemlerinde kaygı yaşaması kaçınılmazdır (Öztürk, 2008).

Öğrenme kuramlarına göre ise; kaygı koşullanma yolu ile kazanılmaktadır. Nötr uyarıcı ile acı veren uyarıcı birbiri ile ilişkilendirilip ortaya çıkan kaygının genellenmesi sonucu oluşmaktadır (Öztürk, 2008). Kaygının normal veya patolojik olarak değerlendirilmesi için kaygının şiddeti ve süresine bakılmaktadır. Miktarı ve şiddeti fazla olan kaygılar patolojiktir ve tehlikenin önemli olup olmadığına bakılmaz, ancak kısa süreli ve tehlikenin önemine göre doğru orantılı olan kaygı ise normal kaygı olarak kabul edilmektedir (Öner, 1977). Mowier (1939)'e göre kaygı

doğuştan olamaz, sonradan öğrenilmiş veya kazanılmış bir duygu olduğunu düşünmektedir.

Öztürk (2008)'e göre kaygıya sebep olan en önemli şey; bireylerin çevrelerini nasıl algıladıklarıdır. Kültürden kültüre deęişen bazı algılar sebebiyle aynı sosyal ortamda bir grup kendini rahat hissederken başka bir grup kaygılı hissedebilir. Fakat her toplum için geçerli bazı kaygı yaratabilecek durumlar da söz konusudur. Bu genellemelerle birlikte kaygı nedenleri şöyle açıklanmaktadır;

1. Alışıl gelmişin dışında bir durumla karşılaşıldığında kaygı duyulur. Bireyin her zaman içinde bulunduğu ortamdan ayrılması, hayatında her zaman var olan “destekler”in bulunmaması kaygıya sebep olmaktadır.
2. Olumsuz sonuçların olacağını bilerek sonucu beklemek kaygı yaratan bir durumdur. Yapılan bir hata sonucu babanın vereceęi cezayı beklemek gibi.
3. Davranışlarımızla, inandığımız durumlar arasında uyumsuzluk olduğu zaman kaygı ortaya çıkar. Bu çelişki ortadan kalkana kadar gerginlik ve kaygı hissedilmektedir.
4. Belirsizlik içinde olmak en temel kaygı nedenlerindedir. İleride negatif de olsa ne olacağını bilmek, hiç bilmemeye tercih edilmektedir (Cüceloğlu, 2006).

Literatür incelendiğinde bir çok kaygı çeşiti olduğu görülmektedir. Bunlardan bazıları, obsesif kompulsif bozukluk, panik bozukluk, agorafobi, özgül fobi, travma sonrası stres bozukluğu, sosyal kaygı gibi kavramlardır (Palancı, 2004). Bu çalışmada yalnızca sosyal kaygı üzerinde durulmaktadır.

2.3.1. Sosyal Kaygı

Sosyal kaygı, kişinin toplum içinde veya sosyal ortamlarda performans sergilemesi gerektiği durumlarda, kendisi hakkında sürekli ve acı verici şekilde küçük düşüğü, beğenilmediği, eleştirildiği gibi olumsuz inançlara sahip olmasıdır.

Bazı sosyal durumların birey için tehdit edici uyarıcılar olması ve bu yüzden sosyal etkileşimden kaçınma durumu, aynı zamanda kişiler arası ilişki kurmaya yönelik bir tür streslilik halidir (Palancı, 2004).

Sosyal kaygı DSM-IV tanılarında “bireyin diğer bireylerin/yabancıların ilgisini çektiğinde veya incelemesine maruz kaldığında, sosyal veya fiziksel olarak performans düşüklüğü yaşaması, uzun ve kesintisiz bir şekilde kaygı duyması olarak açıklanmıştır (APA, 2013). Antony ve Swinson (2008)’a göre sosyal kaygı, davranışlarının başka insanlar tarafından olumsuz karşılanacağına, insanların gözünde kötü bir izlenim bırakacağına, davranışlarını kontrol edemeyeceğine ve bunun utanç duyulacak bir şey olduğuna inanma gibi gerçek dışı düşüncelerden dolayı, sürekli olarak korku/kaygı hissetme, sosyal ortamlarda rahatsız olma, gergin hissetme gibi eğilimlerin ortaya çıkmasıdır. Bazı bireylerin hafif yaşadıkları kaygılar bazıları için daha yüksek düzeylerde yaşanabilir. Bu durum belirgin ve sürekli şekilde devam etmedikçe, bireyde sıkıntı ve klinik bozukluklar yaratmadıkça sosyal kaygı bozukluğu tanısı almaz (Sertelin Mercan, 2007).

Dilbaz’a göre ise (1997) bireyin başkaları tarafından değerlendirildiğini düşündüğü ortamlarda uzun süreli korku duygusu ve bu ortamlardan uzak durma davranışları içerisinde bulunma hali; başkaları tarafından gülünç duruma düşeceği, yargılanacağı, küçük düşürüleceği ile ilgili düşünceleri sonucunda sürekli endişeli olma hali olarak tanımlamıştır. Sosyal kaygıya sahip kişilerde kalp çarpıntısı, yüzde kızarma, titreme, terleme gibi fiziksel belirtiler oluşmaktadır (Dilbaz, 1997).

Sosyal kaygı yaşayan insanlar, başkaları yanında eleştirilmekten, rezil olmaktan, başarısız olmaktan, komik duruma düşmekten çekindikleri için sosyal ortamlara girmek istemezler. İnsan içinde yemek yemekten, konuşmaktan, yazmaktan, iletişim kurmaktan korkarlar (Koçak, 2001). Ayrıca sosyal kaygıya sahip bireyler eleştirilmeye karşı çok hassastırlar (Subaşı, 2007).

Çekingenlik ile sosyal kaygı bazen birbiri yerine kullanılmaktadır. Benzeyen yönleri olsa da birbirleri yerine kullanılamazlar (Palancı, 2004). Çünkü çekingenlik sosyal kaygı gibi bir bozukluk değil, daha çok çocuk ve ergenlerde görülen sosyal ilişkilerden kaçınma halidir. Aynı zamanda çekingenlik çocuk ve ergenlerde görülebilecek yaygın bir durumdur. Herhangi bir destek veya psikolojik destek

almaksızın zamanla düzelebilecek bir durumdur. Çekingenlik sosyal kaygıya göre daha çok davranışsaldır. Sosyal kaygı ise daha çok bilişsel bir durumdur (Nelson , 2001; Herbert, Rheingold ve Brandsma, 2010)

Ancak çekingenlik özelliklerinin çok yüksek olduğu semptomları sosyal kaygı ile ayırmak güç olabilir. Fakat çekingenlik için sosyal kaygı gibi pek çok patolojik özelliklerin bulunması gerekmez. Çekingenlik sosyal kaygı gibi insanlar üzerinde büyük hasarlara yol açmaz. Tüm bunlara rağmen çekingenliğin yükselmesi ile sosyal kaygının yükselmesi durumunda göz önünde bulundurulmalıdır (Palancı, 2004).

Sosyal kaygı genellikle erken ergenlik dönemlerinde başlar, on yaş altındaki çocuklarda nadiren görülür, dikkat edilmezse genç yetişkinlik ve sonrasındaki dönemlerde kronikleşebilir. Ortalama başlangıç yaşı 12-15 yaş arasındadır (Hope, Heimberg ve Turk, 2010). Kashdan (2007)'a göre ise sosyal kaygının başlangıç yaşı 15 olarak belirlenmiştir. Benlik bilinci de ergenlik döneminin ilk zamanlarında başlar. Bu dönemlerde sosyal ilişkilerde de değişiklik olur. Benlik bilincindeki artış ile birlikte yeni çevrede beğenilmeme ve dışlanma korkusu da beraberinde ortaya çıkabilir. Korkularına odaklanan ergenler bu durumdan kaçınmak için sosyal ortamlardan uzak durmayı tercih edebilirler (Koçak, 2001). Ergenlik döneminde sosyal kaygı yaşayan bireyler, sosyal becerileri düşük, zayıf benlik algısına sahip, kendini gerçekleştirememiş ve bireysel gelişimi olumsuz etkilenebilir. Aynı zamanda hayata dair önemli kararların verildiği bu dönemde gençler sosyal kaygıları yüzünden yanlış kararlar alabilir.

Ergenlik döneminde birey kendini topluma kabul ettirme çabası içine girmektedir. Bu yüzden sosyal ilişkilerinde başarılı olmak ve başkalarının kendi hakkında olumlu düşünceler oluşturması oldukça önem kazanmaktadır. Bu dönemde toplum içinde kendini kabul ettirmek için çabalayan ve yüksek beklentileri olan birey eğer bunu başaramazsa sosyal kaygısı artması muhtemeldir (Kalkan, 2008).

Sosyal kaygısı yüksek olan ergenler akademik ve sosyal alanlarda diğerlerine göre daha çok zorluk yaşamaktadırlar (Teachman ve Allen, 2007). Sık belirtilen ortak problemler; topluluk önünde konuşamama, girişken davranamama, sosyal ortamlara girememe, akademik başarıda düşüş, yeni insanlarla tanışamama, kültürel

ve spor faaliyetlerine katılamama, söz hakkı almada çekinme, karşı cins ile iletişim kuramama gibi problemlerdir (Sertelin Mercan, 2007; Koçak, 2001; Eriş ve İkiz, 2013).

Ergenler içinde buldukları dönem itibari ile karşılaştıkları problemlerle baş etmeleri güç olabilir. Sosyal kaygılı ergenlerde ise bu durum daha da artmaktadır (Eriş ve İkiz 2013). Kaygılarını azaltmak veya dindirmek için farklı yollara başvurabilirler. Bunlar alkol, madde kullanımı, aşırı bilgisayar kullanımı, oyun bağımlılığı gibi insan sağlığına zararlı şeyler olabilir. Çeşitli araştırmalarda; depresyon, madde ve alkol bağımlılığı, intihar davranışları gibi ruhsal bozuklukların oluşmasında sosyal kaygının belirleyici olduğu belirtilmiştir (Teachman ve Allen, 2007; Eriş, 2013).

Bu bağlamda; bireylerin ergenlik dönemlerinde gelişimsel süreçlerini olumlu bir şekilde tamamlaması, tatmin edici bir yaşam biçimi edinebilmesi ve sağlıklı bir şekilde yetişkinlik dönemine ulaşabilmesi sosyal kaygı ile baş edebilmesine bağlı olduğu düşünülmektedir (Eriş ve İkiz, 2013) .

2.3.2. Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Kaygı

Zorbaz'a (2013) göre, internet ve bilgisayar oyunları ile çok zaman harcayan çocukların akranları ile ilişkilerinin azaldığı ya da iletişimlerinin kalitesinin düştüğünü belirtmektedir. Ayrıca bilgisayar oyunları ve internet, çocuk ve gençlerin arkadaşlarının yerini alabilmektedir. Bilgisayar oyunları ile aşırı zaman harcama; zararlı sosyal ilişkilere, okul yaşantısında problemlere, iş yaşantılarında kesintilere sebep olmakta, bu tür yaşantılar da bağımlılıklara neden olmaktadır (Duman, 2008). Oyun bağımlılığı ise çocuk ve gençlerde agresif davranışlara, kişilik bozukluklarına, hiperaktivite ve yüksek kaygı düzeyine, psikomotor bozukluklara, antisosyal davranışlara, problem çözme becerilerinin kaybolmasına ve bir çok sağlık problemlerinin oluşmasına neden olur. Çok fazla oyunlarla haşır neşir olan insanlarda sosyal ilişkilerinde zayıflama, sosyal ilişkilerden kaçınma ve olgunlaşmamış insan ilişkilerine yol açabilir (Young, 2007).

Kurtyılmaz (2011) yaptığı araştırmada sosyal kaygı yaşayan bireylerin saldırganlık gibi davranışlar da sergilediklerini gözlemlemiştir. Kendisinin toplum

içinde dışlanacağını, hor görüleceğini, olumsuz yorumlanacağını düşünen bireyler kendilerini endişeli ve kaygılı hissederler. Bu da öfkelenmeye ve saldırgan davranışlar göstermeye sebep olarak gösterilebilir. Sosyal kaygı yaşayan bireyler reddedilmekten kaçınırlar, bu yüzden bazı durumlarda reddedilmeden kendileri reddetmeyi tercih edebilirler yani incinmek yerine incitmek sosyal kaygı yaşayan bireylerin savunma mekanizması olarak tanımlanabilir (Kashdan ve McKnight, 2010).

2.4. SALDIRGANLIK

Saldırganlık, bir bireye veya gruba acı vermek amacı ile zarar vermek, hedefteki bireyin veya grubun bu durumdan kaçınmak istemesi durumudur (Çakılcı, 2013). Başka bir deyişle saldırganlık; canlı cansız varlıklara yöneltilmiş olan, acı verici, zararlı davranışların tümüdür (Gültekin, 2008). Bununla birlikte, yapılan eylemlerde eğer zarar verme amacı yoksa ne kadar büyük ve acıya sebep olursa olsun saldırganlık olarak tanımlanmamaktadır (Bilgi, 2005). Saldırganlığın yanında çoğu zaman öfke ve kızgınlık da olmaktadır. Çoğu zaman öfke ve kızgınlık tetikleyici olmakta, saldırgan davranışın görülmesinden önce son aşama olarak karşımıza çıkmaktadır.

Başka bir tanımda saldırganlık, kişilere veya nesnelere yönelik, yok edici, yıpratıcı, zarar verici bir davranış türüdür. Temelinde engellenme duygusu yatar. Engellenen veya engellendiğini düşünen birey öfkelenir ve saldırgan davranışlar gösterebilir (Köknel, 1996).

Saldırganlık genel olarak sözel ya da fiziksel saldırganlık olarak ikiye ayrılır. Tuzgöl (2000) saldırganlık çeşitlerine iki çeşit daha ekleyerek düşmanlık içeren saldırganlık ve araçsal saldırganlık olarak dörde ayırmıştır. Fiziksel saldırganlık zarar verici ve incitici bir eylemdir. Örneğin; vurma, dövme, itme gibi. Sözel saldırganlık ise, duygusal açıdan zarar vermez. Örneğin, karşıdakini sözler ile kırma, üzme, incitme gibi. Düşmanlık içeren saldırganlık ise zarar verme isteğinin bir amaç haline gelmesidir. Araçsal saldırganlık ise istemeden de olsa kendini savunmak için veya otorite için ortaya konulmuş güç gösterisidir.

Bazı kaynaklarda ise saldırganlık ikiye ayrılmaktadır. Bunlar reaktif (tepkisel) saldırganlık ve proaktif (amaçlı) saldırganlıktır (Fite, Schwartz ve Hendrickson, 2012). Reaktif saldırganlık tehlikeye karşı kendini koruma amacıyla gösterilen bir saldırganlık türüdür. Proaktif saldırganlık ise zarar verme amacıyla gösterilen bilinçli bir şekilde, isteyerek yapılan saldırganlık türüdür. Reaktif saldırganlığın temelinde engellenme saldırganlık modeli vardır. Bu modele göre engellenen insanlar olumsuz duygular ve saldırgan davranışlar içinde olabilirler çünkü engellenmek rahatsızlık vericidir. Aynı zamanda reaktif saldırgan kişiler, sosyal ilişkilerinde çevresindeki insanların davranışlarına düşmanca bir niyet arama eğilimindedirler (Öztürk, 2008).

Proaktif saldırganlık ise sosyal öğrenme kuramına dayanmaktadır. Bu kurama göre saldırganlık gözlemsel bir süreçtir ve saldırgan eylemlere başvurarak istediğini etme durumu olarak tanımlanabilir. Örnek verecek olursak; bir çocuk proaktif saldırgan davranışları, kötü ebeveyn tutumları ve anormal arkadaşlıklar yoluyla öğrenir. Bu öğrenme sonucunda, çocuk istediğini elde etmek için veya problem çözme durumu ile karşılaştığında bu davranışları tekrar kullanarak devamlı ve kasıtlı olarak yani proaktif saldırganlık göstermeye başlar (Fite, Schwartz ve Hendrickson, 2012).

Her davranışta olduğu gibi saldırganlığı da etkileyen birçok faktör bulunmaktadır. Çevresel koşullar, biyolojik problemler, ailevi sorunlar gibi. Saldırganlığı etkileyen en önemli faktörlerden biri duygusal yaşantılardır. Birey yaşadığı öfke, heyecan, kaygı, stres gibi duygular sonucunda saldırganlık gösterebilmektedir (Bilgi, 2005).

Saldırganlığın sebeplerinden bir diğeri toplumsal faktörlerdir. İlk sosyalleşme ve birey olarak kabul edilme yeri toplum içinde ailedir (Olweus, 1987). Çocuklar birçok davranışı ailelerinden öğrenmektedirler. Ailelerin problemler karşısında buldukları çözümleri, birbirlerine ve çevrelerine olan davranışlarını çocuklar örnek almaktadırlar. Bununla birlikte ailenin çocuğa karşı tutumu da çocukların saldırganlık davranışlarını etkilemektedir. Aileler tarafından çocukların ihtiyaçlarının karşılanmaması, sık sık eleştirilmesi, hor görülmesi, sevgi-saygı eksikliği gibi nedenler saldırgan davranışların oluşmasında etkili olmaktadır (Öztürk,

2008; Şahin, 2011). Ayrıca aile içi şiddet de çocuklar tarafından öğrenilebilen bir davranıştır. Özellikle ergenlik döneminde şiddete maruz kalan gençlerin daha çok saldırgan davranışlar gösterdiği düşünülmektedir (Mazefsky ve Farrell, 2005).

Çocuk ve ergenlerde saldırganlığa ve öfkeye sebep olan faktörler araştırılmış ve araştırma sonucuna göre bazı risk faktörleri bulunmuştur. Bunlar; fakirlik, işsizlik, toplumun eğitsel ve ekonomik faaliyetlerinin yeterli olmaması, toplumda nefret suçlarının fazla olması ve ırkçılık, bireylerin temel ihtiyaçlarına cevap verilmemesi, toplumsal sosyal ve sağlık hizmetlerinin yetersiz olması, silah kullanımının fazla olması, madde bağımlılığının fazla olması, öğrenme güçlüğü, ailevi problemler, duygusal problemlerin varlığı olarak sayılabilir. Bireylerin kendilerinde veya çevrelerinde bu faktörlerle karşılaşmaları saldırganlık düzeyini arttırmaktadır (McWhirter ve diğ., 2012).

Saldırganlık kuramcılar tarafından ikiye ayrılmıştır; Bazı kuramcılar saldırganlığın biyolojik bir yapısının olduğunu açıklamıştır. Örneğin Freud saldırganlığı içten gelen dışa vurulması zorunlu dürtüsel bir durum olarak tanımlamıştır. McDougall'a göre kaygı, korku gibi basit ilkel güdülerin insanlarda en yaygın görülen içgüdüler olduğunu, bu yüzden tüm topluluklarda oldukça yaygın bir şekilde görülebileceğini vurgulamıştır. Adler'e göre saldırganlık, insanların kendilerini eksik hissettiklerinde oluşan sıkıntılarını azaltmak veya kendini üstün gördüğü durumlarda daha da tatmin etmek için gösterdiği saldırgan tepkilerdir (Akt. Gültekin, 2008).

Sosyal öğrenme kuramına göre ise saldırganlık öğrenilen bir davranıştır. Bandura'ya göre saldırganlığın biyolojik faktörleri olmasının yanında, çocukluk döneminde ödül ve ceza ile öğrenildiğini savunmaktadır. insanların yaşadıkları saldırgan deneyimler, o bireyin saldırgan olup olmasını açıklamaktadır. Ebeveyn tutumunun saldırganlıkta oldukça önemli olduğunu savunan sosyal öğrenme kuramı, çocukların ebeveynlerini ve çevrelerini gözlemleyerek hangi davranışların kabul edilebilir, hangilerinin kabul edilemez olduğunu öğrendiklerini vurgularlar. Bu gözlemlere göre saldırganlığa yönelik bakış açıları şekillenmektedir (Akt. Kâğıtçıbaşı ve Üskül, 1996). Bandura aynı zamanda çocukların ebeveynleri tarafından saldırgan davranışları yüzünden sık sık cezalandırılmaları sonucunda öfke

duyguları arttığı için ve ebeveynleri örnek aldıkları için daha saldırgan davranışlar gösterebileceklerini vurgulamıştır (Freedman, Sears ve Carlsmith, 2003). Ayrıca Bandura'ya göre saldırgan davrandıkları için sık cezalandırılan çocuklar, normalden daha saldırgan olmaktadır. Bunu nedeni sık sık cezalandırmanın öfkeye yol açması veya saldırgan çocukların ebeveynlerini kendilerine model almalarıdır .

Tüm bu kuramlar ışığında, saldırganlığa sebep olabilecek birçok faktör olabilir. İçgüdü, engellemeler, kişilik özellikleri, çevresel ve biyolojik faktörler, davranış bozuklukları, ebeveyn tutumları, şiddet görme, şiddet içerikli uyarıcılara maruz kalma, düşük özsaygı, alkol, madde bağımlılığı, oyun bağımlılığı gibi nedenler sıralanabilir. Günümüzde ise saldırganlık teknolojinin gelişimine paralel olarak artmıştır. Teknoloji ile hayatımıza daha çok giren şiddet içerikli görseller saldırganlık eğilimini arttırmış ve insanlar daha fazla saldırgan davranışlar göstermeye başlamışlardır (Özdoğan, 2017).

