

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi

Yavuz Küçük¹ & Recep ÇAKIR²

¹Milli Eğitim Müdürlüğü, Erbaa, Tokat, Türkiye

²Amasya Üniversitesi, Türkiye

Gönderilme Tarihi (Received): 06/09/2020

Düzeltilme Tarihi (Revised) : 14/10/2020

Kabul Tarihi (Accepted) : 29/10/2020

Özet

Bu çalışmada; ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve saldırganlık davranışları arasındaki ilişki ve bu ilişkinin cinsiyete, sınıf düzeyine, kardeş sayısına, anne ve babanın çalışma durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmektedir. Araştırma betimsel bir çalışma olup tarama modeli ile yürütülmüştür. Araştırmanın çalışma grubu Tokat/Erbaa ilçesinde eğitim gören 333 (193 kız, 140 erkek) öğrenciden oluşmaktadır. Araştırma verilerini toplamak için Şahin, Keskin ve Yurdugül (2019) tarafından geliştirilen dijital oyun bağımlılığı ölçeği ile Buss ve Peryy'nin (1992) geliştirdiği, Can'ın (2002) Türkçe'ye çevirdiği saldırganlık ölçeği kullanılmıştır. Elde edilen bulgular; ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ortalamaları çok düşük düzeyde ve saldırganlık ortalamalarının düşük düzeyde olduğunu göstermektedir. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları, kız öğrencilere göre; 8. sınıfların dijital oyun bağımlılıkları 8. sınıfların saldırganlık ortalamaları diğer sınıflara göre daha yüksek ve istatistiki olarak anlamlıdır. Kardeş sayıları, anne ve babanın çalışma durumları gibi değişkenlerde her iki ölçekte de anlamlı bir fark bulunmamıştır. Araştırmanın bulguları; dijital oyun bağımlılığı düzeyi arttıkça saldırganlık davranışının da arttığını göstermiştir.

Anahtar kelimeler: Ortaokul öğrencileri, dijital oyun bağımlılığı, saldırganlık

Investigation of Digital Game Addictions of Secondary School Students with Various Variables

Abstract

In this study the relationship between digital game addiction and aggression behaviors of secondary school students and whether they differ according to gender, class level, number of siblings, and their parents' working status are examined. The research is a descriptive study and was conducted with a correlational survey model. The study group consists of 333 (193 girls, 140 boys) students studying in Tokat/Erbaa district. The digital game addiction scale for children developed by Şahin, Keskin and Yurdugül (2019) aggression scale developed by Buss and Peryy (1992) and translated into Turkish by Can (2002) were used to collect data. According to the results, it is seen that the mean score of digital game addiction of secondary school students is very low and the average of aggression is also low. Digital game addictions of male students, digital game addiction of 8th grades, aggression averages of 8th grades are higher and significant. There was no significant difference in both scales on variables such as number of siblings and working status of mother and father. The result obtained from the research; as the level of digital game addiction increases, aggression behavior also increases.

Keywords: Secondary school students, digital game addiction, aggression

* Sorumlu yazar: E-mail:recepcaikir@gmail.com

* Bu makale birinci yazarın tezsiz yüksek lisans bitirme projesi çalışmasından üretilmiştir.

Orcid No: 0000-0002-2641-5007

GİRİŞ

Bilişim teknolojileri günlük hayatımızın önemli bir parçası olmakta ve etkisini gün geçtikçe artırarak hayatımızın vazgeçilmezi halini almaktadır (Aksakallı, 2019). Türkiye İstatistik Kurumunun 2019 yılı verilerine göre 16-74 yaş grubundaki bireylerin %75,3'ü interneti kullanmaktadır. Bu oran 2018 yılında %72,9'dur. Evden internete erişim 2018 yılında %83,8 iken 2019 yılında evlerin %88,3'ünün internet erişimine sahip olduğu gözlenmiştir. Ayrıca interneti kullananların %81,8 erkek iken kadınlarda bu oran %68,9 olmuştur (TÜİK, 2019).