2.4.1. Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık

Oyun bağımlılığının bireyler üzerinde sosyal olarak birçok etkisi olduğu kadar davranışsal da çok fazla etkisi vardır. Saldırganlık da davranışa yansıyan bir etki olarak karşımıza çıkmaktadır. Saldırganlık; başkalarına fiziksel ruhsal veya sözel olarak verilen zarar verici bir davranıştır. Saldırganlığın ortaya çıkma şekli genellikle, öfke, nefret, kaygı, kin gibi duygular eşliğinde olmaktadır. Aynı zamanda saldırgan aile yapısı, toplumsal çevre, kişilik özellikleri, içgüdü gibi etkenlerden etkilenmektedir (Gültekin, 2008).

Geçmişten bugüne televizyon programlarının, dizilerin ve filmlerin şiddet içerikli olmasının saldırganlık üzerine etkileri bilinmektedir (Bilgi, 2005). Buchman ve Funk, şiddet içeren oyunlar oynayan bireylerin, şiddet içeriklerine karşı algılarının arttığını, şiddet mağdurlarına olan merhamet duygularının azaldığı, saldırganlık ya da şiddet içeren davranışlar üzerindeki kontrollerinin zorlaştığı ve şiddet içerikli oyunlar oynadıktan sonra agresif eğilimler gösterdiklerini öne sürmüştür (Mehroof ve Griffiths, 2010).

Bazı uzmanlar (Anderson ve diğ., 2010), şiddet içeren oyunların gençlerin saldırganlık düzeylerinin, televizyondaki şiddet içerikli görüntülerden daha fazla

etkilediklerini düşünmektedir. Bu önermeye dayanarak, şiddet içeren oyunlara maruz kalmak, gerçek hayatta daha şiddet eğilimli ve saldırgan davranışlar gösterilmesine neden olacaktır.

Anderson ve arkadaşlarının (2010) çalışmasında, şiddet içeren bilgisayar oyunlarının, fizyolojik saldırgan davranışları ve saldırgan düşünceleri etkilediği gösterilmiştir. Ayrıca şiddet içerikli oyunlara uzun süre maruz kalan bireylerde şiddete karşı duyarsızlaşmanın arttığı, yardımlaşmanın azaldığı, düşük empati anlayışı olduğu gösterilmiştir.

Şiddet içeren bir görüntü görmek bile, bireylerin düşüncelerinde saldırganlık dürtülerinin açığa çıkmasına sebep olmaktadır. Bu nedenle Anderson, (1997) tarafından şiddet içerikli bilgisayar ve internet oyunlarının saldırgan, yıkıcı davranışları ve düşmanca duyguları ortaya çıkarıldığı savunulmaktadır. Özellikle şiddet içerikli oyunlara uzun süre maruz kalmak, kişilerin düşüncelerinde saldırganlık olgularının yer etmesine ve pekişmesine neden olmaktadır (Bilgi, 2005). Bunun sonucunda bireyin tutum, davranış, olayları algılama biçimi, inançları daha saldırgan bir hale gelmesi beklenir. Ayrıca şiddet içerikli görüntülerin, bir zaman sonra bireyde duyarsızlaşmaya neden olması ve kişilik özelliklerinde olumsuz değişikliklere yol açması kaçınılmazdır (Anderson, 1997).

Bilgisayar ve internet oyunları oynama süresi arttıkça bireylerin saldırgan davranışları artmakta, bilgisayar oyunlarının depresyon üzerinde olumsuz etkileri olduğundan da bahsedilmektedir (Bilgi, 2005). Bilgisayar oyunu oynayan öğrenciler ile oynamayan öğrenciler arasında yapılan araştırmaya göre oynamayan öğrencilerin saldırganlık düzeyleri daha düşük bulunmuştur.

Şiddet içerikli internet ve bilgisayar oyunlarının, sigara içen bir bireyin akciğer kanseri olma ihtimali kadar, bu tür oyunların saldırganlık içeren davranışları arttırdığı savunulmaktadır (APA, 2000).

Sonuç olarak, çocuklarda ve gençlerde saldırganlık davranışının önemli sebeplerinden birinin şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynanması olarak da gösterilebilir (Çakılcı, 2013).

Saldırgan kişilik özelliklerinin oyun bağımlılığını etkilediğine dair çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin, Lemmens ve arkadaşları (Lemmens, Bushman ve Konijn, 2006) tarafından yapılan çalışmada, ergen erkek oyuncuların şiddet içermeyenlerden daha çok şiddet içerikli video oyunlarına ilgi gösterdiklerini bildirdi. Başka araştırmalar da aşırı oyun oynama ve şiddet içerikli oyunları tercih etme arasında bir bağlantı olduğunu göstermiştir (Ko ve diğ., 2009; Mehroof ve Griffiths, 2010).

2.5. SOSYAL DIŞLANMA

Ait olma ihtiyacı bir insan için su, yemek, barınma, güvenlik gibi en temel ihtiyaçlarından sonra gelir (Abrams, Hogg ve Marques, 2005). İnsanlar hayatları boyunca kendilerini bir gruba dahil etmeye çalışırlar. Sosyal ilişkiler zihinsel, fiziksel ve psikolojik sağlık açısından oldukça önemlidir. Sosyal ilişkilerden mahrum kalmak veya diğer insanlar tarafından grup dışı tutulmak, huzursuzluk, hayal kırıklığı, üzüntü ve öfke gibi negatif hisler içinde olmaya neden olmaktadır (Atanca Yılmaz, 2010). İnsanların doğasında kabul edilmeye karşı güçlü bir istek, reddedilmeye karşı ise güçlü bir kaçınma vardır . Bu istekler doğrultusunda sosyal ilişkilerde yaşanan problemler insan yaşamında yıkıcı etkilere sebep olabilmektedir (Kurzban ve Leary, 2001). Bir gruba dahil olamama veya reddedilmenin sonucunda oluşan olumsuz sonuçlar araştırmacıların dikkatini çekmiş ve dışlanmanın yol açtığı duygusal ve davranışsal olumsuz sonuçlar hakkında çalışmalar yapılmaya başlanmıştır.

Williams (2007)'a göre dışlanma başkaları tarafından göz ardı edilme veya görmezden gelinme olarak tanımlanmıştır. Dışlanma dünyada çeşitli durumlarda, ortamlarda veya çeşitli kültürlerde ortaya çıkabilir. Dışlanma insanların dört temel ihtiyacına engel olmaktadır; aidiyet duygusu, benlik saygısı, kontrol duygusu ve varlığının anlamı olarak sıralanmaktadır (Williams, 2007 akt. Sertelin Mercan, 2016).

Bireyler yaşamları boyunca sosyal çevrelerinde hem dışlayıcı olabilir hem de zaman zaman aile üyeleri ve yakın arkadaşları tarafından veya çalışma ortamlarında dışlanmanın hedefi haline gelebilirler (Sertelin Mercan, 2016). Çocuklar birbirleri ile oyun oynarken dışlamaya başvururken ergenler kendi aralarındaki çatışmalarda dışlamaya başvurabilmektedir (Dierolf, 2010). Özellikle hassas bir dönem olan

ergenlikte yaşanan dışlanmalar, ergenin sosyal yeterliliklerinde zayıflamalara, akran ilişkilerinde bozulmalara, sağlıklı sosyal ilişki kuramama gibi problemlere neden olabilir (Akın, Uysal ve Akın, 2016).

Dışlanma ile bireyler erken çocukluk döneminde tanışmaya başlarlar. Özellikle ergenlik dönemlerinde bir gruba ait olmak, farklı bakış açıları geliştirmek, toplum kurallarını öğrenmek, sosyalleşmek oldukça önemlidir. Bu yüzden bu dönemlerde dışlanmak psikolojik stres, hayal kırıklığı, üzüntü ile ilişkilidir (Sertelin Mercan, 2016). Ergenlik döneminde bireyler hem fiziksel değişimlerine adapte olmaya çalışırken hemde kendi bağımsız hayatlarını kurmaya başlama, kendi kararlarını vermek isteme, kendilerine ait sosyal çevre oluşturma gibi eğilimleri olmaktadır (Aydın, 2016). Aynı zamanda sosyal hayat içerisindeki yer ve, akranlarının arasında kabul edilmeyi yani sosyal kabulü oldukça önemsemektedirler (Büyükcebeci, 2017). Ergenlik döneminde birey sosyal yönden daha hassas olduğu için dışlanma daha yaygındır.

Dışlanma sırasında bireyler başkaları tarafından herhangi bir yanıt alamazlar ve kendileri ile kimsenin ilgilenmediğini hissederler. Bunun sonucunda ise dışlanmış birey aidiyet duygusunu kaybeder, varoluşsal ihtiyaçları karşılanamaz ve dışlanmışlık duygusu hisseder (Case ve Williams, 2004). Dışlanma esnasında hedef alınan birey göz teması kurulmayarak, dinlenmeyerek, cevaplanmayarak veya yalnız bırakılarak dışlanabilir (Sertelin Mercan, 2016). Williams' a (2009) göre dışlanma farkında olarak ve ya olmayarak yapılsın, sosyal acının en güçlü etkilerinden biri olarak tanımlanmıştır. Bir bireyin kısa süre bile olsa dışlanma yaşaması, duygusal yönden yıpranmasına ve öfkeye neden olabilmektedir (Williams, 2009).

Psikolojik dışlanma (ostracism), sosyal dışlanma (social exclusion) ve sosyal reddetme (social rejection) kavramları bir çok araştırmacı tarafından aynı anlamı taşıdığı düşünülse de (Ferris ve diğ., 2008; Oaten ve diğ., 2008), aralarında önemli ayrımları olduğunu savunanlarda vardır.

Williams (2007)'a göre sosyal dışlanmada bireye açıkca grubun dışında kaldığı veya onunla ilişki kurmak istemedikleri belirtilir, psikolojik dışlanmada ise dışlayan grup veya birey, başkalarını dışladıklarının farkında değildirler, bu yüzden açıkca ilişki kurmayı reddetmeye dair bir belirti yoktur (Atanca Yılmaz, 2010).

Ayrıca Williams ve arkadaşlarına (2013) göre bu kavramların birbirinden farklı veya aynı olduğuna dair bir araştırma olmadığını bu yüzden birbirleri yerine kullanılıp kullanılmayacağına dair kesin bir görüş olmadığını belirtmiştir. Bu nedenle araştırmacılar aralarındaki farklılıklara bakmaksızın bu kavramları birbirlerinin yerine kullanmaktadır. Bu sebeple dışlanmanın hangi çeşidi olursa olsun verilen duygusal ve davranışsal tepkiler aynıdır.

Leary (2006) ise dışlanma ve reddetme içeren kavramları 4 ana madde etrafında toplamıştır. Bunlar; reddeden ile reddedilen arasında daha önceye dayanan bir ilişki olup olmadığı, kişinin herhangi bir özelliği sebebiyle reddedilmesi, dışlanmanın içerisinde fiziksel veya psikolojik uzaklaşmanın olup olmaması, kişinin daha az tercih edilmesi veya tamamen reddedilmesi.

Dışlanmanın bireylerde ortaya çıkardığı bazı tepkiler vardır. Bunlar; refleksif (anlık) tepkiler, kısa vadede ortaya çıkan davranışsal sorunlar ve uzun vadede ortaya çıkan davranışsal sorunlar. Refleksif tepkiler; otomatik olarak ortaya çıkan, dışlanma veya reddetme olayının olduğu an ortaya çıkan davranışlardır. Stres, üzüntü, öfke gibi tepkilerdir. Kısa vadede ortaya çıkan davranışsal sorunlar; bireyin anlık tepkilerinden sonra dışlandığını kabul etmesiyle ortaya çıkan davranışlardır. Dışlanma sonucunda tehdit edilen ihtiyaca göre olumlu veya olumsuz davranışlar görülebilir. Uzun vadede ortaya çıkan davranışsal sorunlar; bireylerin değer verdikleri insanlar tarafından sürekli olarak dışlanması sonucunda, mücadele için gerekli olan kaynaklarının tükenmesi sonucunda ortaya çıkan tepkilerdir. Genellikle diğer insanlara yük olduklarını düşünmeleri ile, kendilerine verdikleri değer azalmasıyla ve kendilerini toplumdan izole etmeleriyle sonuçlanmaktadır (Williams, 2007).

Saldırganlık ile sosyal dışlanmanın birbiri ile ilişkili olduğuna dair bazı araştırmalar vardır (Naumann ve Bartussek, 2010). Eğer birey reddedilmeye veya dışlanmaya maruz kalırsa, öfkelenebilir hatta öfkesini eyleme dökülebilir. Örneğin, ailesi tarafından dışlanan çocukların saldırgan davranışları, davet edilmeyi beklediği halde partiye davet edilmeyen kişinin öfkesi gibi örnekler verilerek bu şekilde açıklanmaktadır (Akın, Uysal ve Akın, 2016).

Saldırganlık ile sosyal dışlanmanın birbiri ile ilişkili olduğuna dair bazı araştırmalar vardır (Naumann ve Bartussek, 2010). Eğer birey reddedilmeye veya dışlanmaya maruz kalırsa, öfkelenebilir hatta öfkesini eyleme dökebilir. Örneğin, ailesi tarafından dışlanan çocukların saldırgan davranışları, davet edilmeyi beklediği halde partiye davet edilmeyen kişinin öfkesi gibi örnekler verilerek bu şekilde açıklanmaktadır.

Yeşilay'ın Türkiye bağımlılıkla mücadele eğitim programı çalışmasında, teknolojiye olan bağımlılığın dışlanma ile ilişkisi olduğundan bahsedilmiştir. Bireyler dışlanma sonucunda teknolojiye olan ilgileri artabilir. Eğer bu durum kontrol altına alınmazsa bağımlılık oluşabilir. Aynı zamanda dışlanma korkusu ile arkadaşlarının veya çevresinin istediği her şeyi kabul etmesi sonucu bağımlılık oluşabilir (Yeşilay, 2016).

Sosyal dışlanma en genel tanımıyla; Avrupa Topluluğuna göre ; kişilerin ayrımcılık, yoksulluk, ya da temel eğitim/becerilerden mahrum olması sebebiyle dışlanmaları ve sosyal hayata katılımlarının engellenmesi demektir (Aydın, 2016). Sosyal Dışlanma aynı zamanda eğitim, sağlık, barınma gibi sosyal haklardan mahrum kalınması, gruplar veya bireyler tarafından etiketlenme ve ayrımcılığa uğrama olarak da tanımlanmaktadır (Aydın, 2016). Blackhart ve arkadaşlarına (2009) göre ise sosyal dışlanma, kişilerin sosyal ilişkilerin dışında bırakılmasıdır.

Bazı araştırmacılara göre sosyal dışlanma insanlığın ve türlerin devamı için olması gereken bir olgudur. Tüm topluluklarda ve kültürlerde görülen sosyal dışlanma, bazen grup içindeki zararlı bireylerin dışlanması ile daha sağlıklı ve kenetlenmiş topluluklar oluşmasına neden olmaktadır. (Gruter ve Masters, 1986). Başka bir araştırmada ise, gruplar içinde anlaşmazlıkların olduğu durumlarda ve gruptaki diğer üyelerin zararına olacak davranışlar sergilendiğinde sosyal dışlanmanın olumlu bir rolü bulunmaktadır (Anatca Yılmaz, 2010) . Williams, Cheung ve Choi (2000) tarafından yapılan araştırmanın sonucunda ise grup içinde dışlanan üyelerin daha sonra grup kurallarını daha çok önemsedikleri ve dikkat ettikleri bulunmuştur.

Ancak dışlanan ve tek kalan bireyler tarafından dışlanma olumsuz bir durumdur. Çünkü hayatın devamlılığı için toplum içinde bir birey olmak oldukça

önemlidir (Anatca Yılmaz, 2010). Bu yüzden Williams ve Spoor'a (2006) göre "dışlanmayı sezme" sistemi oldukça önemlidir. Dışlanmayı önceden sezebilen bireyler önlemlerini alırlar, tüm kaynaklarını kullanır ve dışlanmaktan kurtulurlar.

Sosyal dışlanmanın olumsuz sonuçları ise hem bireye hem çevresine zarar vermektedir. Bir araştırmaya göre, dışlanan bireylerin diğerlerine göre daha çok bunama riski olduğu bulunmuştur (Wilson ve diğ., 2007). Ayrıca sosyal dışlanma yaşamış bireylerin alkol bağımlılığı, madde bağımlılığı, dikkatsizlik, depresyon, intihar gibi eğilimlerinin olduğu, lükse düşkün oldukları ve tek kalmak istedikleri, ilişki kurmakta sıkıntı yaşadıkları bulunmuştur (Maner ve diğ., 2007; Twenge ve diğ., 2001; Zhong ve diğ., 2008).

Sosyal dışlanma veya sosyal reddetmede dışlanan ve dışlayan birey veya gruplar arasında bir ilişki vardır, dışlayan kişi veya grup dışlanan kişi ile ilişkisini bitirmiş veya gruptan uzaklaştırılmıştır. Ayrıca sosyal dışlanmada dışlanan kişiye çoğu kez istenmediği söylenmiştir (Williams, 2007; Twenge ve diğ., 2001). Leary (2005) 'e göre ise sosyal dışlanmada dışlanan ve dışlayan arasında önceden bir ilişki olması gerekmez. Dışlanan birey yeni tanıştığı bir birey veya grup tarafından da dışlanabilmektedir.

Sosyal dışlanma yaşayan ergenler yetişkinlere kıyasla çoğu zaman daha çok yalnızlık hissederler. Çünkü çocukluk veya yetişkinlik dönemlerine göre hayatlarında daha hızlı bir değişim vardır (Büyükcebeci, 2017)

Alan yazına bakıldığında sosyal dışlanma fiziksel, psikolojik ve sosyal bir engellilik durumudur.

2.5.1. Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Dışlanma

Sosyal dışlanma bağımlılığın hem sebebi hem sonucu olabilir (Aydın, 2017). Kişilik olarak içe kapanık, arkadaşlık ilişkisi kurmakta zorlanan gençlerin bilgisayar veya dijital oyunlara yönelmeleri muhtemeldir. Sanal ortamda arkadaşlık kurmak daha kolay olduğu için bu tür kişiliklere sahip insanlar bağımlılık konusunda risk altındadırlar (Young, 2009).

Ayrıca travmalar, stresle başa çıkamama, sosyal dışlanma gibi problemler bağımlılığa sebep olmaktadır (Can, 2007). Sosyal açıdan dışlanmış birey problemleri ile başa çıkabilmek için, yalnızlık duygusunu dindirebilmek için dijital oyunlarda veya sanal ortamlarda daha çok vakit geçirmek isteyebilir (Aydın, 2016). Yalnız sosyal dışlanmanın oyun bağımlılığına etkisi veya ilişkisi hakkında bir şey söylemek zordur çünkü bu konular hakkında ülkemizde yeterli araştırma bulunmamaktadır.

2.6. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Türkiye’de yapılan çalışmalar incelendiğinde; Aksoy (2018) tarafından yapılan araştırmada ergenlerin oyun bağımlılığı, yaşam biçimini ve davranışlarını etkileyen faktörler incelenmiş; 2001 lise öğrencisinden oluşan çalışmanın sonucunda ergenlerin oyun bağımlılıklarını ve sağlık davranışlarını uyku problemi, sosyal ilişkiler, şiddet eğilimleri, stres gibi değişkenler tarafından etkilendiği bulunmuştur.

Yine ergenler ile yapılan bir çalışmada çoğunlukla gençlerin internet üzerinde şiddet içerikli oyunlar oynadığı bulunmuş aynı zamanda bu oyunları oynayan gençlerde anti-sosyal saldırganlık ve kendine dönük saldırganlık geliştiği bulunmuştur (Bayraktar, 2001).

Eyüpoğlu (2017) tarafından yapılan çalışmada, lise öğrencilerinin internet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile asilik davranışları arasındaki ilişki incelenmiş; araştırma sonucunda internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının asilik davranışında etkisi olduğu, pozitif yönde ilişkilerinin olduğu sonucunda ulaşılmıştır.

Lise öğrencileri ile yapılan bir başka çalışmada; internet bağımlılığının benlik saygısını negatif yönde etkilediği, internet bağımlılığı arttıkça yalnızlığın da arttığı, depresyonun ise etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır (Kurtaran, 2008).

Başka bir araştırmada, internet kullanıcıları arasında interneti en çok kullanan grubun ergenler olduğu, yetişkinler ve üniversite öğrencileri için tanımlanmış olan internet bağımlılığı belirtilerini ergenlerin de gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır (Ceyhan, 2008).

İnternet bağımlılığının incelendiği başka bir araştırmada ortaokul öğrencilerinin internet bağımlılık puanları arasında erkeklerin puanları daha yüksek

bulunmuş, annesi üniversite mezunu olan öğrencilerin internet bağımlılıkları daha yüksek ve anne eğitim seviyesi arttıkça bağımlılığın da arttığı bulunmuştur (İnan, 2010).

Güllü ve arkadaşları (2012) tarafından yapılan çalışmada ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılıkları incelenmiş, ve ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına karşı bağımlılıklarının yüksek olduğu bulunmuştur.

Şahin ve Tuğrul (2012) ise ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini belirlemeyi amaçlayan bir çalışma yapmışlardır. Bu çalışma sonucuna göre öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanlarının düşük olduğu, erkek öğrencilerin kızlara göre, evde bilgisayarı olanların olmayanlara göre, annenin eğitim düzeyi yüksek olanların düşük olanlara göre bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri yüksek bulunmuştur.