Bilgisayar, akıllı telefon, tablet ve internet birçok yönden insanlığın işlerini kolaylaştırırken, diğer yandan da giderek yaygınlaşan oyun ve eğlence aracı olarak kullanımı artmaktadır (Gentile, 2009). Bilişim teknolojilerindeki hızlı ilerlemeler ve buna ek olarak çarpık kentleşme ve oyun alanlarının yetersizliği gibi sebeplerden ötürü çocukların, oyun ve oyun ile sosyalleşebilme alışkanlıkları da değişmiştir (Hazar, Tekkurşun & Dalkıran, 2017). Caillois'e (2001) göre oyun; kişinin özgür iradesine bağlı olarak katıldığı, belli bir mekaniği, kural veya kuralları olan, ölçülebilir bir sonucu olan, eğlenceli vakit geçirilebilen fiziksel ve zihinsel etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Yakın geçmişte oyunlar cadde, sokak, mahalle aralarında yani açık alanlarda ve akranlarla oynanırken, günümüzde bilişim teknolojilerinin gelişiminin de etkisiyle ev, internet kafe, oyun salonu gibi kapalı alanlarda ve sanal ortamlarda, sanal kişilerle oynanmaktadır (Horzum, Ayas & Balta, 2016). Dijital oyun anlayışının geleneksel oyun anlayışı karşısında önlenemez yükselişinin bir diğer sebebi ise teknolojinin avantajlarını sonuna kadar kullanmasıdır (Hazar vd., 2017). Bilişim teknolojilerindeki hızlı ilerleyiş, dijital oyun sektörünün büyümesine de olumlu katkıda bulunmuştur. Buna ilaveten internete ulaşımın kolaylaşması, teknolojik araç-gereçlerin ucuzlaması da dijital oyun sektörünün büyümesine katkı sağlamıştır (BTK, 2019).

Dijital oyunun tanımı ile ilgili farklı kaynaklarda benzer tanımlara rastlanmaktadır. Örneğin Frasca'ya (2001) göre, kullanıcının elektronik bir sistem ile kurduğu etkileşimin ekran veya benzeri çıkış birimleri kullanılarak eğlenen, boş zaman aktivitesi yazılımıdır. Kullanılan elektronik platforma göre tek kişilik, çok kişilik veya yapay zekâya karşı oyunlar oynanabilir (BTK, 2017). Hem geleneksel oyunların hem de dijital oyunların tanımına bakıldığında, yapısal özellikleri benzerlik göstermektedir. Aralarında fark; oynanan oyunun alanından, oyuncu sayısından, oyunda kullanılan araç gereçlerden ve oyun içeriğinden kaynaklanmaktadır (Hazar vd., 2017). Dijital oyunların da, oyun tanımında bahsedilen kural, amaç, eğlence, gizem, mücadele ve mekanik gibi unsurları içinde barındırdığını belirtilmiştir. Bilgisayar dünyasındaki gelişmelerle birlikte, 90'lardan sonra dijital platformlarda oynanan farklı türlerde oyunlar üretilmiştir. Oyuncuların tercihleri, oyun türlerin şekillenmesinde etkili olmuştur (BTK, 2019). Farklı kaynaklarda (Bozkurt, 2014; Demirbaş, 2015; BTK, 2019) farklı sınıflandırmalar yapılmakla birlikte, Gros (2007) dijital oyun türlerini yedi başlık altında toplamıştır. Bunlar; aksiyon oyunları/reaksiyon temelli oyunlar, macera oyunları, savaş/mücadele oyunları, rol yapma oyunları, simülasyon oyunları, spor oyunları, strateji oyunlarıdır.

Dijital oyun sektörü dünyada en hızlı büyüyen sektörlerden biri olarak dikkati çekmektedir. Ana kesim olarak kabul edebileceğimiz otomotiv ve enerji sektörlerini geride bırakmıştır (BTK, 2019). Dinç (2012) dijital oyun sektörünün katma değerinin çok yüksek olduğunu ve ekonomik krizlerin en az etkileyebileceği sektör olduğunu belirtmiştir. Dijital oyun sektörünün bu kadar hızlı büyümesinde: bilgisayar, oyun konsolları, akıllı telefon, tablet ve internetin ucuzlaması ve yaygınlaşması ve buna ek olarak özellikle akıllı telefonlar sayesinde mobil oyuncuların yaş aralığının genişlemesinin etkisi vardır. 2019 verilerine göre dünyada 2,5 milyar insanın dijital oyun oynamakta olduğu görülmektedir (Wijman, 2019). Oyuncu sayılarını, dünya nüfusu ile karşılaştırdığımızda ortalama her üç insandan birinin dijital oyun oynadığı sonucuna varılmaktadır. Dünyada bu kadar kişiyi etkisi altına alan bir sektörün paydaşları ülkemizde de

gün geçtikçe artmaktadır. Türkiye rakamlarında 30 milyon dijital oyuncunun olduğu ve nüfusun önemli kısmının dijital oyun oynadığı görülmektedir (BTK, 2019).