Horzum (2011) tarafından yapılan araştırma da, ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri ile cinsiyet, sosyo- ekonomik düzey, bilgisayara sahip olma, sınıf değişkenleri incelenmiştir. Bu değişkenlere göre araştırma sonucunda, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre, sosyo- ekonomik düzeyi yüksek olan öğrencilerin, orta ve düşük olan öğrencilere göre ve 4. Sınıftaki öğrencilerin 3. ve 5. sınıftakilere göre oyunu bağımlılığı daha yüksek bulunmuştur.

Erboy (2010) tarafından yapılan çalışmada ilköğretim 4. ve 5. Sınıf öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığına etki eden faktörler araştırılmış, araştırma sonucuna göre, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre, kişisel bilgisayara sahip olmayan öğrencilerin, olanlara göre bilgisayar oyunu bağımlılıkları daha yüksek olduğu bulunmuştur.

İnal ve Çağıltay (2005) ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörleri incelemişler, araştırmanın sonucuna göre; erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha fazla oyun oynadıkları görülmüştür. Ayrıca, ailelerin ekonomik düzeylerinin öğrencilerin oyun oynama durumlarını etkilediği belirlenmiştir. Öğrencilerin okudukları okulların bulunduğu

sosyal çevre ile yaşanan coğrafyanın da öğrencilerin oyuna karşı olan tutumlarını etkilediği tespit edilmiştir.

Karaca ve arkadaşları (2016) tarafından yapılan araştırmada ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyete incelenmiş ve çalışmanın sonucuna göre öğrencilerin yaklaşık yarısının problemlili bilgisayar oyunu kullanıcısı olduğu tespit edilmiştir. Sosyal anksiyete düzeyleri ise yüksek bulunmamıştır. Bilgisayar oyunu bağımlılığı ile sosyal anksiyete orta düzeyde ilişkili bulunmuştur.

Topşar (2015) tarafından yapılan çalışmada ise ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin duygusal zeka ile bilgisayar oyunu bağımlılığı arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma sonucunda, duygusal zeka ile, bilgisayar oyun bağımlılığını arasında anlamlı ve pozitif ilişkiler bulunmuştur.

Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) tarafından yapılan çalışmada ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyinin, cinsiyet, anne baba öğrenim düzeyi, oyun oynama süresi, kişisel bilgisayara sahip olma gibi özellikler ile ilişkisi araştırılmıştır. Araştırmanın sonucunda, bağımlılık düzeyinin erkek öğrenciler de daha yüksek olduğu, anne ve babanın öğrenim düzeyi arttıkça çocuklarının oyun bağımlılığı düzeyinin de arttığı, günde 3 saatten fazla oynayanların, diğerlerine göre daha yüksek oyun bağımlılığı düzeyine sahip oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Musluoğlu (2016) tarafından yapılan çalışmada 15-19 yaş arası öğrencilerden oluşan bir lise örneğinde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığının ilişkisi incelenmiştir. Araştırma sonucunda, internette ve dijital oyunlarda günlük 5 saat ve daha fazla zaman geçiren öğrencilerin kaygı, kaçınma değişkenlerinin diğerlerine göre yüksek olduğu görülmüştür. Öğrencilerin bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığı puanları arasında anlamlı ilişki tespit edilmemiştir.

Ayas (2012) tarafından yapılan araştırmada lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi incelenmiştir. Araştırmaya göre, internet bağımlılığı düzeyi ile bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyi

arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Utangaçlık ile bilgisayar oyunu bağımlılığı ve internet bağımlılığı arasında pozitif yönde ilişki bulunmuştur.

Ergenlerin sosyal zeka, sosyal kaygı, akran ilişkileri ve internet bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkiyi inceleyen bir araştırma sonucunda, ergenlerin sosyal kaygı düzeylerinin akran ilişkileri ve internet bağımlılık düzeylerini doğrudan etkilediği bulunmuştur (Savcı, 2017).

Yurt dışında gerçekleşen araştırmalara bakıldığında; daha çok internet, internette oynanan oyunların bağımlılığı ve çevrimiçi oyunlar üzerinde çalışmalar yapılmıştır (Cao ve diğ., 2007; Chou, Condrón ve Belland, 2005; Hollingsworth, 2005; Young, 1996). Daha çok internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili cinsiyet, sınıf, yaşam tarzı, bilgisayara ve internete sahip olup olmama gibi değişkenler açısından incelemeler bulunmaktadır.

Yapılan başka bir çalışmada ise; bilgisayar sahibi olmanın bağımlılık düzeyini arttırdığı belirtilmiş, ancak bilgisayar sahip olmak bağımlılığa neden olur şeklinde anlaşılmaması gerektiği vurgulanmıştır (Shi, 2007).

BÖLÜM III: YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin analizi yer almaktadır.

3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ

Bu araştırma, tarama türü modellerden ilişkisel tarama modeline göre yürütülmüştür. İlişkisel tarama modellerinde iki veya daha fazla değişken arasında var olduğu düşünülen ilişkiler incelenir (Karasar, 2000). Bu çalışmada oyun bağımlılığı, sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma değişkenleri ve alt boyutları arasındaki ilişki incelenmiştir.

3.2. EVREN VE ÖRNEKLEM / ÇALIŞMA GRUBU

Araştırmanın evrenini İstanbul ili Avrupa yakasında bulunan Arnavutköy, Beylikdüzü, Avcılar, Esenyurt ilçelerindeki T. C. Milli Eğitim Bakanlığına bağlı devlet ortaokul ve liselerinde 2017 - 2018 eğitim öğretim döneminde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise 484 öğrenci oluşturmuştur. Yazıcıoğlu ve Erdoğan'a (2004) göre anlamlılık düzeyi $\alpha = 0.05$ için 10000 ve üzeri evrenlerde örneklem sayısının 384 olması örneklem büyüklüğü için yeterli görülmektedir. Bu araştırmanın örneklemini bu açıdan yeterli görülmüştür. Örneklem yöntemi seçkili örnekleme yöntemlerinden amaçlı örnekleme altında maksimum çeşitliliğe uygun olarak seçilmiştir. Örneklem, İstanbul'un belli bir bölgesinde farklı sosyo-ekonomik düzeyi yansıttığı düşünülen ilçelerde yer alan okullardan, ulaşılabilirlik kriteri dikkate alınarak seçilmiştir.

Örneklem grubunun % 53,5'ünü kızlar, % 46,5'ini ise erkekler oluşturmaktadır. Ayrıca örneklem grubunda yer alanların % 17,6'sı 6. sınıf, % 5,6'sı 7. sınıf, % 34,9'u 8. sınıf, % 13,2'si 9. sınıf, % 24,2'si 10. sınıf ve % 4,5'i ise 11. sınıf öğrencileridir. Bu öğrencilerin yaş gruplarına göre yüzdelerine bakıldığında, % 18,8'i 10-12 yaş aralığında, % 50,4'ü 13-14 yaş aralığında, % 26,9'u 15-16 yaş aralığında yer alırken % 3,9 'u ise 17 yaş ve üstüdür. Örneklem grubunun demografik bilgilerine ilişkin dağılımı Tablo.1'de görülmektedir.

Tablo 1 : Örneklem Grubunun Dağılım Tablosu

Değişken	Gruplar	Frekans	Yüzde
Cinsiyet	Kız	259	53,5
	Erkek	225	46,5
Sınıf	6	85	17,6
	7	27	5,6
	8	169	34,9
	9	64	13,2
	10	117	24,2
Yaş	11	22	4,5
	10-12	91	18,8
	13-14	244	50,4
	15-16	130	26,9
	17+	19	3,9
Okul Başarı Durumu	Çok İyi	92	19
	İyi	255	52,7
	Orta	129	26,7
	Zayıf	8	1,7
Anne Eğitim Düzeyi	Okuma Yazma Bilmiyor	15	3,1
	İlkokul	163	33,7
	Ortaokul	112	23,1

	Lise	129	26,7
	Üniversite	57	11,8
Baba Eğitim Düzeyi	Okuma Yazma Bilmiyor	4	0,8
	İlkokul	103	21,3
	Ortaokul	108	22,3
	Lise	165	34,1
	Üniversite	96	19,8
Ailenizin Gelir Düzeyi	Alt Gelir	15	3,1
	Alt Gelirin Biraz Üstü	44	9,1
	Orta Gelir	254	52,5
	Orta Gelirin Biraz Üstü	125	25,8
	Üst Gelir	36	7,4
Evinizde Bilgisayar Var Mı?	Evet	370	76,4
	Hayır	114	23,6
Evinizde İnternet Var Mı ?	Evet	394	81,4
	Hayır	90	18,6
Kendinize Ait Telefonunuz Var Mı ?	Evet	377	77,9
	Hayır	107	22,1
En Çok Hangi Teknolojik Cihazla Oyun Oynarsınız?	Bilgisayar	110	22,7
	Tablet	54	11,2
	Akıllı Telefon	269	55,6

	Oyun Konsolları	16	3,3
	Hiçbiri	35	7,2
Günde Kaç Saat Bilgisayarda Vakit Geçirirsiniz?	Hiç Vakit Geçirmem	167	34,5
	1 Saatten Az	140	28,9
	1-3 Saat Arası	110	22,7
	3-5 Saat Arası	33	6,8
	5 Saatten Fazla	34	7,0

3.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Bu araştırma da; Günüş (2009) tarafından geliştirilen, “İnternet Bağımlılığı Ölçeđi”, LaGreca ve arkadaşları (1988a) tarafından geliştirilmiş, LaGreca ve arkadaşları (1988b) tarafından ergenlere uyarlanmış, Aydın ve Tekinsav-Sütçü (2007) tarafından Türkçeye uyarlanan “Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeđi”, Buss ve Perry (1992) tarafından geliştirilen “Saldırganlık Ölçeđi”, Gilman ve ark. (2013) tarafından geliştirilen, Sertelin-Mercan (2016) tarafından Türkçeye uyarlanan “Ergenler İçin Sosyal Dışlanma Ölçeđi” kullanılmıştır.

3.3.1. İnternet Bağımlılığı Ölçeđi

Günüş (2009) tarafından geliştirilen internet bağımlılığı ölçeđi, DSM-IV kriterleri gözetilerek hazırlanmış 35 maddeden oluşan bir ölçektir. Ölçek dört boyutlu, beş aralıklı Likert tipi bir ölçektir. Ölçeđin boyutları; yoksunluk, kontrol güçlüğü, işlevsellikte bozulma ve sosyal izolasyondur. Tüm ölçeđin Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı .94’tür (Günüş, 2009). Çakılı (2013) tarafından yapılan çalışmada, internet bağımlılığı ölçeđinde “internet” kelimesi yerine “oyun” kelimesi koyularak video/bilgisayar oyunlarına uyarlanarak kullanılmıştır. (Örneđin; Ailem beni çağırır dahi oyunun başından kalkmam.) Bu uyarlamada tüm ölçek için belirlenen Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı 0.98, yoksunluk alt ölçeđi için 0.93, kontrol güçlüğü alt ölçeđi için 0.97, işlevsellikte bozulma alt ölçeđi için 0.95 ve

sosyal izolasyon alt ölçeği için 0.94'tür. Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin yoksunluk alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı mevcut çalışma için .89, kontrol güçlüğü alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı .87, işlevsellikte bozulma alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı .83, sosyal izolasyon alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı .82 ve oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanının Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı .94 olarak hesaplanmıştır.

3.3.2. Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği (ESKÖ)

LaGreca, Dandes ve Wick (La Greca ve diğ., 1988a) tarafından geliştirilen çocuklarda sosyal kaygı ölçeği daha sonra (La Greca ve diğ., 1988b) tarafından ergenlere uyarlanmıştır (Aydın ve Sütçü, 2007). Ölçeğin geçerlik ve güvenilirlik çalışması Aydın ve Sütçü (2007) tarafından yapılmıştır. ESKÖ, beşli likert tipi ve toplam 22 maddeden oluşan bir ölçektir. Bunlardan 18'i ölçek maddesi olup, geriye kalan 4 madde (2, 7, 11, 16) puanlamaya katılmayan "kitap okumayı severim", spor yapmaktan hoşlanırım" gibi farklı konulardan seçilmiş maddelerdir. Ölçek maddeleri hiçbir zaman (1 puan), nadiren (2 puan), bazen (3 puan), genellikle (4 puan), her zaman (5 puan) olarak puanlanan likert tipi derecelendirmeli bir ölçektir. Ölçeği cevaplayanın ölçekten alabileceği en düşük puan 18, en yüksek puan ise 90'dır. Ölçekten alınan yüksek puanlar sosyal kaygının belirtilerinin fazlalığına işaret etmektedir (Aydın ve Sütçü, 2007).

Yapılan faktör analizi sonucunda toplam varyansın % 48'ini karşılayan 3 faktör bulunmuştur. Bunlar; Olumsuz Değerlendirilme Korkusu (ODK), Genel Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyuma (G-SKHD) ve Yeni Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyuma (Y-SKHD). ESKÖ'nün tamamının en yüksek Cronbach Alfa katsayısı 0.88, ODK alt ölçeği için 0.83, G-SKHD alt ölçeği için 0.68, Y-SKHD alt ölçeği için 0.71 bulunmuştur. ESKÖ'nün lise öğrencilerine uyarlaması Zorbaz, (2013) tarafından yapılmıştır. ESKÖ'nün güvenilirlik çalışmaları kapsamında iç tutarlılık katsayısı ve test tekrar test güvenirliliği hesaplanmıştır. ESKÖ'den alınan puanlara göre tüm testin iç tutarlılığına ilişkin Cronbach alfa katsayısı .91 ve maddelerin toplam test puanları ile korelasyonu .42 ile .72 arasında bulunmuştur. Araştırmada kullanılan Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği (ESKÖ)'nin ODK alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı .86, G-SKHD

alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı .77, Y-SKHD alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı .70, ESKÖ toplam puanının Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı mevcut örneklem grubu üzerinde .87 olarak hesaplanmıştır.

3.3.3. Buss ve Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ)

Buss ve Durkee Düşmanlık Envanteri (BDDE)'nden uyarlanmış olan, Buss ve Perry (1992) tarafından geliştirilen saldırganlık ölçeği , beşli likert tipi, 34 maddeli bir ölçektir (Buss ve Durkee 1957; Gülcen, 2010). Türkçe uyarlaması Can (2002) tarafından yapılmıştır. Ölçeğin alt boyutları; fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlıktır. Buss-Perry türkçe uyarlamasında yapılan iç tutarlılık çalışmasında Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı 0,91, fiziksel saldırganlık alt boyutu için, 0,83-0,85, sözel saldırganlık alt boyutu için, 0,36-0,59, öfke alt boyutu için, 0,72-0,74, düşmanlık alt boyutu için, 0,74-0,75, dolaylı saldırganlık alt boyutu için, 0,36-0,53 bulunmuştur (Can, 2002).Saldırganlık Ölçeği'nin fiziksel saldırganlık alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı mevcut çalışma için .82, sözel saldırganlık alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı .55, öfke alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı .59, düşmanlık alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı .64, dolaylı saldırganlık alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı .58 ve saldırganlık ölçeği toplam puanının Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı mevcut çalışma için .89 olarak hesaplanmıştır.

3.3.4. Ergenler İçin Sosyal Dışlanma Ölçeği

Gilman, Carter-Sowell, DeWall, Adams, ve Carboni tarafından (Gilman ve diğ., 2013) geliştirilen Ergenler İçin Sosyal Dışlanma Yaşantısı Ölçeği (SDYÖ)'nin Türkçe uyarlama çalışması Sertelin Mercan (2016) tarafından yapılmıştır. Ölçekte toplam 11 madde, iki alt boyut vardır ve 5'li likert tipindedir. Sosyal dışlanmanın görmezden gelinme (5 madde) ve dışlanma (6 Madde) olarak iki alt boyutunu değerlendirmektedir. Dışlanmayı ölçen maddeler tersten hesaplanmaktadır. Dışlanma puanlarının yükselmesi yüksek seviye dışlanmayı göstermektedir. Maddelerin faktör yükleri .83 ile .59 arasında değişmektedir. Ölçeğin madde toplam korelasyon katsayıları .83 ile .75 arasında değişmektedir. Ölçeğin iç tutarlılık Cronbach alfa katsayıları “görmezden gelinme” alt boyutu için .82, “dışlanma” alt boyutu için .83

olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin test tekrar test güvenilirlik katsayıları “görmezden gelinme” alt boyutu için .65, “dışlanma” alt boyutu için .63 olarak hesaplanmıştır (Sertelin Mercan, 2016). Ergenler İçin Sosyal Dışlanma Ölçeği'nin görmezden gelinme alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı mevcut çalışma için .80, dışlanma alt boyutunun Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı .79 olarak hesaplanmıştır.

3.3.5. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel bilgi formunda katılımcılara cinsiyet, yaş, aile gelir düzeyi, okul arkadaşları ve öğretmenleriyle olan ilişkiler durumu, oyun için en çok kullanılan teknolojik alet ve günlük bilgisayar kullanım süresi sorulmuştur.

3.4. VERİLERİN TOPLANMASI

Verilerin toplanması amacıyla araştırmacı tarafından kişisel bilgi formu ve kullanılacak ölçekler birleştirilerek tek bir form oluşturulmuştur. Örnekleme oluşturacak bölgeler olan İstanbul ili Arnavutköy, Beylikdüzü, Avcılar ve Esenyurt ilçelerine bağlı ortaokul ve liselere araştırmacı tarafından bizzat ziyaret edilerek okul müdürleri ve branş öğretmenleri ile görüşülerek araştırma anlatılmış ve uygulanmıştır. Uygulamadan önce İl milli eğitim müdürlüğünden gerekli izinler alınmış ve izin formları okullarda yetkililere sunulmuştur. Toplam 550 anket dağıtılmış ve toplam 530 kişiden veri toplanmıştır. Araştırmada ise 484 katılımcının verisi kullanılmıştır. Veri kaybının nedenleri veri analizi bölümünde paylaşılmıştır. Anketlerin uygulanması sırasında çalışmayı olumsuz yönde etkileyecek bir gelişme yaşanmamıştır.

3.5. VERİLERİN ÇÖZÜMLENMESİ

Araştırmada öncelikle ölçeklerden elde edilen toplam puanlar ve alt boyutlar oluşturulmuş ve verilerin normal dağılım gösterip göstermediği normallik testi, çarpıklık-basıklık değerleri, box-plot grafikleri ve z skor değerleri ile incelenmiştir. Aşırı sapma gösteren 46 katılımcıya ait değerler araştırmadan çıkarıldıktan sonra verilerinin normalliği tekrar incelenmiş ve parametrik testlerin uygulanmasına karar verilmiştir.

Saldırganlık, sosyal dışlanma, sosyal kaygı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiler pearson korelasyon katsayısı ile incelenmiştir. Ayrıca saldırganlık, dışlanma, sosyal kaygı ve alt boyutlarının oyun bağımlılığının varyansına etkisi aşamalı regresyon analizi ile incelenmiştir.

Cinsiyet ve günlük bilgisayar kullanım süresi demografik değişkenleri açısından oyun bağımlılığı iki yönlü ANOVA ile incelenmiştir. Anlamlı çıkan sonuçlara bulgularda yer verilmiştir. Verilerin analizinde SPSS 21.0 programı kullanılmış ve anlamlılık düzeyi 0.05 kabul edilmiştir.

Verilerin normal dağılımı normallik testleri (Kolmogorov - Smirnov) , kutu çizgi grafiği ve z skor değerleri ile incelenirken aşırı sapma gösteren 15 anket ergenler için sosyal dışlanma ölçeği görmezden gelinme alt boyutunda, 9 anket internet bağımlılığı ölçeği kontrol güclüğü alt boyutunda, 6 anket internet bağımlılığı işlevsellikte bozulma alt boyutunda, 2 anket internet bağımlılığı ölçeği sosyal izolasyon alt boyutunda, 4 anket ESKÖ genel durumlarda sosyal kaçınma alt boyutunda, 2 anket ESKÖ toplam puanında, 3 anket SÖ sözel saldırganlık, 3 anket SÖ düşmanlık alt boyutunda, 2 anket SÖ dolaylı saldırganlık alt boyutunda tespit edilmiş ve araştırmadan çıkarılmıştır. Alt boyutlara göre çarpıklık - basıklık değerleri Tablo.2’de gösterilmiştir.

Tablo 2 : Çarpıklık – Basıklık Değerleri Tablosu

	N	Çarpıklık		Basıklık	
	Sayı	Değer	Std. Hata	Değer	Std. Hata
ERG-Görmezden Gelinme	484	,988	,111	,156	,222
ERG-Dışlanma	484	-,190	,111	-1,397	,222
OY-Yoksunluk	484	,337	,111	-,627	,222
OY-Kontrol Güçlüğü	484	,694	,111	-,418	,222
OY-İşlevsellikte Bozulma	484	,910	,111	-,175	,222
OY-Sosyal İzolasyon	484	,938	,111	-,037	,222
OY- Oyun Bağımlılığı	484	,528	,111	-,546	,222
SK-Olumsuz Değerlendirilme Korkusu	484	,640	,111	-,285	,222
SK-Genel Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma	484	,702	,111	-,378	,222
SK-Yeni Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma	484	,260	,111	-,367	,222
SK-Ergenler İçin Sosyal Kaygı	484	,504	,111	-,311	,222

SA-Fiziksel Saldırganlık	484	,442	,111	-,588	,222
SA-Sözel Saldırganlık	484	,237	,111	-,282	,222
SA-Öfke	484	,137	,111	-,430	,222
SA-Düşmanlık	484	,215	,111	-,340	,222
SA-Dolaylı Saldırganlık	484	,375	,111	-,440	,222
SA-Saldırganlık(Toplam)	484	,247	,111	-,265	,222

Büyüköztürk'e (2012) göre çarpıklık değerleri +1,-1 aralığında kalıyorsa, normalden aşırı sapma göstermediği şeklinde yorumlanabilir. Dağılımın normalliği konusunda başvurulan bir diğer yöntem de kutu-çizgi grafiği, histogram ve gövde-yaprak diyagramıdır. Ayrıca örneklem büyüklüğü de normal dağılımı etkilemektedir. Büyük gruplardan elde edilen veriler üzerinde analiz yapılırken dağılımın normal olduğu kabul edilebilir. 30 ve daha fazla örneklem büyüklüğüne sahip örneklerde dağılımın aşırı sapma göstermediği kabul edilmektedir. Bununla birlikte örneklem büyüklüğünün 15 ve daha yüksek olduğu durumlarda parametrik bir test kullanılmasının, hesaplanan anlamlılık değerinde önemli bir sapma yapmadığı görülmüştür.