Alanyazın incelendiğinde dijital oyunlarındaki olumsuz etkilerin gerçek hayattaki olumsuz davranışları azalttığı söyleyen bulgular vardır. Duygusal ve davranışsal olarak problemleri kabul edilen genç yetişkinlerde dijital oyunların sakinleştirici etkisi görülmüştür (Spence, Barrett & Turner, 2003). Dijital oyunların stresten uzaklaştırdığı, yorgunluğu azalttığı, eğlenceli vakit geçirmesine imkân sağladığı, özgüveni yükselttiği belirtilmiştir (Green & Bavelier 2003). Dijital oyunların başarı, ilerleme ve gelişim ihtiyacını tatmin ettiği söylenmiştir. Bununla birlikte, eğitsel oyunların dikkati ve görsel zekâyı geliştirdiği, ders başarısına katkı sağladığı ifade edilmektedir (Green & Bavelier 2003; Irmak & Erdoğan, 2016).

Özellikle genç nüfusun bilişim teknolojilerini son derece aktif kullandığı günümüzde, dijital oyunların yan etkilerinden de sıkça söz edilmektedir. Dijital oyunlar gençlerin fiziksel ve sosyal olarak olumsuz etkilenmesine sebep olduğu belirtilmektedir. Dijital oyunlara getirilen en önemli eleştirilerden biri de bağımlılığa sebep olması ve çocukları zihinsel, fiziksel, sosyal ve ahlaki olarak olumsuz etkilemesidir (Torun, Akçay & Çolaklar, 2015). Alanyazındaki benzer çalışmalar incelendiğinde (Çakır, 2013; Kılıç, 2019; Irmak & Erdoğan, 2016), dijital oyunların olumsuz etkilerinin olduğu akla gelen en önemli olumsuzlukların şiddet ve bağımlılık olduğu vurgulanmaktadır. Örneğin fiziksel şiddet içeren ve şiddet içeriği arttıkça daha fazla puan kazanılan oyunlarda şiddet davranışının pekiştirildiği belirtilmiştir (Gentile, Bender ve Anderson, 2017). Mogel (2008) ise bilgisayar oyunlarına haddinden fazla zaman ayıran ortaokul öğrencilerinde iletişim problemleri ortaya çıkabileceğini söylemiştir. Ayrıca Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK, 2019) yayımladığı dijital oyunlar raporuna göre geleneksel oyunlar yerine dijital oyunları tercih eden çocuklarda tembellik ve buna bağlı olarak obezite başlangıcı görülebilmektedir. Çocuklar ve gençler dijital oyunlar oynarken kurguladığı sanal dünyada kendi benliğini yaşatarak daha mutlu olmaktadır. Gerçek hayatta ulaşamadığı hedeflere sanal dünyasında daha kolay ulaşabilmektedir. Bastırılmış duygularını da yine sanal dünyasında ortaya çıkarabilmektedir. Dijital oyun oynarken artık oyuncu kendisi olmaktan çıkıp, olmak istediği karakter halini almaktadır. Bu durumda zorlanmadan erişebildiği sanal dünya, çocukların ve ergenlerin ilgisini çeken, cazip bir ortam halini almaktadır. Bunun sonucu olarak da kişilerin dijital oyunlara bağımlılığı artmaktadır (Yücel & Şan, 2018).

Dijital oyun bağımlılığı oyuna kısa süreliğine diyerek başlayıp uzun süre oynamaktan kendini alamamak, oyunun etkisinde kalarak gerçek hayatla ilişkilendirmek, yapılması gereken işleri aksatmak; sorumlulukları yerine getirmemek, oyun oynamaktan başka bir faaliyete katılmamak olarak tanımlanmıştır (Horzum, 2011). Lemmens, Valkenbur ve Peter (2009) ise dijital oyun bağımlılığını, birtakım sorunlara -sosyal, duygusal veya psikolojik- sebep olduğu halde kişinin dijital oyunları aşırı derecede oynaması ve kendini kontrol edememesi olarak tanımlamışlardır.