BÖLÜM IV: BULGULAR

Bu bölümde ilk olarak ergenlerde sosyal dışlanma, oyun bağımlılığı, ergenlerde sosyal kaygı ve saldırganlık faktörlerine ait betimleyici istatistikler verilmiş, daha sonra bu ölçekler ve alt boyutları arasındaki ilişkiler gösterilmiştir. Sosyal dışlanma, sosyal kaygı, saldırganlık ve alt boyutlarının oyun bağımlılığına etkisi aşamalı regresyon analizi ile incelendikten sonra, demografik değişkenlerde ortaya çıkan anlamlı sonuçlar paylaşılmıştır.

Ergenlerde sosyal dışlanma, oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve saldırganlık ölçeklerine ait betimleyici istatistikler Tablo.3'de görülmektedir.

Tablo 3 : Betimleyici İstatistikler

	N	Ortalama	Std. Sapma
ERG-Görmezden Gelinme	484	7,49	2,50
ERG-Dışlanma	484	18,72	5,32
OY-Yoksunluk	484	26,28	10,19
OY-Kontrol Güçlüğü	484	18,25	7,47
OY-İşlevsellikte Bozulma	484	11,68	4,92
OY-Sosyal İzolasyon	484	11,37	4,20
OY- Oyun Bağımlılığı	484	67,59	23,14
SK-Olumsuz Değerlendirilme Korkusu	484	15,70	6,42
SK-Genel Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyuma	484	9,74	3,85
SK-Yeni Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyuma	484	16,10	4,82
SK-Ergenler İçin Sosyal Kaygı	484	41,54	13,03
SA-Fiziksel Saldırganlık	484	19,29	7,26
SA-Sözel Saldırganlık	484	12,52	3,63

SA-Öfke	484	20,21	5,47
SA-Düşmanlık	484	17,36	5,24
SA-Dolaylı Saldırganlık	484	13,84	4,54
SA-Saldırganlık(Toplam)	484	83,24	21,20

Araştırmaya katılan öğrencilerin Oyun Bağımlılığı ölçeğinden elde edilen toplam puan ortalaması 67,59, standart sapması da 23,14 olarak hesaplanmıştır. Oyun Bağımlılığı ölçeği'nin "yoksunluk" alt boyutunun ortalaması 26,28, standart sapması 10,19, "kontrol gücülüğü" alt boyutunun ortalaması 18,25, standart sapması 7,47, "işlevsellikte bozulma" alt boyutunun ortalaması 11,68, standart sapması 4,92, "sosyal izolasyon" alt boyutunun ortalaması 11,37, standart sapması 4,20 olarak hesaplanmıştır. Ergenler için sosyal kaygı ölçeğinden elde edilen toplam puan ortalaması 41,54, standart sapma 13,03 bulunmuştur. Ergenler için sosyal kaygı ölçeği'nin "olumsuz değerlendirilme korkusu" alt boyutu ortalaması 15,70, standart sapması 6,42, "genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma" alt boyutu ortalaması 9,74, standart sapması 3,85, "yeni durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma" alt boyutu ortalaması 16,10, standart sapması 4,82 olarak hesaplanmıştır. Saldırganlık ölçeğinden elde edilen toplam ortalama ise 83,24 iken standart sapma 21,20 olarak hesaplanmıştır. Saldırganlık Ölçeği'nin "fiziksel saldırganlık" alt boyutu ortalaması 19,29, standart sapması 7,26, "sözel saldırganlık" alt boyutu ortalaması 12,52, standart sapması 3,63, "öfke" alt boyutu ortalaması 20,21, standart sapması 5,47, "düşmanlık" alt boyutu ortalaması 17,36, standart sapması 5,27, "dolaylı saldırganlık" alt boyutu ortalaması 13,84, standart sapması 4,54 bulunmuştur. Ergenlerde Sosyal Dışlanma Ölçeği'nin "görmezden gelinme" alt boyutu ortalaması 7,49, standart sapması 2,50, "dışlanma" alt boyutunun ortalaması 18,72, standart sapması 5,32 bulunmuştur (Tablo.3).

Oyun bağımlılığı ve sosyal dışlanma arasında ilişki olup olmadığı pearson korelasyon katsayısı ile incelenmiş ve sonuçlar Tablo.4'te verilmiştir.

Tablo 4: Oyun Bağımlılığı ile Ergenlerde Sosyal Dışlanma Arasındaki İlişki Tablosu

	OY-Yoksunluk Güçlüğü	OY-Kontrol Bozulma	OY-İşlevsellikte İzolasyon	OY-Sosyal Bağımlılığı	
ERG-Görmezden Gelinme	,087	,077	,165**	,246**	,143**
ERG-Dışlanma	,011	,027	,086	,077	,046

** p < .01

Oyun bağımlılığının işlevsellikte bozulma alt boyutu ile ergenlerde sosyal dışlanmanın görmezden gelinme alt boyutu arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.16$, $p<0.01$).

Sosyal izolasyon ile görmezden gelinme arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.25$, $p<0.01$). Bu ilişkinin boyutu işlevsellikte bozulma alt boyutuna oranla daha yüksektir.

Oyun bağımlılığı toplam puan değerleri ile görmezden gelinme alt boyutu arasında yine pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.14$, $p<0.01$). Görmezden gelinme ve oyun bağımlılığının ilişkili olduğu ve görmezden gelinme arttıkça oyun bağımlılığının da arttığı söylenebilir.

Tablo 5: Oyun Bağımlılığı ile Ergenlerde Sosyal Kaygı Arasındaki İlişki

	OY - Yoksunluk	OY-Kontrol Güçlüğü	OY- İşlevsellikte Bozulma	OY-Sosyal İzolasyon	OY- Bağımlılığı	Oyun
SK-Olumsuz Değerlendirilme Korkusu	,197**	,151**	,172**	,206**	,210**	r
SK-Genel Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma	,223**	,212**	,235**	,259**	,264**	r
SK-Yeni Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma	,187**	,168**	,113*	,158**	,189**	r
SK-Ergenler İçin Sosyal Kaygı	,232**	,199**	,196**	,237**	,251**	r

**p<0.01

*p<0.05

Oyun bağımlılığı ve ergenlerde sosyal kaygı arasında ilişki olup olmadığı pearson korelasyon katsayısı ile incelenmiş ve korelasyon tablosu Tablo.5'te verilmiştir.

Yoksunluk ile olumsuz değerlendirilme korkusu arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.20$, $p<0.01$). Yoksunluk ile genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.22$, $p<0.01$). Yoksunluk ile yeni durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.19$, $p<0.01$). Son olarak yoksunluk ile ergenler için sosyal kaygı toplam değeri arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.23$, $p<0.01$). Yoksunluk ile en yüksek düzey ilişkinin sosyal kaygı toplam puanı arasında olduğu görülmektedir.

Kontrol güçlüğü ile olumsuz değerlendirilme korkusu arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.15$, $p<0.01$). Kontrol güçlüğü ile genel

durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.21, p<0.01$). Kontrol güçlüğü ile yeni durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.17, p<0.01$). Son olarak kontrol güçlüğü ile ergenler için sosyal kaygı toplam değeri arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.20, p<0.01$). Kontrol güçlüğü ile genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma arasında en yüksek düzey ilişkinin olduğu bulunmuştur.

İşlevsellikte bozulma ile olumsuz değerlendirilme korkusu arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.17, p<0.01$). İşlevsellikte bozulma ile genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.24, p<0.01$). İşlevsellikte bozulma ile yeni durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.11, p<0.01$). Son olarak işlevsellikte bozulma ile ergenler için sosyal kaygı toplam değeri arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.20, p<0.01$). İşlevsellikte bozulma ile genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma arasında en yüksek düzey ilişkinin olduğu bulunmuştur.

Sosyal izolasyon ile olumsuz değerlendirilme korkusu arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.21, p<0.01$). Sosyal izolasyon ile genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.26, p<0.01$). Sosyal izolasyon ile yeni durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.16, p<0.01$). Son olarak sosyal izolasyon ile ergenler için sosyal kaygı toplam değeri arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.24, p<0.01$). Sosyal izolasyon ile genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma arasında en yüksek düzey ilişkinin olduğu bulunmuştur.

Oyun bağımlılığı ile olumsuz değerlendirilme korkusu arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.21, p<0.01$). Oyun bağımlılığı ile genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma arasında pozitif, düşük düzey ve

anlamli bir iliŒki bulunmaktadir ($r=.26$, $p<0.01$). Oyun bağımlılıđı ile yeni durumlarda sosyal kaınma ve huzursuzluk duyma arasında pozitif, dŒk dzey ve anlamli bir iliŒki bulunmaktadir ($r=.19$, $p<0.01$). Son olarak oyun bağımlılıđı ile ergenler iin sosyal kayđı toplam deđeri arasında pozitif, dŒk dzey ve anlamli bir iliŒki bulunmaktadir ($r=.25$, $p<0.01$). Oyun bağımlılıđı en yksek iliŒki genel durumlarda sosyal kaınma ve huzursuzluk duyma arasında olduđu bulunmuŒtur (Tablo.5).

Tablo 6. Oyun Bağımlılıđı ile Saldırđanlık Arasındaki İliŒki

		OY- Yoksunluk	OY- Kontrol Glđ	OY- İŒlevsellikte Bozulma	OY- Sosyal İzolasyon	OY- Oyun Bağımlılıđı
SA-Fiziksel Saldırđanlık	r	,220**	,157**	,164**	,087	,198**
SA-Szel Saldırđanlık	r	,123**	,061	,115*	,009	,100*
SA-fke	r	,262**	,231**	,214**	,168**	,266**
SA-DŒmanlık	r	,260**	,191**	,199**	,246**	,263**
SA-Dolaylı Saldırđanlık	r	,251**	,135**	,158**	,094*	,205**
SA- Saldırđanlık(Toplama)	r	,282**	,200**	,214**	,156**	,263**

** $p<0.01$

* $p<0.05$

Yoksunluk ile fiziksel saldırđanlık arasında pozitif, dŒk dzey ve anlamli bir iliŒki bulunmaktadir ($r=.22$, $p < 0.01$). Yoksunluk ile szel saldırđanlık arasında pozitif, dŒk dzey ve anlamli bir iliŒki bulunmuŒtur ($r=.12$, $p < 0.01$). Yoksunluk

ile öfke arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.26, p < 0.01$). Yoksunluk ile düşmanlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.26, p < 0.01$). Yoksunluk ile dolaylı saldırganlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r=.25, p < 0.01$). Son olarak yoksunluk ile saldırganlık toplam değeri arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.28, p < 0.01$). Ortaya çıkan bu ilişkiler arasında yoksunluk ile en yüksek düzey korelasyona sahip olan değişkenin saldırganlık toplam puanı olduğu söylenebilir.

Kontrol güçlüğü ile fiziksel saldırganlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.22, p < 0.01$). Kontrol güçlüğü ile öfke arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.23, p < 0.01$). Kontrol güçlüğü ile düşmanlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.19, p < 0.01$). Kontrol güçlüğü ile dolaylı saldırganlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r=.13, p < 0.01$). Son olarak kontrol güçlüğü ile saldırganlık toplam değeri arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.20, p < 0.01$). Ortaya çıkan bu ilişkiler arasında kontrol güçlüğü ile en yüksek düzey korelasyona sahip olan değişkenin öfke olduğu söylenebilir.

İşlevsellikte bozulma ile fiziksel saldırganlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.16, p < 0.01$). İşlevsellikte bozulma ile sözel saldırganlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r=.12, p < 0.01$). İşlevsellikte bozulma ile öfke arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.21, p < 0.01$). İşlevsellikte bozulma ile düşmanlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.20, p < 0.01$). İşlevsellikte bozulma ile dolaylı saldırganlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r=.16, p < 0.01$). Son olarak işlevsellikte bozulma ile saldırganlık toplam değeri arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.21, p < 0.01$). Ortaya çıkan bu ilişkiler arasında işlevsellikte bozulma ile en yüksek düzey korelasyona sahip olan değişkenlerin saldırganlık toplam puanı ve öfke olduğu görülmektedir.

Sosyal izolasyon ile öfke arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.17$, $p < 0.01$). Sosyal izolasyon ile düşmanlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.25$, $p < 0.01$). Sosyal izolasyon ile dolaylı saldırganlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r=.09$, $p < 0.05$). Son olarak sosyal izolasyon ile saldırganlık toplam değeri arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.16$, $p < 0.01$). Ortaya çıkan bu ilişkiler arasında sosyal izolasyon ile en yüksek düzey korelasyona sahip olan değişkenin düşmanlık olduğu söylenebilir.

Oyun bağımlılığı ile fiziksel saldırganlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.20$, $p < 0.01$). Oyun bağımlılığı ile sözel saldırganlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r=.10$, $p < 0.01$). Oyun bağımlılığı ile öfke arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.27$, $p < 0.01$). Oyun bağımlılığı ile düşmanlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.26$, $p < 0.01$). Oyun bağımlılığı ile dolaylı saldırganlık arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r=.20$, $p < 0.01$). Son olarak oyun bağımlılığı ile saldırganlık toplam değeri arasında pozitif, düşük düzey ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r=.26$, $p < 0.01$). Ortaya çıkan bu ilişkiler arasında oyun bağımlılığı ile en yüksek düzey korelasyona sahip olan değişkenin öfke olduğu bulunmuştur (Tablo.6).

Tablo 7. Oyun Bağımlılığını Yordayan Değişkenler

	R	R ²	β	T	F	p
Yordayıcı Değişkenler	.27	.07			36.78	.00
SA-Öfke			.27	6.06		.00
Yordayıcı Değişkenler	.34	.12			31.16	.00
SA-Öfke			.22	4.95		.00
SK – Genel Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma			.22	4.87		.00

Tablo.7’de görüleceği üzere SÖ alt boyutu öfke ile ESKÖ alt boyutu genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma puanlarının birlikte oyun bağımlılığının varyansına katkılarının anlamlı olduğu bulunmuştur ($R^2 = .12$, $F =$

31.16, $p < .05$). Öfkenin tek başına oyun bağımlılığı varyansının %7'sini açıkladığı ($R^2 = .07$, $F = 31.16$, $p < .05$), öfke ve genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma değişkenlerinin her ikisi birlikte oyun bağımlılığı varyansının % 12'sini açıkladığı bulunmuştur. Buna göre oyun bağımlılığının anlamlı yordayıcısı olarak öfke ve genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma olduğu söylenebilir. Öfke analizinin birinci setinde anlamlı bir yordayıcıyken, analizinin ikinci setinde genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma ile varyansı yordama da tekrar anlamlı çıkmıştır. Bu bulgulara göre oyun bağımlılığında sosyal dışlanma, sosyal kaygı ve saldırganlığın önemli birer değişken olduklarını ancak öfke ve genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duymanın öne çıktığını göstermektedir (Tablo.7).

4.1. DEMOGRAFİK DEĞİŞKENLERE GÖRE BULGULAR

Ergenlerin oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete ve günlük bilgisayarda geçirilen süreye bağlı olarak anlamlı fark olup olmadığı iki yönlü ANOVA ile incelenmiştir.

Tablo 8. Cinsiyete ve Bilgisayarda Geçirilen Süreye Göre Oyun Bağımlılığı Puanlarının Betimsel İstatistikleri

Bağımlı Değişken: OY- Oyun Bağımlılığı

Cinsiyet	Günde kaç saat bilgisayarda vakit geçirirsiniz?	Ort.	Std. Sapma	N
Kız	Hiç vakit geçirmem	56,99	18,14	104
	1 saatten az	57,23	18,31	83
	1-3 saat arası	63,04	18,16	53
	3-5 saat arası	96,42	18,37	12
	5 saatten fazla	71,57	26,35	7
	Toplam		60,53	20,20
Erkek	Hiç vakit geçirmem	71,02	23,03	63
	1 saatten az	64,72	20,22	57
	1-3 saat arası	72,82	18,39	57

	3-5 saat arası	95,86	22,18	21
	5 saatten fazla	100,52	16,53	27
	Toplam	75,74	23,68	225
	Hiç vakit geçirmem	62,28	21,19	167
	1 saatten az	60,28	19,40	140
	1-3 saat arası	68,11	18,85	110
Toplam	3-5 saat arası	96,06	20,58	33
	5 saatten fazla	94,56	21,97	34
	Toplam	67,60	23,14	484

Tablo 9. Cinsiyete ve Bilgisayarda Geçirilen Süreye Göre Oyun Bağımlılığı Puanlarının İki Yönlü ANOVA Tablosu

Bağımlı Değişken: OY- Oyun Bağımlılığı

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kare Ort.	F	P	η
Cinsiyet	8855,54	1	8855,54	23,57	,00	,05
Bilgisayar süresi	40372,11	4	10093,03	26,86	,00	,18
cinsiyet * bilgisayar süresi	3622,51	4	905,63	2,41	,04	,02
Hata	178092,25	474	375,72			
Toplam	2470269,00	484				

a. R Squared = ,316 (Adjusted R Squared = ,303)

Günlük bilgisayar kullanım sürelerine göre oyun bağımlılığında gruplar arasında anlamlı fark bulunmaktadır. Tukey testi sonuçlarına göre gün içinde bilgisayar ile hiç vakit geçirmeyenlerin oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 62.28$) ile

3-5 saat arası bilgisayar kullananların oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 96.06$) arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır, $F(4,474)=26.86$, $p < 0.05$. Ayrıca gün içinde bilgisayar ile hiç vakit geçirmeyenlerin oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 62.28$) ile 5 saatten fazla bilgisayar kullananların oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 94.56$) arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır , $F(4,474)=26.86$, $p < 0.05$.

Günlük bilgisayarı 1 saatten az kullananların oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 60.28$) ile 3-5 saat arası bilgisayar kullananların oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 96.06$) arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır, $F(4,474)=26.86$, $p < 0.05$. Ayrıca bilgisayar ile günde 1 saatten az vakit geçirenlerin oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 62.28$) ile 5 saatten fazla bilgisayar kullananların oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 94.56$) arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır , $F(4,474)=26.86$, $p < 0.05$.

Bilgisayarı günde 1-3 saat arası kullananların oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 68.11$) ile 3-5 saat arası bilgisayar kullananların oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 96.06$) arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır, $F(4,474)=26.86$, $p < 0.05$. Ayrıca bilgisayarı 1-3 saat arası kullananların oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 68.11$) ile 5 saatten fazla bilgisayar kullananların oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 94.56$) arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır , $F(4,474)=26.86$, $p < 0.05$. Bulgulara göre, günlük bilgisayar kullanım süresi arttıkça ergenlerin oyun bağımlılığı düzeylerinin arttığı ancak günde 3-5 saat bilgisayar kullananlar ile 5 saatten fazla bilgisayar kullananların oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir fark olmadığı söylenebilir.

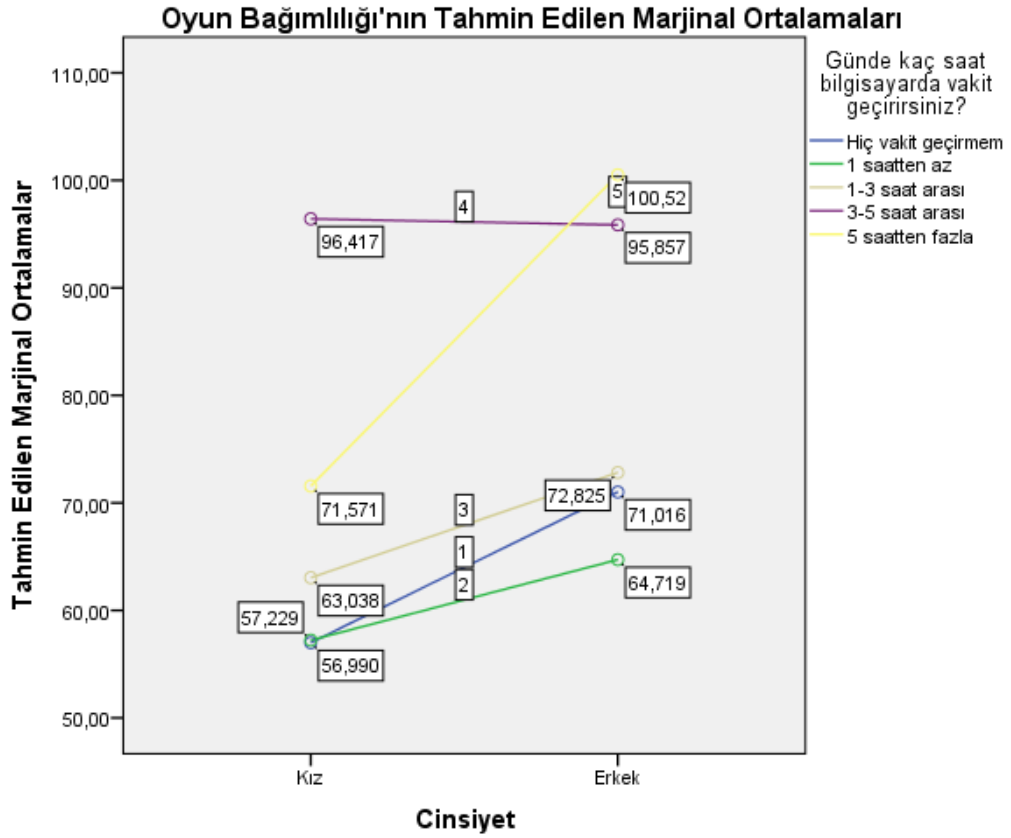
Çalışmaya katılan kız öğrencilerin oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 60.53$) ile erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{X} = 75.74$) arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır $F(1,474)=23.57$, $p < 0.05$. Erkek öğrencilerin oyun bağımlılığının kız öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı derecede büyük olduğu söylenebilir

Günlük bilgisayar kullanım süresi ve cinsiyetin öğrencilerin oyun bağımlılığı üzerinde ortak etkisinin anlamlı olduğu bulunmuştur, $F(4,474)=2.41$, $p < 0.05$.

Bilgisayar ile hiç vakit geçirmeyen erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı ortalamalarının ($\bar{X} = 71.01$), yine bilgisayar ile hiç vakit geçirmeyen kız öğrencilerin

oyun bağımlılığı ortalamalarından ($\bar{X} = 56.99$) anlamlı derecede yüksek olduğu bulunmuştur.

5 saatten fazla bilgisayar kullanan erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı ortalamalarının ($\bar{X} = 100.51$), yine 5 saatten fazla bilgisayar kullanan kız öğrencilerin oyun bağımlılığı ortalamalarından ($\bar{X} = 71.57$) anlamlı derecede yüksek olduğu bulunmuştur.



Tablo 10. Yaşa Göre Oyun Bağımlılığı Betimsel İstatistikler Tablosu

	N	Ort	S.S	S.E.	95% Ort.Güv.Ar.		Min	Maks.	
					Alt Sınır	Üst Sınır			
OY-Yoksunluk	10-12	91	29,67	9,97	1,05	27,59	31,75	11,00	53,00
	13-14	244	26,44	9,82	,63	25,20	27,68	11,00	51,00
	15-16	130	24,36	10,69	,94	22,51	26,22	11,00	51,00
	17+	19	21,16	7,66	1,76	17,47	24,85	11,00	34,00
	Toplam	484	26,28	10,19	,46	25,37	27,19	11,00	53,00
OY-Kontrol Güçlüğü	10-12	91	20,62	8,32	,87	18,88	22,35	10,00	38,00
	13-14	244	18,25	7,04	,45	17,36	19,13	10,00	40,00
	15-16	130	17,28	7,48	,66	15,98	18,57	10,00	37,00
	17+	19	13,84	5,22	1,20	11,33	16,36	10,00	27,00
	Toplam	484	18,26	7,47	,34	17,59	18,93	10,00	40,00
OY-İşlevsellikte Bozulma	10-12	91	12,49	5,42	,57	11,37	13,62	7,00	24,00
	13-14	244	11,72	4,56	,29	11,15	12,30	7,00	24,00
	15-16	130	11,48	5,31	,47	10,55	12,40	7,00	24,00
	17+	19	8,68	2,73	,63	7,37	10,00	7,00	15,00
	Toplam	484	11,68	4,93	,22	11,24	12,12	7,00	24,00
OY-Sosyal İzolasyon	10-12	91	12,76	4,63	,49	11,79	13,72	7,00	22,00
	13-14	244	11,29	4,08	,26	10,77	11,80	7,00	22,00
	15-16	130	10,77	4,10	,36	10,06	11,48	7,00	22,00
	17+	19	10,05	2,93	,67	8,64	11,47	7,00	16,00
	Toplam	484	11,38	4,21	,19	11,00	11,75	7,00	22,00
OY- Oyun	10-12	91	75,54	24,28	2,54	70,48	80,59	37,00	129,00

Bağımlılığı	13-14	244	67,69	21,84	1,40	64,94	70,45	35,00	125,00
	15-16	130	63,88	24,14	2,12	59,70	68,07	35,00	121,00
	17+	19	53,74	13,80	3,17	47,08	60,39	36,00	78,00
	Toplam	484	67,60	23,14	1,05	65,53	69,66	35,00	129,00

Tablo 11-A. Yaşa Göre Oyun Bağımlılığı Ve Alt Boyutları ANOVA Analizi Tablosu

		Kareler Toplamı	Sd	Kare Ort.	F	P	Anlamlı Fark
	Gruplar Arası	2029,06	3	676,35	6,74	,00	(10-12), (13- 14)
OY-Yoksunluk	Grup İçi	48148,72	480	100,31			(15-16) (17+)
	Toplam	50177,79	483				
	Gruplar Arası	1001,38	3	333,79	6,17	,00	(10-12), (13- 14)
OY-Kontrol Güçlüğü	Grup İçi	25965,34	480	54,09			(15-16) (17+)
	Toplam	26966,72	483				
	Gruplar Arası	236,67	3	78,89	3,30	,02	(10-12), (17+)
OY-İşlevsellikte Bozulma	Grup İçi	11482,33	480	23,92			(13-14), (17+)
	Toplam	11719,00	483				
	Gruplar Arası	256,94	3	85,65	4,95	,00	(10-12), (13- 14)
OY-Sosyal İzolasyon	Grup İçi	8300,62	480	17,29			(15-16) (17+)
	Toplam	8557,56	483				

Gruplar Arası	11182,92	3	3727,64	7,23	,00	(10-12), (13- 14)
Grup İçi	247511,52	480	515,65			(15-16) (17+)
OY- Oyun Bağımlılığı						
Toplam	258694,44	483				(13-14), (17+)

Oyun bağımlılığı ölçeğinden elde edilen toplam puan ve alt boyut puanlarının, katılımcıların yaşlarına göre farklılaşp farklılaşmadığı incelenmiş ve bulgular Tablo.10'da verilmiştir. Yoksunluk alt boyutunda 10-12 yaş grubu (M: 29.67) ile 13-14 yaş grubu (M:26.44), 15-16 yaş grubu (M:24.36) ve 17 yaş ve üstü yaş grubu (M:21.16) arasında da anlamlı fark bulunmaktadır ($p < 0.05$). Yoksunluk alt boyutunda 10-12 yaş grubu ile diğer bütün yaş grupları arasında anlamlı bir fark olduğu bulunmuştur.

Kontrol güclüğü alt boyutunda da 10-12 yaş grubu ile diğer yaş grupları arasında anlamlı fark oluşmuştur. 10-12 yaş grubu (M: 20.62) ile 13-14 yaş grubu (M:18.25), 15-16 yaş grubu (M:17,28) ve 17 yaş ve üstü yaş grubu (M:13.84) arasında da anlamlı fark bulunmaktadır ($p < 0.05$).

İşlevsellikte bozulma alt boyunda 10-12 yaş grubu (M: 12.49) ile 17 yaş ve üstü yaş grubu (M:8.68) arasında anlamlı fark bulunmaktadır ($p < 0.05$). Buna ek olarak işlevsellikte bozulma alt boyutunda 13-14 yaş grubu (M: 11.72) ile 17 yaş ve üstü yaş grubu (M:8.68) arasında da anlamlı fark bulunmaktadır ($p < 0.05$).

Sosyal izolasyon alt boyutunda da 10-12 yaş grubu ile diğer yaş grupları arasında anlamlı fark oluşmuştur. 10-12 yaş grubu (M: 12.76) ile 13-14 yaş grubu (M:11.29), 15-16 yaş grubu (M:10,77) ve 17 yaş ve üstü yaş grubu (M:10.05) arasında da anlamlı fark bulunmaktadır ($p < 0.05$).

Oyun bağımlılığı toplam puanında 10-12 yaş grubu (M:75.54) ile 13-14 yaş grubu (M:67.69) arasında anlamlı fark bulunmaktadır ($p < 0.05$). Buna ek olarak oyun bağımlılığı toplam puanında 10-12 yaş grubu (M: 75.54) ile 15-16 yaş grubu (M:63.88) arasında anlamlı fark bulunmaktadır ($p < 0.05$). Ayrıca 10-12 yaş grubu (M:75.54) ile 17 yaş ve üstü yaş grubu (M:53.74) arasında da anlamlı fark

bulunmaktadır ($p < 0.05$). Son olarak 17 yaş ve üstü grubu (M:53.74) ile 13-14 yaş grubu (M:67,69) arasında anlamlı fark bulunmuştur ($p < 0.05$).

Bu bulgulara göre özellikle 12 yaşa kadar olan çocuklar ile 13 yaş ve üstü çocuklar arasında oyun bağımlılığında anlamlı fark olduğu söylenebilir. Tüm alt boyutlarda ve oyun bağımlılığının toplam boyutunda yaşa göre düzenli bir düşüş olduğu görülmektedir. Özellikle 10-12 yaş grubu ile 17 ve üstü yaş grubu arasında oyun kontrolünde anlamlı bir fark olduğu bulunmuştur. Bu fark yaş ilerledikçe oyun kontrolünün arttığını göstermektedir. Diğer bir ifade ile oyun bağımlılığı toplam puanlarında da yaş ilerledikçe bağımlılığın azaldığı görülmektedir. Özellikle 10-12 yaş grubu ile (M:75.54) 15-16 yaş grubu (M: 63,88) ve 17 yaş ve üstü (M:53,74) grupta oyun bağımlılığı ortalama puanlarının 10'ar puan kadar azaldığı görülmektedir.

Tablo 12. Aile Gelir Durumuna Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği ANOVA Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	Sd	Kare Ort.	F	p
	Gruplar Arası	186,62	4	46,65	,44	,77
OY-Yoksunluk	Grup İçi	48695,24	469	103,82		
	Toplam	48881,86	473			
	Gruplar Arası	106,06	4	26,51	,48	,74
OY-Kontrol Güçlüğü	Grup İçi	25832,52	469	55,08		
	Toplam	25938,58	473			
	Gruplar Arası	12,14	4	3,03	,12	,97
OY-İşlevsellikte Bozulma	Grup İçi	11327,32	469	24,15		
	Toplam	11339,46	473			
	Gruplar Arası	74,14	4	18,53	1,06	,37
OY-Sosyal İzolasyon	Grup İçi	8166,50	469	17,41		
	Toplam	8240,65	473			
	Gruplar Arası	776,46	4	194,11	,36	,83
OY- Oyun Bağımlılığı	Grup İçi	248437,52	469	529,71		
	Toplam	249213,99	473			

Yapılan ANOVA analizi sonuçlarına göre gelir durumuna göre katılımcıların oyun bağımlılığı puanları arasında anlamlı fark bulunmamaktadır ($p > 0.05$). Katılımcılar farklı gelir gruplarında yer alsalar da oyun bağımlılığı ölçeğinin ve alt boyutlarının ortamlarında anlamlı bir fark yoktur (Tablo.11).

Tablo 13. Öğrencilerin Arkadaş İlişkilerine Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği ANOVA Testi Sonuçları

		Kareler Toplamı	Sd	Kare Ort.	F	p
	Gruplar Arası	345,47	4	86,37	,84	,50
OY-Yoksunluk	Grup İçi	48927,59	476	102,79		
	Toplam	49273,05	480			
	Gruplar Arası	317,64	4	79,41	1,43	,22
OY-Kontrol Güçlüğü	Grup İçi	26504,77	476	55,68		
	Toplam	26822,41	480			
	Gruplar Arası	151,04	4	37,76	1,56	,18
OY-İşlevsellikte Bozulma	Grup İçi	11540,18	476	24,24		
	Toplam	11691,22	480			
	Gruplar Arası	118,93	4	29,73	1,69	,15
OY-Sosyal İzolasyon	Grup İçi	8354,13	476	17,55		
	Toplam	8473,06	480			
	Gruplar Arası	2912,86	4	728,21	1,37	,24
OY- Oyun Bağımlılığı	Grup İçi	253382,15	476	532,32		
	Toplam	256295,01	480			

Yapılan ANOVA testi sonuçları analizine göre Tablo.12’de de görüleceği gibi öğrencilerin arkadaşlarıyla olan ilişkilerine göre oyun bağımlılığında anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($p > 0.05$). Öğrencilerin oyun bağımlılığını arkadaşlarıyla olan ilişkilerine göre farklılaşmamaktadır.

Tablo 14. Oyun Oynarken En Çok Kullanılan Teknolojik Cihaza Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği Sonuçları

		Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ort.	F	P
	Gruplar Arası	2420,71	3	806,90	8,41	,00
OY-Yoksunluk	Grup İçi	42718,16	445	96,00		
	Toplam	45138,87	448			
	Gruplar Arası	587,69	3	195,90	3,55	,01
OY-Kontrol Güçlüğü	Grup İçi	24574,42	445	55,22		
	Toplam	25162,10	448			
	Gruplar Arası	337,04	3	112,35	4,67	,00
OY-İşlevsellikte Bozulma	Grup İçi	10701,47	445	24,05		
	Toplam	11038,51	448			
	Gruplar Arası	163,06	3	54,35	3,03	,03
OY-Sosyal İzolasyon	Grup İçi	7984,58	445	17,94		
	Toplam	8147,64	448			
	Gruplar Arası	10549,88	3	3516,63	6,89	,00
OY- Oyun Bağımlılığı	Grup İçi	227130,38	445	510,41		
	Toplam	237680,26	448			

Tablo 15. Tukey Çoklu Karşılaştırma Testi Sonuçları

Tukey HSD

Değişken	(I) Teknolojik Cihaz	(J) Teknolojik Cihaz	Ort. Fark (I-J)	Std. Hata	p	95% Güven Aralığı	
						Alt Sınır	Üst Sınır
OY-Yoksunluk	Bilgisayar	Tablet	1,02	1,63	,92	-3,18	5,22
		Akıllı Telefon	5,17*	1,11	,00	2,31	8,03
		Oyun Konsolları	3,68	2,62	,50	-3,08	10,44
	Tablet	Bilgisayar	-1,02	1,63	,92	-5,22	3,18
		Akıllı Telefon	4,15*	1,46	,02	,38	7,92
		Oyun Konsolları	2,66	2,79	,78	-4,53	9,85
	Akıllı Telefon	Bilgisayar	-5,17*	1,11	,00	-8,03	-2,31
		Tablet	-4,15*	1,46	,02	-7,92	-,38
		Oyun Konsolları	-1,49	2,52	,94	-7,99	5,01
	Oyun Konsolları	Bilgisayar	-3,68	2,62	,50	-10,44	3,08
		Tablet	-2,66	2,79	,78	-9,85	4,53
		Akıllı Telefon	1,49	2,52	,94	-5,01	7,99
OY-Kontrol Güçlüğü	Bilgisayar	Tablet	-,02	1,23	1,00	-3,21	3,16
		Akıllı Telefon	2,39*	,84	,02	,22	4,56
	Tablet	Oyun Konsolları	1,83	1,99	,79	-3,29	6,96
		Bilgisayar	,02	1,23	1,00	-3,16	3,21

		Akıllı Telefon	2,41	1,11	,13	-,45	5,27
		Oyun Konsolları	1,85	2,12	,82	-3,60	7,31
		Bilgisayar	-2,39*	,84	,02	-4,56	-,22
	Akıllı Telefon	Tablet	-2,41	1,11	,13	-5,27	,45
		Oyun Konsolları	-,56	1,91	,99	-5,49	4,37
		Bilgisayar	-1,83	1,99	,79	-6,96	3,29
	Oyun Konsolları	Tablet	-1,85	2,12	,82	-7,31	3,60
		Akıllı Telefon	,56	1,91	,99	-4,37	5,49
		Tablet	1,20	,81	,46	-,90	3,30
		Akıllı Telefon	2,01*	,55	,00	,58	3,44
	Bilgisayar	Oyun Konsolları	2,50	1,31	,23	-,89	5,88
		Bilgisayar	-1,20	,81	,46	-3,30	,90
	Tablet	Akıllı Telefon	,81	,73	,68	-1,07	2,70
		Oyun Konsolları	1,30	1,40	,79	-2,30	4,90
OY-İşlevsellikte Bozulma		Bilgisayar	-2,01*	,55	,00	-3,44	-,58
		Tablet	-,81	,73	,68	-2,70	1,07
	Akıllı Telefon	Oyun Konsolları	,48	1,26	,98	-2,77	3,74
		Bilgisayar	-2,50	1,31	,23	-5,88	,89
	Oyun Konsolları	Tablet	-1,30	1,40	,79	-4,90	2,30
		Akıllı Telefon	-,48	1,26	,98	-3,74	2,77
OY-Sosyal İzolasyon	Bilgisayar	Tablet	-,34	,70	,96	-2,16	1,47

		Akıllı Telefon	1,13	,48	,09	-,10	2,37
		Oyun Konsolları	,49	1,13	,97	-2,43	3,42
		Bilgisayar	,34	,70	,96	-1,47	2,16
	Tablet	Akıllı Telefon	1,48	,63	,09	-,15	3,11
		Oyun Konsolları	,84	1,21	,90	-2,27	3,95
		Bilgisayar	-1,13	,48	,09	-2,37	,10
	Akıllı Telefon	Tablet	-1,48	,63	,09	-3,11	,15
		Oyun Konsolları	-,64	1,09	,94	-3,45	2,17
		Bilgisayar	-,49	1,13	,97	-3,42	2,43
	Oyun Konsolları	Tablet	-,84	1,21	,90	-3,95	2,27
		Akıllı Telefon	,64	1,09	,94	-2,17	3,45
<hr/>							
		Tablet	1,86	3,75	,96	-7,83	11,54
	Bilgisayar	Akıllı Telefon	10,71*	2,56	,00	4,11	17,30
		Oyun Konsolları	8,51	6,04	,50	-7,08	24,09
		Bilgisayar	-1,86	3,75	,96	-11,54	7,83
OY- Oyun Bağımlılığı	Tablet	Akıllı Telefon	8,85*	3,37	,04	,16	17,54
		Oyun Konsolları	6,65	6,43	,73	-9,93	23,23
		Bilgisayar	-10,71*	2,56	,00	-17,30	-4,11
	Akıllı Telefon	Tablet	-8,85*	3,37	,04	-17,54	-,16
		Oyun Konsolları	-2,20	5,81	,98	-17,19	12,79

	Bilgisayar	-8,51	6,04	,50	-24,09	7,08
Oyun Konsolları	Tablet	-6,65	6,43	,73	-23,23	9,93
	Akıllı Telefon	2,20	5,81	,98	-12,79	17,19

*. Anlamlılık 0.05 düzeyindedir.

Oyun oynarken en çok kullanılan teknolojik cihaz sorusuna "hiçbiri" yanıtını veren öğrenciler oyun bağımlılığı ve alt boyutlarında oluşan puan ortalamalarını etkilediği için Tablo.14'te kapsam dışına çıkarılarak, filtrelenmiştir. Çünkü bu analizin amacı kullanılan cihaza göre örneklemin oyun bağımlılığı puanları arasındaki farkı ölçmektir. Cihaza dayalı oyun bağımlılığının ölçülmeye çalışılmasından dolayı "Hiçbir" cihazı kullanmayan öğrenciler analizde filtrelenmiştir. Tablo 14'te yapılan ANOVA testi sonuçlarına bakıldığında oyun oynarken en çok kullanılan teknolojik alete göre oyun bağımlılığı toplam boyutu ve alt boyutlarında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Oyun için en çok kullanılan teknolojik aletler arasında anlamlı farklılığın olup olmadığını bulmak için çoklu karşılaştırma testlerinden Tukey HSD yapılmıştır. Buna göre yoksunluk alt boyutunda bilgisayar kullananlar (M:30.24) ile akıllı telefon kullananlar (M:25.07) arasında anlamlı fark bulunmaktadır ($p < 0.05$). Ayrıca tablet kullananlar (M:29.22) ile akıllı telefon kullananlar (M:25.07) arasında da anlamlı fark bulunmaktadır ($p < 0.05$).

Kontrol güçlüğü alt boyutunda bilgisayar kullananlar (M:20.14) ile akıllı telefon kullananlar (M:17.75) arasında anlamlı fark bulunmaktadır ($p < 0.05$).

İşlevsellikte bozulma alt boyutunda bilgisayar kullananlar (M:20.14) ile akıllı telefon kullananlar (M:17.75) arasında anlamlı fark bulunmaktadır ($p < 0.05$).

Sosyal izolasyon alt boyutunda tablet kullananlar ile (M: 12.46) akıllı telefon kullananlar (M:10.98) arasında anlamlı fark bulunmaktadır ($p < 0.05$).

Oyun bağımlılığı toplam puanında oyun oynarken en çok bilgisayar kullananlar ile (M:75.81) akıllı telefon kullananlar (M:65.11) arasında anlamlı fark bulunmaktadır (Tablo.13).

BÖLÜM V: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. ERGENLERİN OYUN BAĞIMLILIĞI DÜZEYLERİ İLE SOSYAL KAYGI, SALDIRGANLIK VE SOSYAL DIŞLANMA DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Bu çalışmada ergenlerin oyun bağımlılıkları ile sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma arasındaki ilişki incelenmiştir.