Dijital oyunlar içerik bakımında da kendi içinde farklılaşmaktadır. İçerikler incelendiğinde olumlu ve olumsuz öğeler bulunduğu görülmektedir. Öyle ki kimi oyunlar küfür, müstehcenlik, alkol ve uyuşturucuya özendirme gibi özellikler taşıırken kimisi şiddet, vahşet, saldırganlık gibi unsurları barındırmaktadır. Şiddet kelimesi “karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma, kaba güç, duygu veya davranışta aşırılık” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2020). Bu tanımdan hareketle şiddet ile yaşamın her alanında karşılaşabiliriz. Dijital oyunlarda şiddet ise fiziksel şiddetten ziyade şiddet içeren davranışlar ve şiddete yönelen unsurlar olarak düşünülmektedir (ASAGEM, 2008). Yenğin (2010) oyunlardaki şiddet kavramının dört farklı bileşeni -dijitallik, etkileşimlilik, sanallık ve değişkenlik- ve üç türü -kodlu, araçsal ve fiziksel- olduğunu söylemektedir. Bunlarla beraber dijital oyunların bağımlılık yapıcı etkisi de göz ardı edilmemelidir (Irmak & Erdoğan, 2016).

TÜİK'in araştırma verilerine göre 16-74 yaş aralığındaki bireylerin bilgisayar kullanma oranları %59,6 ve internet kullanım oranları %72,9 olarak belirtilmiştir (TÜİK, 2019). Araştırmaya konu olmayan ama hemen her yaş yaştaki bireyin bilgisayarı ve interneti etkin kullandığı bilinmektedir. Özellikle ortaokul öğrencilerin bu teknolojilere ilgi gösterdiği ve zaman ayırdığı söylenmektedir (Korkmaz & Korkmaz, 2019). Çocuklar yaradılışları gereği oyun oynamalıdır ve gelişimleri için de gereklidir. Gelişen teknolojiler çocukların ilgisini dijital oyunlara kaydırmıştır. Z kuşağı olarak adlandırılan bu dönem çocuklarının geleneksel sokak oyunları oynamak yerine zamanlarının çoğunu bu teknolojilere ayırdıkları bilinmektedir. Teknolojideki bu gelişmeler çocukların oyun oynama alışkanlıklarını sokaktan alıp eve taşıyarak değiştirmiştir (Tuğrul, Ertürk, Özen & Güneş, 2014). Ahn ve Randall'a (2007) göre birçok kişi boş zamanlarının değerlendirmek, eğlenmek ve oyun oynamak için bilgisayar kullanırken, geneli çocuklardan oluşan bir kesim ise sosyalleşebilmek için oyun oynamaktadır. Öte yandan Dursun ve Eraslan-Çapan (2008) yaptıkları araştırmada çocukların içinde buldukları ergenlik dönemin özelliklerinden özerklik, yeterlik ihtiyacı gibi unsurlarında bilgisayar oyunlarına yönelmede etkisinin olduğunu belirtmiştir.

Ortaokul öğrencilerinin ergenlik döneminde fiziksel ve ruhsal olarak bir değişimin içine girdikleri bilinmektedir. Sosyal medyada arkadaş sayısını artırma, paylaşım sitelerinde vakit geçirme ve film, müzik ve oyun sitelerinde vakit geçirme alışkanlıklarında artış gözlenmektedir. Bunun sonucu olarak da siber zorbaca davranışlarla karşı karşıya kalabilmekte ve kendileri de siber zorbalık yapabilmektedirler. Hatta bu davranışı gerçek yaşama taşıyarak saldırganlık davranışı gösterebilmektedirler (Yelci, 2018). Alanyazın incelendiğinde, kişinin başkalarını sözlü ya da fiziksel olarak incitmesi, psikolojik olarak onu zarar vermesi ve bunları doğrudan ya da dolaylı olarak yapması saldırganlık olarak tanımlanmıştır (Deptula & Cohen, 2004; Kabak, 2009; Tahiroğlu, Bahalı, Avcı, Şeydaoğlu & Uzel, 2009). Dijital oyunların şiddet davranışını kuvvetlendirdiğini savunan çalışmalar bulunmaktadır. Genel saldırganlık modeli, kişinin oyunlarda sık sık şiddet davranışını görmesi, uygun ortam sağlandığında gerçek hayatta da şiddet davranışı sergileyebileceğini göstermektedir (Anderson vd., 2004; Carnagey & Anderson, 2004). Sosyal bilişsel kurama göre ise öğrenmenin gözlem ve taklit yoluyla yapıldığı savunulmuş ve oyunlardaki saldırgan karakterlerin gerçek hayatta taklit edilebildiği belirtilmiştir (Weber, Ritterfield & Kostgina, 2006).