Çalışmada oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı, saldırganlık ve dışlanma arasında ayrı ayrı anlamlı ilişkiler bulunmaktadır. Mehroof and Griffiths (2010) tarafından yapılan benzer çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile nörotisizm, duyu arayışı, sürekli kaygı, durumluk kaygı ve saldırganlık arasında ilişki incelenmiş ve bu ilişkilerin anlamlı olduğu bulunmuştur. Kim ve arkadaşları (2008) tarafından yapılan benzer çalışmada saldırganlık ve narsistik kişilik özelliklerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif ilişkili olduğunu bulunmuştur. Hazar ve arkadaşları (2017) tarafından yapılan çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık düzeyi arasında pozitif yönde ve yüksek düzeyde anlamlı ilişki olduğu bulunmuş, araştırmaya göre; saldırganlık düzeyi yükseldikçe dijital oyun bağımlılığı artmaktadır. Aşırı bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlık ve bağımlılık ile ilişkisinin incelendiği benzer bir çalışmada ise agresif davranışların, aşırı bilgisayar oyunu oynama ile ilişkisi olduğu varsayımının oldukça zayıf kanıtlara dayandığı, patolojik oyuncuların veya patolojik olmayan oyuncuların agresif davranışları, çok küçük bir etki de olsa farklı olduğu belirtilmiştir (Grüsser ve ark., 2007). Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı (2014) tarafından gerçekleştirilen video oyun bağımlılığı ve saldırganlığın incelendiği çalışmada, saldırganlık ile video oyunu puanları arasında yüksek düzeyde anlamlı sonuçlara ulaşılmış, bireylerin bağımlılık seviyeleri arttıkça, saldırganlık seviyeleri de artmakta olduğu vurgulanmıştır. Problemlerli internet kullanımı ve sosyal kaygı ile ilgili yapılan bir çalışmada, problemlerli internet kullanımı ile sosyal kaygı arasında anlamlı derecede ilişki olduğu sonucu bulunmuştur (Zorbaz, 2013). Savcı (2007)'nin çalışmasında sosyal kaygının internet bağımlılığı ile doğrudan ve dolaylı bir şekilde ilişkili olduğu ortaya konulmuştur (Savcı, 2017).

Çalışmada oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı, saldırganlık ve dışlanma arasında ayrı ayrı anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Oyun bağımlılığını etkileyen değişkenler arasında öfke ve genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duymanın öne çıktığı saptanmıştır. Günlük bilgisayar kullanım süresi ve cinsiyet değişkenlerinin birlikte, öğrencilerin oyun bağımlılığı üzerinde ortak etkisi olduğu bulunmuştur. Oyun bağımlılığı üzerinde cinsiyetin önemli bir etken olduğu, erkeklerin oyun bağımlılığının kızlara göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Günlük bilgisayar kullanım süresi arttıkça oyun bağımlılığının arttığı bulunmuştur. Oyun bağımlılığı ile aile gelir düzeyi arasında anlamlı fark saptanmamıştır. Öğrencilerin yaşı arttıkça oyun bağımlılığı düzeyinin azaldığı bulunmuştur. Arkadaş ilişkisine göre oyun bağımlılığında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Bilgisayar kullananların bağımlılık düzeyleri akıllı telefon kullananlara göre daha yüksektir. Aynı şekilde tableti en sık kullananların da akıllı telefon kullananlara göre bağımlılık düzeyleri daha yüksek bulunmuştur.

5.2. SOSYAL KAYGI, SALDIRGANLIK, SOSYAL DIŞLANMA VE DİĞER DEĞİŞKENLERİN ERGENLERİN OYUN BAĞIMLILIĞINA ETKİSİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Saldırganlık ölçeği alt boyutu olan öfke ile ergenlerde sosyal kaygı alt boyutu olan genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma puanlarının birlikte oyun bağımlılığının varyansına katkılarının anlamlı olduğu bulunmuştur. Öfkenin tek başına oyun bağımlılığı varyansının %7'sini açıkladığı, öfke ve genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma değişkenlerinin her ikisi birlikte oyun bağımlılığı varyansının % 12'sini açıkladığı bulunmuştur. Oyun bağımlılığında sosyal dışlanma, sosyal kaygı ve saldırganlığın önemli birer değişken olduklarını ancak öfke ve genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duymanın öne çıktığını göstermektedir. Mehroof ve Griffiths (2010) tarafından yapılan çalışmada saldırganlık, kendini kontrol etme, kaygı, nörotisizm ve duyum arayışı, çevrimiçi video oyunu bağımlılık puanlarındaki varyansın % 50 'sini oluşturduğu bulunmuştur. Kim ve arkadaşları (2008) tarafından yapılan çalışmada ayrıca çoklu regresyon analizi sonucunda bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığının, kişinin narsistik kişilik özellikleri, saldırganlık, kendini kontrol etme, kişilerarası ilişki ve mesleğe dayalı olarak tahmin edilebileceğini ortaya koymuştur. Bununla birlikte, davranışsal

sonuçlardaki varyansın % 20'si çevrimiçi oyun bağımlılığını açıkladığı bulunmuştur. Eyyupoğlu (2017) tarafından internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile lise öğrencilerinin asilik davranışları arasındaki ilişkilerin incelendiği araştırmada, hem bilgisayar oyun bağımlılığının hem de internet bağımlılığının birlikte ve ayrı ayrı ergenlerin asilik davranışlarını yordadığı belirtilmiştir.

5.2.1. Ergenlerde Cinsiyete Göre Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi

Günlük bilgisayar kullanım süresi ve cinsiyet değişkenlerinin birlikte öğrencilerin oyun bağımlılığı üzerinde ortak etkisi olduğu bulunmuştur. Cinsiyet değişkenine göre oyun bağımlılığında alınmış olan toplam puanlar incelendiğinde erkek öğrencilerin oyun bağımlılığının kız öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı derecede büyük olduğu bulunmuştur. Bu bulgudan hareketle oyun bağımlılığı üzerinde cinsiyetin önemli bir etken olduğu düşünülmektedir.

Hazar ve arkadaşları (2017) tarafından yapılan benzer çalışmada da erkeklerin oyun bağımlılığının kızlara göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bunun sebebi olarak da erkeklerin kızlara göre internet kafelere veya oyun salonlarına daha rahat gidebilmeleri ve daha çok bilgisayara ulaşma imkanları olması olarak açıklanmıştır. Horzum (2011) tarafından yapılan çalışmada da erkeklerin kızlara göre oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksek bulunmuştur. Irlles ve Gomis (2015) de, erkek katılımcıların kadın katılımcılara göre daha fazla video oyunu bağımlısı olduğunu saptamıştır. Ekinci ve arkadaşları (2017) tarafından yapılan çalışmada ve Kubey, Lavin ve Barrow (2001)'un çalışmasında da; erkek öğrencilerin kadınlara göre daha fazla oyun bağımlısı olduğu bulunmuştur. Kim ve Kim (2002) ye göre ise oyun bağımlılığında erkekler kızlardan daha bağımlı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Aynı zamanda internet bağımlısı bireylerin genellikle evden internete girdikleri vurgulanmıştır.

Odabaşı (2016) tarafından yapılan çalışma da ise cinsiyete göre öğrencilerin oyun bağımlılığında anlamlı farklılık bulunmuş, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre oyun bağımlılıklarının anlamlı derecede yüksek olduğu vurgulanmıştır. Erkeklerin kadınlardan daha çok oyun oynamaları, dijital oyunların içerik açısından daha çok erkeklere yönelik hazırlanması olarak açıklanabilir (Griffiths, 2008). Eni

(2017) tarafından yapılan çalışmada da öğrencilerin oyun bağımlılığında cinsiyete göre anlamlı fark bulunmuştur. Erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı puanları, kız öğrencilerin oyun bağımlılığı puanlarından yüksek bulunmuştur (Eni, 2017). Alanyazından farklı olarak Kim ve arkadaşları (2008) tarafından yapılan çalışmada, cinsiyet değişkenine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarında anlamlı bir farka rastlanmamıştır. Lise öğrencilerinin online oyun bağımlılıklarını inceleyen başka bir çalışmada online oyun bağımlılığı arasında cinsiyete göre bir fark olmadığı bulunmuştur (Peker ve ark., 2013). Topşar (2015) tarafından yapılan çalışmada, bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni incelendiğinde kızların oyun bağımlılığı düzeyleri erkeklere göre daha yüksek bulunmuştur. Bir diğer çalışmada (Canoğulları, 2014) ise ergenlerin internet bağımlılık düzeyi sosyal kaygı düzeyleri incelenmiş ve cinsiyete göre anlamlı fark bulunmuştur, bağımlılık düzeyi yüksek olan erkek öğrencilerin bağımlılık düzeyi düşük olan erkek öğrencilere göre daha yüksek sosyal kaygıya sahip oldukları gözlemlenmiştir. Aynı çalışmada bağımlılık düzeyi düşük olan kız öğrencilerin bağımlılık düzeyi yüksek olan öğrencilere göre sosyal kaygı düzeyi daha yüksek olduğu sonucu bulunmuştur (Canoğulları, 2014). Bu sonuca göre erkek öğrencilerin interneti oyun oynamak için kullandığı, kızların ise ödev yapmak veya sosyalleşmek için kullandığı düşünülebilir. Aynı zamanda kız öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerine daha fazla önem verdiği, bilgisayar ile vakit geçirmek yerine sosyalleşmeyi tercih ettikleri düşünülebilir.

5.2.2. Ergenlerde Günlük Bilgisayar Kullanım Süresine Göre Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi

Günlük bilgisayar kullanım sürelerine göre oyun bağımlılığında gruplar arasında anlamlı fark bulunmaktadır. Gün içinde bilgisayar ile hiç vakit geçirmeyenlerin oyun bağımlılıkları, bilgisayarı 3-5 saat arası kullananlar ile 5 saatten fazla kullananların bağımlılıklarından düşük bulunmuştur. Yine bilgisayar ile günde 1 saatten az vakit geçirenlerin oyun bağımlılıkları, bilgisayarı 3-5 saat arası kullananlar ile 5 saatten fazla kullananlardan düşük bulunmuştur. Bilgisayarı günde 1-3 saat kullananların oyun bağımlılıkları, bilgisayarı 3-5 saat arası kullananlar ile 5 saatten fazla kullananların bağımlılıklarından düşük bulunmuştur. Buradan günlük bilgisayar kullanım süresinin oyun bağımlılığını artırdığı söylenebilir. Bu beklenen bir sonuç olarak gözükse de 3-5 saat arası bilgisayar kullananlar ile 5 saat ve fazlası

bilgisayar kullananlar arasında oyun bağımlılığı puanları arasında anlamlı fark bulunmamıştır. Oyun bağımlılığı için kritik değerin günlük 3 saat olduğu söylenebilir.

Bilgisayarda hiç vakit geçirmeyen erkeklerin oyun bağımlılığı düzeyleri, bilgisayarda hiç vakit geçirmeyen kızların oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Ayrıca günde 5 saatten fazla bilgisayar kullanan erkeklerin oyun bağımlılığı, aynı süre bilgisayar kullanan kızların oyun bağımlılığından fazladır. Kız ve erkek katılımcılar bilgisayar kullanma sürelerine göre değerlendirildiğinde, hiç bilgisayar kullanmayanlar ile günde 3-5 saat arası bilgisayar kullanan hem kız ve erkek katılımcıların oyun bağımlılığı düzeyleri arasında farka rastlanmamıştır. Erkeklerin hiç bilgisayar kullanmamalarına rağmen kızlardan daha yüksek oyun bağımlılığı düzeyi gösteriyor olmalarının nedeni; erkeklerin bilgisayar haricinde tablet, telefon, oyun konsolu gibi farklı teknolojik cihazlar yoluyla da oyunlara erişebildiğini düşündürüyor. Günde 5 saatten fazla bilgisayar kullanımı durumunda erkekler ile kızların oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı fark ortaya çıkmaktadır, bu farklılık erkeklerin oyun oynama süresini kontrol etmede kızlara göre daha fazla zorlandıkları düşüncesini akla getirmektedir. Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) tarafından yapılan çalışmada 3 saatten fazla bilgisayar oynayanların oyun bağımlılıklarının az oynayanlara göre daha fazla olduğu ve oyun oynama süresi ile bağımlılığın doğru orantılı olduğu bulunmuştur. İnternet ve dijital oyun bağımlılığının incelendiği başka bir çalışmada, dijital oyunlarda günde 5 saatten fazla zaman geçiren öğrencilerin, günde 5 saat ve daha az zaman geçiren öğrencilere göre kaygı ve kaçınma puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur (Musluoğlu, 2016).

5.2.3. Ergenlerde Yaşa Göre Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi

Bu çalışmada öğrencilerin oyun bağımlılığı yaş değişkenine göre incelendiğinde, yaş arttıkça oyun bağımlılığı düzeyinin azaldığı bulunmuştur. 12 yaşından sonra yaş arttıkça oyun bağımlılığı düşmektedir. Bu bulgu yaş ile birlikte öz denetimin artması olasılığıyla açıklanabilir. Bulguyu destekleyici nitelikte yapılan başka bir çalışmada, katılımcıların yaşları ile oyun bağımlılık düzeylerinin ters yönde anlamlı ilişkisi olduğu belirtilmiştir (Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014).

Eni (2017) tarafından yapılan benzer çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile yaş değişkeni incelenmiş ve anlamlı farklılık bulunmuştur, araştırmaya katılan öğrencilerin yaşları arttıkça oyun bağımlılık düzeylerinin azaldığı saptanmıştır. Hazar ve arkadaşları (2017) tarafından gerçekleştirilen çalışmada ise dijital oyun bağımlılığı ile yaş değişkeni incelenmiş, aralarında anlamlı farklılık bulunmamıştır. Aynı şekilde Donati, Chiesi, Ammannato ve Primi (2015) tarafından “video oyun çeşitliliği” hakkında yapılan çalışmada da yaş ile diğer değişkenler arasında ilişkiye rastlanmamıştır.

5.2.4. Ailenin Gelir Düzeyine Göre Ergenlerin Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi

Odabaşı (2016) tarafından yapılan çalışmada ailelerin gelir düzeyi ile öğrencilerin oyun bağımlılıkları arasında anlamlı fark bulunmuştur. Gelir düzeyi düşük olan ailelerin çocuklarının oyun bağımlılıkları, gelir düzeyi orta ve yüksek olan ailelerin çocuklarının oyun bağımlılıklarından daha yüksek bulunmuştur. Odabaşı (2016)’nın bulgularının tersine Ekinci ve arkadaşları (2017) tarafından yapılan çalışmada gelir düzeyi iyi olan öğrencilerin, gelir düzeyi düşük olan öğrencilere göre daha çok bağımlı bulunduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Mevcut çalışmada ise oyun bağımlılığı ile aile gelir düzeyi arasında anlamlı fark bulunmamıştır. Bunun nedeni ise günümüzde teknolojinin ve internetin gelir düzeyi fark etmeksizin her evde bulunabilir ve ulaşılabilir olması olarak düşünülebilir.

5.2.5. Ergenlerde Arkadaş İlişisine Göre Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi

Çalışmada arkadaş ilişkisine göre oyun bağımlılığı toplam boyutunda anlamlı bir fark bulunmamıştır. Günümüzde bir çok oyunun global bir hal alması ile dünyanın her yerinden insanlarla oynanabiliyor olması yeni arkadaşlık ilişkileri kurmaya imkan sağlamaktadır. Bunun yanında oyunların çoklu katılımcılarla oynanabiliyor ve sohbet edilebiliyor olması bireyler tarafından arkadaşlık ilişkisini devamlılığı olarak düşünülmektedir. Günümüz ilişkilerinde insanların ilişki kurabilmesi için somut bir varlık aranmamakta, oyunlarda bulunan sanal kişiliklerle de sosyal ilişkiler kurulabilmektedir.

Bir diğerk sebep olarak ise; teknolojik gelişmelerle birlikte günümüz gençlerinin ilgi alanları ve sohbet konularının değışmesi olarak gösterilebilir. Ergenlerin ilgi alanları teknolojiye ve oyunlara kaydıkça arkadaşlar arasındaki sohbet konuları da bu yönde olmaktadır. Gençler arasında güncel ve popüler oyunlar konuşulmaktadır. Artık popüler oyunlardan ve yeni gelişmelerden haberdar olmak arkadaşlık ilişkilerinde önemli rol oynadığı düşünölmektedir.

Kim ve arkadaşları (2008) tarafından yapılan araştırmada, sosyal ilişkilerde zorluk yaşama konusunda oyun bağımlılığı ile ilişki bulunmuştur. Arkadaş ve aile ilişki puanları düşük olan bireylerin online oyun bağımlılık düzeyleri yüksek bulunmuştur.

5.2.6. Ergenlerde Oyun Oynarken En Çok Tercih Edilen Cihaza Göre Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi

Araştırmada kullanılan elektronik cihazın türüne göre ergenlerin oyun bağımlılık düzeylerinin değışip değışmediğı incelenmiştir. Araştırma sonuçları bize katılımcıların daha sık hangi cihazı kullandıklarına göre bağımlılık düzeyinin farklılaştığını göstermektedir. Bilgisayar kullananların bağımlılık düzeyleri akıllı telefon kullananlara göre daha yüksek bulunmuştur. Bu bulguya bakarak öğrencilerin akıllı telefona erişimi, telefonun oyundan farklı ihtiyaçlar için daha sık kullanılması gibi nedenlerden dolayı bilgisayara göre oyun oynamak için kısıtlanabildiğı düşünölmektedir. Aynı şekilde tableti en sık kullananların da akıllı telefon kullananlara göre bağımlılık düzeyleri daha yüksek bulunmuştur. Bilgisayar ve tablet çocuklar için daha erişilebilir durumdadır, akıllı telefonları ise daha fazla ebeveyn kontrolünde kullanmaktadırlar bu nedenle çocuklar bilgisayar ve tablette oyun oynadıklarında süre konusunda daha özgür olabilmektedirler. Bu durum oyun oynamak için telefonu sık kullananların oyun bağımlılığı düzeyinin diğerlerine göre daha az olmasının temel sebebi olarak düşünölmektedir.

Özetle, çalışmada oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı, saldırganlık ve dışlanma arasında ayrı ayrı anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Oyun bağımlılığını etkileyen değışkenler arasında öfke ve genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duymanın öne çıktığı saptanmıştır. Günlük bilgisayar kullanım süresi ve cinsiyet

değişkenlerinin birlikte, öğrencilerin oyun bağımlılığı üzerinde ortak etkisi olduğu bulunmuştur. Oyun bağımlılığı üzerinde cinsiyetin önemli bir etken olduğu, erkeklerin oyun bağımlılığının kızlara göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Günlük bilgisayar kullanım süresi arttıkça oyun bağımlılığının arttığı bulunmuştur. Oyun bağımlılığı ile aile gelir düzeyi arasında anlamlı fark saptanmamıştır. Öğrencilerin yaşı arttıkça oyun bağımlılığı düzeyinin azaldığı bulunmuştur. Arkadaş ilişkisine göre oyun bağımlılığında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Bilgisayar kullananların bağımlılık düzeyleri akıllı telefon kullananlara göre daha yüksektir. Aynı şekilde tableti en sık kullananların da akıllı telefon kullananlara göre bağımlılık düzeyleri daha yüksek bulunmuştur.

5.3. SONUÇ

Bu çalışmada sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanmanın oyun bağımlılığına olan etkisi incelenmiştir. Çalışmada oyun bağımlılığı ile dışlanma arasında anlamlı ilişki bulunmuş ayrıca oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı, saldırganlık ve dışlanma arasında ayrı ayrı anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Oyun bağımlılığında sosyal dışlanma, sosyal kaygı ve saldırganlığın önemli birer değişken olduklarını ancak saldırganlık ölçeği alt boyutu olan “öfke” ile ergenler için sosyal kaygı ölçeği alt boyutu olan “genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma”nın öne çıktığını görülmüştür.

Demografik değişkenler açısından incelendiğinde ise, günlük bilgisayar kullanım süresi ve cinsiyet değişkenleri birlikte öğrencilerin oyun bağımlılığı üzerinde ortak etkisi olduğu bulunmuştur. Erkek öğrencilerin oyun bağımlılık puanları, kız öğrencilerin oyun bağımlılık puanlarına göre anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Günlük bilgisayar kullanım süresi arttıkça oyun bağımlılığı puanları da yüksek bulunmuştur. Aynı zamanda 3-5 saat arası bilgisayar kullananlar ile 5 saat ve fazlası bilgisayar kullananlar arasında oyun bağımlılığı puanları arasında anlamlı fark bulunmamıştır. Oyun bağımlılığı ile aile gelir düzeyi arasında anlamlı fark bulunmamıştır. Yine arkadaşilişkisine göre oyun bağımlılığında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Yaş değişkenine göre ise, yaş arttıkça oyun bağımlılığının düştüğü bulunmuştur. Kullanılan cihaza göre oyun bağımlılığı incelendiğinde ise, bilgisayar kullananların bağımlılık düzeyleri akıllı telefon kullananlara göre daha yüksek

bulunmuştur. Aynı şekilde tableti en sık kullananların da akıllı telefon kullananlara göre bağımlılık düzeyleri daha yüksek bulunmuştur.