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmalar incelendiğinde şiddet içeren dijital oyunların gerçek hayatta şiddet duygusunu ve davranışını artırdığı gözlenmiştir (Anderson vd., 2010; Bender, Rothmund & Gollwitzer, 2013; Kühn vd., 2019; Kılıç, 2019). Araştırmaya konu olan ergenlik dönemindeki çocukların saldırganlık, öfke, düşmanlık, siber zorbalık ve dijital oyun bağımlılıkları arasında ilişkisini araştırarak olan yeni çalışmalara fayda sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu bağlamda yapılan çalışmanın amacı; ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve saldırganlık davranışları arasındaki ilişkiyi çeşitli değişkenler ile incelemektir. Çalışmanın alt problemleri ise aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

- 1) Ortaokul 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri nasıldır?
- 2) Ortaokul 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinin saldırganlık davranışları ne düzeydir?
- 3) Ortaokul 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve saldırganlık davranışları cinsiyete, sınıf düzeyine, kardeş sayısına, anne ve babanın mesleğine göre farklılık göstermekte midir?
- 4) Dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık davranışı arasında bir ilişki var mıdır?

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Çalışmada betimsel çalışma modellerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Bu tarama modelinde eskiden var olan ve halen devam eden mevcut duruma herhangi bir müdahale bulunmaksızın betimleme yapılmaktadır (Karasar, 2009). Bu çalışmada ortaokulda öğrenim gören öğrencilerin cinsiyet, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, anne ve babanın çalışma durumlarının gibi bağımsız değişkenlerin dijital oyun bağımlılığı çerçevesinde farklılaşıp farklılaşmadığına bakılmıştır. Bu bilgiler kullanılarak ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve saldırganlık davranışları betimlenmeye çalışılmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma evrenini 2019-2020 eğitim öğretim yılında Tokat Milli Eğitim Müdürlüğü'nün ortaokul ve imam hatip ortaokullarında ki öğrenciler oluşturmuştur. Bu kapsamda araştırmaya 193 kız ve 140 erkek olmak üzere 333 öğrenci katılmıştır. Örnekleme ait bağımsız değişkenlerin dağılımı ile ilgili tanımlayıcı bilgiler aşağıda Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Bilgilerine ait Yüzde ve Frekanslar

Özellik	Değişken	N	%
Cinsiyet	Kız	193	58,0
	Erkek	140	42,0
	Toplam	333	100,0
Sınıf Düzeyi	6. Sınıf	65	19,5
	7. Sınıf	124	37,2
	8. Sınıf	144	43,2
	Toplam	333	100,0
Kardeş Sayısı	Tek	30	9,0
	2-3 Kardeş	207	62,2
	4 ve daha fazla	96	28,8
	Toplam	333	100,0
Anne Mesleği	Çalışmıyor	245	73,6
	Çalışıyor	88	26,4
	Toplam	333	100,0
Baba Mesleği	Çalışmıyor	30	9,0
	İşçi	158	47,4
	Memur	76	22,8
	Esnaf	69	20,7
	Toplam	333	100,0

Araştırmaya katılan 333 öğrencinin 193'ü kız (%58,0), 140'ı (%42) erkektir. Ortaokul öğrencilerine yönelik yapılan araştırmaya 6. sınıftan 65 (%19,5), 7. sınıftan 124 (%37,2), 8. sınıftan 144 (%43,2) öğrenci katılmıştır. Kardeş sayılarında en fazla (n=207) 2-3 kardeşe sahip öğrencilerin katılımı görülmektedir. Bunu 4 ve daha fazla (n=96) ve tek kardeş (n=30) izlemektedir. Öğrencilerin annelerinden 245'i (%73,6) çalışmamakta 88'i (%26,4) çalışmaktadır. Babalarının ise 30'u (%9) çalışmamakta, 158'i (%47,4) işçi, 76'sı (%22,8) memur, 69'u (%20,7) esnafıdır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada kullanılan veri toplama araçları: Kişisel bilgi formu, dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve saldırganlık ölçeğidir.

Kişisel Bilgi Formu: Kişisel bilgi formu olarak, öğrencilerin cinsiyet, sınıf seviyesi, kardeş sayısı, anne ve babasının meslek bilgilerini almaya yarayan bir form hazırlanmıştır.

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Şahin, Keskin ve Yurdugül (2019) tarafından geliştirilen çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği altı madde ve tek faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin hesaplanan