5.3.1. Öneriler

Oyun bağımlılığını etkileyeceği düşünülen bir çok değişken bulunmaktadır. Farklı ölçek ve değişkenler kullanılarak oyun bağımlılığının varyansı açıklanabilir. Örneğin internet kullanma süresi, oyun türü, oyunların oynandığı platform, oynanan oyunların ücretli olup olmaması gibi değişkenlerin oyun bağımlılığına etkisi incelenebilir. Oyun bağımlılığı ile diğer bağımlılık çeşitleri de incelenebilir. Kişilik özelliklerinin ve farklı bağımlılıklara olan eğilimlerinin oyun bağımlılığına etkisi araştırılabilir. Oyun bağımlılığı ile öz-denetim/oto kontrol çalışılabilir.

Oyun bağımlılığının verdiği zararlar, oyun bağımlılığını önleme yöntemleri araştırılabilir. Ayrıca oyun bağımlılığını engelleyecek ve farkındalık yaratacak çalışmalar yapılabilir. Alanyazın incelendiğinde farklı bağımlılıklarla ilgili araştırmalar yer bulurken, oyun bağımlılığı ile ilgili yeteri kadar araştırma bulunmamaktadır. Bireysel, sosyal, duygusal ilişkiler açısından incelenmesi alan yazın için oldukça faydalı olacaktır. Bu araştırma İstanbul'un üç ilçesi ile sınırlıdır. Gelecek araştırmaların daha geniş örneklem gruplarıyla çalışılması bulguların genellenebilmesi açısından önemlidir.

Bu çalışmanın sonuçlarına bakıldığında, oyun bağımlılığı, saldırganlık, sosyal kaygı ve sosyal dışlanmanın ilişkili olan faktörler olduğu görülmektedir. Ailelere ve eğitimcilerle oyun bağımlılığı konusunda verilecek seminerlerde saldırganlık, sosyal kaygı ve sosyal dışlanmanın oyun bağımlılığına olan etkisi göz önüne alınarak bu kavramlara da içerikte yer verilmelidir. Öğretmen ve ailelerin bilinçlendirilmesi, farkındalık programlarının geliştirilmesi ve uygulanması koruyucu önlemlerden biri olabilir. Çocuklar, ergenler ve aileleri için oyun bağımlılığını önlemeye ilişkin kapsamlı eğitim programı tasarlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi, oyun bağımlılığı ile saldırganlığın, sosyal kaygının ve dışlanmanın etkilerinin vurgulanması önerilmektedir.

Bu çalışmanın bulguları incelendiğinde küçük yaştaki çocukların ve ergenlerin daha çok risk altında oldukları bulunmuştur. Bu sonuç dahilinde oyun

bağımlılığını önleyici müdahale çalışmaları yapılması faydalı olacaktır. Ayrıca oyun bağımlılığının önlenmesi için okul içi/dışı sosyal, sanatsal ve sportif faaliyetlerin artırılması, öğrencilerin sosyal becerilerini geliştirmeye yönelik girişimlerin okul ortamındaki mevcut uygulamalarına entegre edilmesi ve yaygınlaştırılması önerilebilir.

Özellikle okul psikolojik danışmanların günümüzün önemli problemlerinden biri olan oyun bağımlılığı konusunda öğrencileri yakından takip etmesi ve ihtiyaç halinde önleyici grup etkinliklerini dahil etmesi ülkemizde görülen oyun bağımlılığı vakalarını azaltmaya katkı sağlayacaktır. Okullarda oyun bağımlılığını önleyici çalışmaların yapılması, gençleri internette bekleyen tehlikeler hakkında grup rehberliği, konferans ve seminerler düzenlenmesi ve bu konuda araştırmaların çoğalması çocukların ve gençlerin psikolojik ve sosyal sağlıkları açısından önem arz etmektedir.

KAYNAKLAR

- Abrams, D., Hogg, M. A., Marques, J. M. (2005). *The Social Psychology of Inclusion and Exclusion*.
- Akın, A., Uysal, R., Akın, Ü. (2016). Ergenler İçin Ostrasizm (Sosyal Dışlanma) Ölçeğinin Türkçe'ye Uyarlanması, 895–904.
- Aksoy, Z. (2018). Adölesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Alper, K., Aytan, N., Ünlü, S. (2015). Görsel Medya Çağında Çocukların Video Oyun Bağımlılıkları, Eğitim Ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 4 (1), pp.98-106
- American Psychiatric Association. (1980). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-III)*.
- American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition: DSM-IV-TR®*. American Psychiatric Pub.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173.

Anderson, C. (1997). Effects of violent movies and trait hostility on hostile feelings and aggressive thoughts. *Aggressive Behavior*, 23(May 1996), 161–178.

Anderson, C. A., ve Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *PsycEXTRA Dataset*. <https://doi.org/10.1037/e315012004-001>

Antony, M., ve Swinson, R. (2008). *The Shyness and Social Anxiety Workbook: Proven, Step-by-Step Techniques for Overcoming your Fear* (p. 272). New Harbinger Publications.

Aslan Durna, H. K. (2015). Effects Of Violent Game Addiction On Executive Functions, Response Inhibition And Emotional Memory. Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi. Bahçeşehir Üniversitesi.

Atanca Yılmaz, V. (2010). Sosyal Dışlanmanın Saldırgan Davranışlar Üzerindeki Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Ayas, T. (2012). The relationship between internet and computer game addiction level and shyness among high school students. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 632–636.

Ayas, T., Çakır, Ö., ve Horzum, M. B. (2011). Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 439–448.

Aydemir, O. (2016) Türkiye Oyun Sektörü 2016 Raporu ve Gaming in Turkey.

Erişim

Tarihi:10.

08.

2018.

<https://www.slideshare.net/ozanamrasaydemir/trkiye-oyun-sektr-2016-raporu-ve-gaming-in-turkey>

Aydın, B. (2016). Toplumsal Dışlanma Ve Aidiyet Kısılcacında Bağımlı Gençlik (Konya Örneği). Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Aydın, A., ve Sütcü, S. T. (2007). Ergenler için sosyal kaygı ölçeğinin (ESKÖ) geçerlik ve güvenilirliğinin incelenmesi. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*.

Aydın, F., Horzum, M.B. (2015). Öğretmenlerin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerini Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction and Cyberbullying*, 2015, 2(1), 52-66.

Bacigalupa C. (2005) The use of video games by kindergartners in a family child care setting. *Early Childhood Educ J.* 33: 25-30.

Bayraktar, F. (2001). İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü, Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Bektaş, H., (1991) Uyuşturucu Batağı. İstanbul: Milliyet Yayınları.

Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin, Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi*. Marmara Üniversitesi.

Blackhart, G. C., Nelson, B. C., Knowles, M. L., ve Baumeister, R. F. (2009). Rejection elicits emotional reactions but neither causes immediate distress nor lowers self-esteem: a meta-analytic review of 192 studies on social exclusion.

Personality and Social Psychology Review: An Official Journal of the Society for Personality and Social Psychology, Inc, 13(4), 269–309.

Buss AH, Durkee A (1957) An inventory for assessing different kinds of hostility.

J Consult Psych, 21: 343-9.

Buss, A. H., ve Perry, M. (1992). Aggression Questionnaire. *PsycTESTS Dataset*.

<https://doi.org/10.1037/t00691-000>

Bushman B. J. (2015) “Violence and Videogames” Medyanın İnsan Psikolojisi ve Davranışları Üzerindeki Etkileri Sempozyumu, İstanbul: Fatih Üniversitesi. 8 Mayıs 2015b.

Büyükcebeci, A. (2017). Ergenlerde Sosyal Dışlanma, Yalnızlık Ve Okul Öznel İyi Oluş Arasındaki İlişki: Empatik Eğilimin Aracı Rolü. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem Yayıncılık.

Can, M. Ş. (2007). İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinde Görülen “Madde Bağımlılığı” Alışkanlığı (Sakarya İli Örneği). Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi.

Can S (2002) “Aggression questionnaire” Adlı Ölçeğin Türk Popülasyonunda Geçerlilik ve Güvenilirlik Çalışması. Genel Kurmay Başkanlığı, Gülhane Askeri Tıp Akademisi Haydarpaşa Eğitim Hastanesi Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Servis Şefliği, yayımlanmamış uzmanlık tezi, İstanbul.

- Canoğulları, Ö. (2014). İnternet bağımlılık düzeyleri farklı ergenlerin cinsiyetlerine göre psikolojik ihtiyaçları, sosyal kaygıları ve anne baba tutum algılarının incelenmesi. (*Yayınlanmamış yüksek lisans tezi*). Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Cao, F., Su, L., Liu, T., ve Gao, X. (2007). The relationship between impulsivity and Internet addiction in a sample of Chinese adolescents. *European Psychiatry: The Journal of the Association of European Psychiatrists*, 22(7), 466–471.
- Ceyhan, E. (2008). Ergen Ruh Sağlığı Açısından Bir Risk Faktörü: İnternet Bağımlılığı. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 15(2) ss.111-112.
- Charlton, J. P., Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 7(5), 571–581.
- Chou, C., Condon, L., Belland, J. C. (2005). A Review of the Research on Internet Addiction. *Educational Psychology Review*, 17(4), 363–388.
- Colwell J., Kato M. (2003) Investigation of the relationship between socialisolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian J Soc Psychol* 6: 149-58
- Cüceloğlu, D. (2006) İnsan ve Davranışı. Remzi Kitabevi, İstanbul, 265-277-283-440-441s

- Çakır, Ö., Ayas, T., ve Horzum, M. B. (2011). An investigation of university students' internet and game addiction with respect to several variables. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 095–117.
- Çakılcı, E. F. (2013). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çetin, E. (2013). Eğitsel Dijital Oyunlar. Mehmet Akif Ocak (Ed.), Tanımlar ve temel kavralar (s. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187–195.
- Demirtaş Madran, H. A., Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı Ve Saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99–107.
- Dilbaz, N. (1997). Sosyal Fobi. *Psikiyatri Dünyası*, 18–24.
- Dinç, M. (2010). İnternet Bağımlılığı. İstanbul: Hiperlink.
- Donati, A.M., Chiesi, F., Ammannato, G. Primi, C. (2015). Versatility and addiction in gaming: the number of video-game genres played is associated with pathological gaming in male adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(2), 275-289
- Duman, M. Z. (2008). İnternet Kullanımının Öğrencilerin Sosyal İlişkileri ve Okul Başarıları Üzerindeki Etkisi. *Toplum ve Demokrasi*, 2(3), 93–112.

- Dođu, B. (2009). Bilgisayar Oyunlarına Kültürel Bir Bakış: The Sims 2 Modeli. *Folklor Edebiyat Dergisi*, 50(13) ss.71-89.
- Egger, O. Rauterberg, M. (1996). Internet Behaviour and Addiction. Unpublished master's thesis, Work & Organisational Psychology Unit (IfAP) , Swiss Federal Institute of Technology (ETH), Zurich.
- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö., Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989-4994. doi:10.14687/jhs.v14i4.4936.
- Erboy, E. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler.
- Erboy, E., Vural, R. A. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39–58.
- Ericson, E., (1963). *Childhood and Society*. Norton Publication: New York, 2nd Edition
- Eriş, Y. (2013). Ergenlerde Benlik Saygısı ve Sosyal Kaygı Düzeylerinin İncelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi*. Dokuz Eylül Üniversitesi, 41
- Eriş, Y., İkiz, F.E. (2013). Ergenlerin Benlik Saygısı Ve Sosyal Kaygı Düzeyleri Arasındaki İlişki Ve Kişisel Değişkenlerin Etkileri. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* Volume 8/6 Spring 2013, p. 179-193, ANKARA-TURKEY
- Eyyüpođlu, E., (2017). Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile

asilik davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Yayınlanmamış yüksek lisans tezi*. Ankara Üniversitesi.

Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: a meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *The Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309–316.

Ferris, D. L., Brown, D. J., Berry, J. W., Lian, H. (2008). The development and validation of the Workplace Ostracism Scale. *The Journal of Applied Psychology*, 93(6), 1348–1366.

Fite, P. J., Schwartz, S., Hendrickson, M. (2012). Childhood proactive and reactive aggression: Differential risk for substance use? *Aggression and Violent Behavior*, 17(3), 240–246.

Freedman, J. L., Sears, D. O., Carlsmith, J. M. (2003). *Sosyal Psikoloji* . Ankara: İmge Kitapevi

Freud, S. (1993). Yaşamım ve Psikanaliz. Say Yayınları

Gentile, D. (2009). Pathological Video Game Use among Youth 8 to 18: A National Study. *Psychological Science*, May(5), 594–602.

Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329.

Gilman, R., Carter-Sowell, A., Dewall, C. N., Adams, R. E., Carboni, I. (2013). Validation of the ostracism experience scale for adolescents. *Psychological*

Assessment, 25(2), 319–330.

Gökçearsan, Ş., Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (January 2014), 419–435.

Göktürk, G. Y. (2011). *Ergenlerin Sosyal Kaygı Düzeylerinin Öz Güven Ve Bazı Kişisel Demografik Özelliklere Göre İncelenmesi*. Abant İzzet Baysal Üniversitesi.

Griffiths, M. (2000). Does Internet and Computer “Addiction” Exist? Some Case Study Evidence. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 3(2), 211–218.

Griffiths, M. D. (2008). Videogame Addiction: Fact or Fiction? In T. Willoughby & E. Wood (Eds.), *Children’s Learning in A Digital World* (pp. 85–103). Oxford: Blackwell Publishing.

Grüsser, S. M., Thalemann, R., Albrecht, U., Thalemann, C. N. (2005). Excessive computer usage in adolescents – a psychometric evaluation. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 117(5-6), 188–195.

Grüsser, S. M., Thalemann, R., Griffiths, M. D. (2007). Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10 (2), 290–292. (PDF) *Early Adolescents’ Digital Gameplay Preferences, Habits and Addiction*. Available from: https://www.researchgate.net/publication/326608954_Early_Adolescents'_Digital_Gameplay_Preferences_Habits_and_Addiction [accessed Sep 12 2018].

Gruter, M., Masters, R. D. (1986). *Ostracism: A Social and Biological Phenomenon*.
Publication Development Company.

Güleç, C., Köroğlu, E. (1997), *Psikiyatri Temel Kitabı, Hekimler Yayın Birliği*,
Ankara.

Güllü, M., Arslan, C., Dünder, A., Murathan, F. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin
Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal
Bilimler Enstitüsü Dergisi*.

Gülçen, B. (2010). Genç Erişkin Bireylerde Yüz ve Kafa Boyutlarında Gözlenen
Cinsiyet
Farklılıkları ve Saldırgan Tutumla Olan İlişkisi. *Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi*.
Başkent Üniversitesi.

Gültekin, F. (2008). *Saldırganlık ve öfkeyi azaltma programı'nın ilköğretim ikinci
kademe öğrencilerinin saldırganlık ve öfke düzeyleri üzerindeki etkisi*. Hacettepe
Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Günüç, S. (2009). *İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi ve Bazı Demografik
Değişkenler ile İnternet Bağımlılığı arasındaki İlişkilerin İncelenmesi*. (Yrd Doç
D R, Ed.). Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Günüç, S., Kayri, M. (2010). Türkiye'de İnternet Bağımlılık Profili ve İnternet
Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlilik-Güvenirlilik Çalışması. *Hacettepe
Sosyal ve Beseri Bilimler Dergisi*, (39), 220–232.

Hazar, K. (2014) Lise Öğrencilerinde İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının

Spora Katılım Düzeyi ve Bazı Değişkenler ile İlişkinin Araştırılması. *Niğde Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi: Niğde.*

Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M., Çelikkilek, S. (2017). Investigation of the relationship between playfulness, digital game addiction and aggression levels of secondary school students in terms of various variablesOrtaokul öğrencilerinin oynunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Journal of Human Sciences, 14(4)*, 4320.

Healy, M. J., (1999). Bağlantı Doğru mu? Bilgisayarlar Çocuklarımızın Zihnini Olumlu ve Olumsuz Yönde Nasıl Etkiliyor? (çev. Ahmet Gürsel). İstanbul: Boyner Holding Yayınevi.

Herbert, J. D., Rheingold, A. A., Brandsma, L. L. (2010). Assessment of Social Anxiety and Social Phobia. In *Social Anxiety* (pp. 23–64).

Hollingsworth, W.C. (2005). The relationship between shyness and internet addiction: a quantitative study on middle and post secondary school students. *Centre For Information And Technology in Education e-Journal. 1(2)*, http://phpfusion.cite.hku.hk/e-journal/articles/volume1/issue2/2/volume1_issue2_2.htm

Hope, D. A., Heimberg, R. G., Turk, C. L. (2010). The Origins of Social Anxiety Disorder. In *Managing Social Anxiety, Workbook* (pp. 63–78).

Horzum, M. B. (2011). Examining Computer Game Addiction Level of Primary

School Students In Terms Of Different Variables. *Education and Science*, 36(159), 56–68.

Horzum, M. B., Ayas, T., Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 76–88.

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.

Ilgaz, H. (2015). Adaptation of Game Addiction Scale for Adolescents into Turkish. *Elementary Education Online*, 14(3), 874-884, 2015. İlköğretim Online, 14(3), 874-884, 2015. [Online]: <http://ilkogretim-online.org.tr>
<http://dx.doi.org/10.17051/io.2015.75608>.

Irles, D.,L. Gomis, M.,L. (2015). Impulsiveness and Video Game Addiction- Impulsividad Adicción A Los Videojuegos. *Health and Addictions*. ISSN 1578-5319 ISSNe 1988-205X Vol. 16, No.1, 33-40

Irmak, A. Y. Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği, *Anatolian Journal of Psychiatry* , 16(Special issue.1):10-18

Işık E. ve Taner Y.I. (2006). Çocuk, ergen ve yetişkinlerde anksiyete bozuklukları. İstanbul: Asimetrik Paralel Yayınevi.

İnal, Y., Çağıltay, K. (2005). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler.

İnan, A., 2010, İlköğretim II. Kademe Ve Ortaöğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Atatürk Üniversitesi, Erzurum.

Jackson, L. A., Alexander, E., Biocca, F. A., Barbatsis, G., Fitzgerald, H. E. And Zhao, Y. (2003). Personality, Cognitive Style, Demographic Characteristics and Internet Use. Findings From The HomeNetToo Project. *Swiss Journal of Psychology*, 62, 79-90.

Jeffries McWhirter, J., McWhirter, B. T., McWhirter, E. H., McWhirter, R. J. (2012). *At Risk Youth*. Cengage Learning.

Kağıtçıbaşı, Ç., Üskül, A. (1996). *Yeni insan ve insanlar: sosyal psikolojiye giriş*.

Kalkan, N. (2008). Ergenlerde Bilişsel Yapılar Ve Sosyal Kaygı Arasındaki İlişkinin Bilişsel Davranışçı Yaklaşım Açısından Yorumlanması. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Karabulut, G. (2010). İlköğretim 5. Sınıf Öğrencilerinin Oyun Tercihlerine ve Spora Katılımlarına Göre Kaygı Düzeylerinin ve Başarı Algılarının İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Karaca, S., Gok, C., Kalay, E., Basbug, M., Hekim, M., Onan, N., Unsal Barlas, G. (2016). Investigating the Association Between Computer Game Addiction and Social Anxiety in Secondary School Students. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 6(1), 14–19.

Karasar, N. (2000). *Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar, ilkeler, teknikler*.

- Kashdan, T. B., McKnight, P. E. (2010). The Darker Side of Social Anxiety: When Aggressive Impulsivity Prevails Over Shy Inhibition. *Current Directions in Psychological Science*, 19(1), 47–50.
- Kashdan, B. T. (2007). Social anxiety spectrum and diminished positive experiences: Theoretical synthesis and meta-analyss. *Clinical Psychology Review*, 27, 348–365.
- Kaya, A.B. (2013). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Gaziosmanpaşa Üniversitesi.
- Kerber, C. S. (2005). Problem and pathological gambling among college athletes. *Annals of Clinical Psychiatry: Official Journal of the American Academy of Clinical Psychiatrists*, 17(4), 243–247.
- Kim, S. ve Kim, R. (2002). A study of internet addiction: status, causes, and remedies. *Journal of Korean Home Economics Association English Edition*, 3(1), 1-19.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218
- Kim, H.K., Davis, K. E. (2009). Toward a comprehensive theory of problematic Internet use: Evaluating the role of self-esteem, anxiety, flow, and the self-rated importance of Internet activities. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 490–500.

- King D.L., Delfabbro P.H., Griffiths MD. (2010). Recent innovations in video game addiction research and theory. *Global Media Journal: Australian Edition* 4(1):1-13.
- Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2). <https://doi.org/10.1045/february2002-kirriemuir>
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Liu, S. C., Huang, C.-F., Yen, C. F. (2009). The associations between aggressive behaviors and internet addiction and online activities in adolescents. *The Journal of Adolescent Health: Official Publication of the Society for Adolescent Medicine*, 44(6), 598–605.
- Köknel, Ö. (1996). Bireysel ve toplumsal şiddet. İstanbul: Altın Kitaplar Basımevi.
- Köroğlu, E. (2004). *PsikoNozoloji: Tanımlayıcı klinik psikiyatri*.
- Kubey, R. W., Lavin, M. J., Barrows, J. R. (2001). Internet Use and Collegiate Academic Performance Decrements: Early Findings. *The Journal of Communication*, 51(2), 366–382.
- Kukul, V. (2013). Eğitsel Dijital Oyunlar. Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Oyunla ilgili tarihsel gelimler ve yaklaşımlar* (s. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Kumral, A. (1979) Durumluk-Sürekli Anxiety Postoperatif Ağrı ve Hemşirelik Etkileşiminin İlişkileri, Doktora Tezi, Ege Üniversitesi Tıp Fak. Yüksek Hemşirelik Okulu, İzmir, 9s
- Kurtaran, T. G. (2008). İnternet Bağımlılığını Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin

- Kurtyılmaz, Y. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İlişkisel Saldırganlık İle Benlik Saygısı, Sosyal Bağlılık Ve Sosyal Kaygı Düzeyleri Arasındaki İlişkiler. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Anadolu Üniversitesi. Eskişehir.
- Kurzban, R., Leary, M. R. (2001). Evolutionary origins of stigmatization: the functions of social exclusion. *Psychological Bulletin*, 127(2), 187–208.
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125–137.
- La Greca, A. M., Dandes, S. K., Wick, P., Shaw, K., Stone, W. L. (1988a). Development of the Social Anxiety Scale for Children: Reliability and Concurrent Validity. *Journal of Clinical Child Psychology*, 17(1), 84–91.
- La Greca, A. M., Dandes, S. K., Wick, P., Shaw, K., Stone, W. L. (1988b). Social Anxiety Scale for Children. *PsycTESTS Dataset*. <https://doi.org/10.1037/t05715-000>
- Lazarus, R. S. (1984). Puzzles in the study of daily hassles. *Journal of Behavioral Medicine*, 7, 375–389.
- Leary, M. R. (2006). Toward a Conceptualization of Interpersonal Rejection. In *Interpersonal Rejection* (pp. 3–20).
- Lemmens, J. S., Bushman, B. J., Konijn, E. A. (2006). The appeal of violent video games to lower educated aggressive adolescent boys from two countries. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 9(5), 638–641.

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Lin, S. S. J., Tsai, C.-C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18(4), 411–426.
- Liu, Q.-X., Fang, X.-Y., Deng, L.-Y., Zhang, J.-T. (2012). Parent–adolescent communication, parental Internet use and Internet-specific norms and pathological Internet use among Chinese adolescents. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1269–1275.
- Liu, Q.-X., Fang, X.-Y., Zhou, Z.-K., Zhang, J.-T., Deng, L.-Y. (2013). Perceived parent-adolescent relationship, perceived parental online behaviors and pathological internet use among adolescents: gender-specific differences. *PloS One*, 8(9), e75642.
- Maner, J. K., DeWall, C. N., Baumeister, R. F., Schaller, M. (2007). Does social exclusion motivate interpersonal reconnection? Resolving the “porcupine problem.” *Journal of Personality and Social Psychology*, 92(1), 42–55.
- Mazefsky, C. A., Farrell, A. D. (2005). The Role of Witnessing Violence, Peer Provocation, Family Support, and Parenting Practices in the Aggressive Behavior of Rural Adolescents. *Journal of Child and Family Studies*, 14(1), 71–85.
- Mehroof, M., 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.

Mowrer, O. H. (1939). A stimulus-response analysis of anxiety and its role as a reinforcing agent. *Psychological Review*, 46(6), 553–565.

Musluođlu, M. (2016). *15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örneğinde Bağlanma Stilleri İle İnternet Ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkinin İncelenmesi*. Beykent Üniversitesi.

Naumann, E., Bartussek, D. (2010). *Ostracism and Aggression, Influence of increasing provocation by peers on aggressive behaviour after acute experience of ostracism*. Universität Trier.

Nelson, A. (2001) Perception of Causes and Treatment of Shyness and Social Anxiety, Unpublished Master Dissertation, California State University, Fullerton.

Ng, B. D., Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 8(2), 110–113.

Noyan, C.O., Enez-Darçın, A., Nurmedov, S., Yılmaz, O. ve Dilbaz, N. (2015). Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinin kısa formunun üniversite öğrencilerinde Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16, 73–81.

Oaten, M., Williams, K. D., Jones, A., Zadro, L. (2008). The Effects of Ostracism on Self-Regulation in the Socially Anxious. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 27(5), 471–504.

Odabaşı, Ş. (2016). *Üniversite Öğrencilerinin Online Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Öznel Mutluluk Düzeyleriyle İlişkisi*. Sakarya Üniversitesi.

Olweus, D. (1987) School-Yard Bullying-Grounds for Intervention, *School Safety*, 6, 4-11.

Öğretir, A.D. (2008). Oyun ve Oyun Terapisi. Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi, (22), s. 94-100.

Öner, N. (1977) Durumluk-Sürekli kaygı Envanterinin Türk Toplumunda Geçerliği, Doçentlik tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Özdoğan, A.Ç. (2017) Ergenlerde Reaktif-Proaktif Saldırganlık İle Ebeveyn Duygusal Erişilebilirliği: Duygu Düzenleme Güçlüğü'nün Aracı Rolü. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özsoy, O. (2010). *İnternetin kararttığı hayatlar: internetin hayatımıza etkileri*.

Öztürk, A. (2008). Manisa Celal Bayar Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulu Öğretmenlik Programı'nda Ki Öğrencilerin Durumluk Ve Sürekli Kaygı Durumları İle Akademik Başarıları Arasındaki İlişkinin Araştırılması. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Manisa Celal Bayar Üniversitesi.

Öztürk, N. (2008), Ortaöğretim 9. Sınıf Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Malatya.

Öztürk, Ö., Odabaşıoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y. ve Kalyoncu, A.Ö. (2007).

İnternet bağımlılığı: Kliniği ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi*, 8, 36-41.

Palancı, M. (2004). Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Kaygı Sorunlarını Açıklamaya Yönelik Bir Model Çalışması, *XII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı*, 6-9 Temmuz 2004 İnönü Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Malatya.

Park, M. H., Park, E. J., Choi, J., Chai, S., Lee, J.-H., Lee, C., Kim, D. J. (2011). Preliminary study of Internet addiction and cognitive function in adolescents based on IQ tests. *Psychiatry Research*, 190(2-3), 275–281.

Park, J. H., Lee, Y. S., Kim, B. N., Jeong, J. H., Han, D. H (2013). The factors for the aggression in patients with on-line game addiction: Behavioral inhibition activation system and comorbid disease. *Journal of Korean Neuropsychiatric Association*, 52, 84–90.

Peker, A , İskender, M , Ada, Ş . (2013). Liselerdeki öğrencilerin on-line oyun bağımlılıkları. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0 (20),.

Piaget, J. (1962): *Play, dreams and imitation in childhood*. New York, Norton

Przybylski, A. K., Scott Rigby, C., Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology: Journal of Division 1, of the American Psychological Association*, 14(2), 154–166.

Rau, P.-L. P., Peng, S.-Y., Yang, C.-C. (2006). Time Distortion for Expert and Novice Online Game Players. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 9(4), 396–403.

- Ryan, R. M., Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *The American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Savcı, M., (2017). Ergenlerin sosyal zekâ, sosyal kaygı, akran ilişkileri, internet bağımlılığı ve sosyal bağlılık düzeyleri arasındaki ilişkiler. *Yayınlanmamış doktora tezi*. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. İzmir.
- Shapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck, P. E., Jr, Khosla, U. M., McElroy, S. L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal of Affective Disorders*, 57(1-3), 267–272.
- Selnow G.W.(1984) Playing video games: the electronic friend. *J Commun* 34: 148-56.
- Sertelin-Mercan, Ç. (2016). Ostracism Experience Scale for Adolescents: Turkish Validity and Reliability. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(13-2), 175–186.
- Subaşı, G. (2007). Üniversite öğrencilerinde sosyal kaygıyı yordayıcı bazı değişkenler. *Gazi Üniversitesi Eğitim ve Bilim Dergisi*, 32(144), 3- 15.
- Sucu, İ. (2014). Sosyal medya oyunlarında gerçeklik olgusunun yön değiştirmesi: smoot oyunu örneği. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1(3). <https://doi.org/10.19145/gumuscomm.98392>
- Şahin, C., Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken Journal of World of Turks*, 4(3).

Şahin, H. (2011), Lise Öğrencilerinde Mükemmeliyetçilik ve Saldırganlık İlişkisi, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Şahin, M., Gümüş, Y. Y., Dinçel, S. (2014). Game addiction and academic achievement, *Educational Psychology: An International Journal of Experimental Educational Psychology*, DOI: 10.1080/01443410.2014.972342

Shi, Q. (2007). Why some people are addicted to computer games - an analysis of psychological aspects of game players and games. *HCI International, the 12th International Conference on Human- Computer Interaction was held in Beijing, P.R. China, 22-27 July.*
http://www.ruc.dk/upload/application/pdf/f51d6748/Qingxin_Shi_China_Paper.pdf

Teachman, B. A., Allen, J. P. (2007). Development of social anxiety: social interaction predictors of implicit and explicit fear of negative evaluation. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 35(1), 63–78.

Teo, T. S. H., Lim, V. K. G. (2000). Gender differences in internet usage and task preferences. *Behaviour & Information Technology*, 19(4), 283–295.

Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. sınıf öğrencilerine duygusal zeka ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Fatih Üniversitesi.

Tuzgöl, M (2000). Ana-Baba Tutumları Farklı Lise Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*. Cilt II, Sayı: 14, 39-45

- Türkiye İstatistik Kurumu (2016). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması*. Erişim Tarihi: 10.11.2017
- Türkiye İstatistik Kurumu (2017). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması*. Erişim Tarihi: 10.11.2017
- Twenge, J. M., Zhang, L., Catanese, K. R., Dolan-Pascoe, B., Lyche, L. F. ve Baumeister, R. F. (2007). Replenishing connectedness: Reminders of social activity reduce aggression after social exclusion. *British Journal of Social Psychology*, 46, 205-224. doi: 10.1348/014466605X90793
- Twenge, J. M., Baumeister, R. F., Tice, D. M., Stucke, T. S. (2001). If you can't join them, beat them: effects of social exclusion on aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 81(6), 1058–1069.
- Van den Eijnden, R. J. J. M., Spijkerman, R., Vermulst, A. A., van Rooij, T. J., Rutger C M. (2009). Compulsive Internet Use Among Adolescents: Bidirectional Parent–Child Relationships. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 38(1), 77–89.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van den Eijnden, R. J. J. M., Van de Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212.
- Wan, C. S., Chiou, W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: a test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 9(3), 317–324.

- World Health Organization (WHO) (2008). *WHO releases new International Classification of Diseases (ICD 11)*. Erişim Tarihi: 18 Haziran 2018.
- Williams, K. D. (2007). Ostracism: The kiss of social death. *Social and Personality Psychology Compass*, 1(1), 236–247.
- Williams, K. D. (2009). *Chapter 6 Ostracism. A Temporal Need-Threat Model* (1st ed., Vol. 41, pp. 275–314). Elsevier Inc.
- Williams, K. D. (n.d.). Ostracism. In *Encyclopedia of Human Relationships*.
- Williams, K. D., Cheung, C. K., Choi, W. (2000). Cyberostracism: effects of being ignored over the Internet. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 748–762.
- Williams, K. D., Forgas, J. P., Von Hippel, W. (2013). *The Social Outcast: Ostracism, Social Exclusion, Rejection, and Bullying*. Psychology Press.
- Williams, K. D., Spoor, J. (2006). The evolution of an ostracism detection system. J. P. Forgas, M. Haselton, W. von Hippel, (Ed.). *The Evolution of the Social Mind: Evolutionary Psychology and Social Cognition*, New York: Psychology Press.
- Wilson, R. S., Krueger, K. R., Arnold, S. E., Schneider, J. A., Kelly, J. F., Barnes, L. L., ... Bennett, D. A. (2007). Loneliness and risk of Alzheimer disease. *Archives of General Psychiatry*, 64(2), 234–240.
- Yavuzer, H. (2010). *Çocuk Psikolojisi*. Ankara: Remzi Kitabevi.
- Yazıcıoğlu, Y., Erdoğan, S. (2004). *SPSS Uygulamalı bilimsel araştırma yöntemleri*.

- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 9(6), 772–775.
- Yeşilay. (2018a). *Teknolojiye Bağımlı Yaşamamak İçin*. Erişim Tarihi: 21 Şubat 2018. <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimliliği>
- Yeşilay. (2018b). **Bağımlılık Nedir?** Erişim Tarihi: 01.02.2018. <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir>
- Yılmaz, A. (2004) *Uyuşturucular ve Bağımlılık*. Eryaba Yayıncılık. İzmir
- Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79(3 Pt 1), 899–902.
- Young, K. S. (2000). Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium. *CyberPsychology and Behavior*, 3(5), s:475-479.
- Young, K. S. (2007). Cognitive behavior therapy with Internet addicts: treatment outcomes and implications. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 10(5), 671–679.
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.
- Zhou, Z., Yuan, G., Yao, J. (2012). Cognitive biases toward Internet game-related pictures and executive deficits in individuals with an Internet game addiction.

PLoS ONE, 7, e48961.

Zhong, C.-B., Phillips, K. W., Leonardelli, G. J., Galinsky, A. D. (2008). Negational categorization and intergroup behavior. *Personality & Social Psychology Bulletin*, 34(6), 793–806.

Zhu, J., Zhang, W., Yu, C., Bao, Z. (2015). Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. *Computers in Human Behavior*, 50, 159–168.

Zorbaz, O. (2013). *Lise öğrencilerinin problemlı internet kullanımının sosyal kaygı ve akran ilişkileri açısından incelenmesi.*

EKLER

Kişisel Bilgi Formu

Öğrenci Kodu:

1. Cinsiyetiniz: Kız () Erkek ()

2. Sınıfınız:

3. Yaşınız:

4. Ailenizin gelir düzeyi:

()1. Alt gelir () 2. Alt gelirin biraz üstü () 3. Orta gelir () 4. Orta gelirin biraz üstü () 5. Üst gelir

5. Okuldaki arkadaşlarınızla ilişkilerinizden ne derecede memnunsunuz?

() 1. Fikrim yok() 2. Memnun değilim() 3. Genellikle memnunum () 4. Memnunum
() 5. Çok memnunum

6. En çok hangi teknolojik alet ile oyun oynarsınız?

()1. Bilgisayar

()2. Tablet

()3. Akıllı Telefon

()4. Oyun konsolları

()5. Hiçbiri

7. Günde kaç saat bilgisayarda vakit geçirirsiniz?

() Hiç vakit geçirmem

() 1 saatten az

() 1-3 saat arası

() 3-5 saat arası

() 5 saatten fazla

ERGENLER İÇİN SOSYAL DIŞLANMA ÖLÇEĞİ

Aşağıda kişilerin bazı durumlarda gösterebilecekleri davranışlara ilişkin ifadeler yer almaktadır. Sizden beklenen, her ifadeyi dikkatlice okumanız ve bu ifadenin size ne kadar uygun olduğunu belirlemenizdir. Bunun için ifadeyi okuduktan sonra karşısında yer alan ifadeler arasından sizi en iyi tanımlayan seçeneğe (X) işareti koymanız gerekmektedir.

		Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
1	Başkaları genellikle bana görünmezmişim gibi davranırlar					
2	Başkaları genellikle bana sanki ben yokmuşum gibi bakarlar					
5	Başkaları genellikle beni görmezden gelirler					
6	Başkaları genellikle evimde benimle vakit geçirirler					
8	Başkaları genellikle beni tatil planlarına dahil ederler					

OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ

Aşağıdaki maddelerde belirtilen “**Oyun Oynamak**” kavramı; Herhangi bir teknolojik alet ile (bilgisayar,telefon,tablet gibi) oynanan oyunlar kastedilmiştir. Lütfen soruları bu doğrultuda doldurunuz.

Aşağıdaki her bir maddeyi okuyarak, bu madde sizin için her zaman doğru ise “**Tamamen Katılıyorum**”, genelde doğru ise “**Katılıyorum**”, emin değilseniz “**Kararsızım**”, genelde doğru değilse “**Katılmıyorum**”, hiçbir zaman doğru değilse “**Kesinlikle Katılmıyorum**” şeklinde işaretleme yapmanız rica olunur.

	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
1. Oyun oynamadığım zaman kendimi gergin/huzursuz hissederim.					
2. Oyun oynamak isteyip de oynayamadığım zaman sinirli/öfkeli olurum.					
3. Oyunun bağlantısı koparsa ya da yavaşlarsa sinirlenirim/öfkelenirim.					
4. Oyun oynadığım zamanlarda hiç olmadığım kadar mutlu/huzurlu olurum.					
5. Kendimi endişeli ya da sıkıntılı hissettiğim zamanlarda oyun oynamak beni rahatlatır.					
6. Birileri beni oyunun başından kaldırırsa sinirlenirim.					
19. İstedğim zaman oyunun başından kalkamam.					
20. Ailem beni çağırırsa dahi oyunun başından kalkamam.					
21. Oyun oynamak için uykumdan ödün veririm.					
22. Oyun oynamamdan dolayı ailem ile sorunlar yaşarım.					
23. Arkadaşlarım beni çağırırsa dahi oyunun başından kalkamam.					
24. Oyun oynamamdan dolayı başka etkinliklere (spor, sinema, kitap okuma vb.) ilgim azalır.					
25. Oyun oynamamdan dolayı ev/iş/okul sorumluluklarımı yerine getiremem ya da ihmal ederim.					

ERGENLER İÇİN SOSYAL KAYGI ÖLÇEĞİ (ESKÖ)

<p>Bu bir test değildir. Doğru ya da yanlış cevap yoktur. Bütün maddeleri olabildiğince içtenlikle cevaplamaya çalışınız. Her bir maddenin yanında yer alan rakamlardan size uygun olanı işaretleyin.</p> <p>Örnek: a- Yaz tatilinde seyahat etmeyi severim. 1 2 3 4 5</p> <p>b- Ispanağı severim. 1 2 3 4 5</p>	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Genellikle	Her zaman
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------	----------------	--------------	-------------------	------------------

1- Başkalarının önünde yeni bir şeyler yapmaya çekinirim.	1	2	3	4	5
2- Arkadaşlarımla bir şeyler yapmaktan hoşlanırım.	1	2	3	4	5
3- Bana sataşılmasından tedirgin olurum.	1	2	3	4	5
4- Tanımadığım insanların yanında utanırım.	1	2	3	4	5
5- Sadece çok iyi tanıdığım insanlarla konuşurum.	1	2	3	4	5
6- Yaşlılarımla arkadaşlarımla benim hakkımda konuştuklarını düşünürüm.	1	2	3	4	5
7- Kitap okumayı severim.	1	2	3	4	5
8- Başkalarının benim için ne düşündüğünden endişelenirim.	1	2	3	4	5
9- Başkalarının benden hoşlanmayacağından korkarım.	1	2	3	4	5
10- Çok iyi tanımadığım yaşlılarımla konuşurken heyecanlanırım.	1	2	3	4	5
11- Spor yapmaktan hoşlanırım.	1	2	3	4	5
12- Başkalarının benim hakkımda ne söyleyeceğinden endişelenirim.	1	2	3	4	5
13- Yeni insanlarla tanışırken tedirgin olurum.	1	2	3	4	5
14- Başkalarının benden hoşlanmayacağından endişelenirim.	1	2	3	4	5
15- Bir grup insanla beraberken durgunumdur.	1	2	3	4	5
16- Kendi başıma bir şeyler yapmak hoşuma gider.	1	2	3	4	5
17- Başkalarının benimle dalga geçtiğini düşünürüm.	1	2	3	4	5
18- Birisiyle tartışmaya girersem onun benden hoşlanmayacağından endişe ederim	1	2	3	4	5
19- Hayır derler diye başkalarına benimle bir şeyler yapmayı teklif etmeye çekinirim.	1	2	3	4	5
20- Bazı insanların yanındayken tedirgin olurum.	1	2	3	4	5
21- İyi tanıdığım yaşlılarımla yanındayken bile utanırım.	1	2	3	4	5
22- Başkalarından benimle bir şeyler yapmalarını istemek bana çok zor gelir.	1	2	3	4	5

Saldırganlık Ölçeği

Açıklama

Aşağıdaki kişilerin kendilerine ilişkin düşüncelerini ve duygularını yansıtan ifadeler bulunmaktadır. Her ifadeyi okuyun. Sonra da o ifadeye ilişkin düşüncenizi ve duygunuzu sizce “hiç uygun değil” , “çok az uygun” , “biraz uygun” , “çok uygun” , “tam uygun” olduğunu yansıtan uygun kutunun içerisinde (X) işareti koyarak belirtin. Herhangi bir ifadenin üzerinde fazla zaman sarf etmeksizin, genel olarak düşüncenizi ve duygunuzu yansıtan cevabı işaretleyin. Katkılarınız için çok teşekkür ederiz.

KARAKTERİNİZE UYGUN OLAN YANITI (X) ŞEKLİNDE İŞARETLEYİNİZ.	Hiç uygun değil	Çok az uygun	Biraz uygun	Çok uygun	Tam uygun
1. Arkadaşlar çok münakaşacı olduğumu söylerler.					
2. Şans hep başkalarına gülüyor, onlardan yana oluyor.					
3. Birden parlarım ama çabuk sakinleşirim.					
4. Kendimi sık sık diğer insanlarla tartışırken bulurum.					
5. Bazen hayatın bana adaletli davranmadığını düşünürüm.					
26. Arkadaşlarımla aynı fikirde olmadığımı açıkça söylerim.					
27. Haklarımı korumak için sert davranmam gerekirse hiç çekinmem.					
28. Fazla dostça davranan yabancılara güvenmem.					
29. Bazen kendimi patlamaya hazır bir bomba gibi hissedirim.					

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Beyzanur Kınay

E posta: bostancibeyzanur gmail.com

Doğum Tarihi: 23.08.1992

Eğitim Durumu:

Lise: Hadımköy Örfi Çetinkaya Lisesi /2010

Lisans : Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik / Fatih Üniversitesi / 2015

Yüksek Lisans: Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik /İstanbul Üniversitesi /
Ocak 2019

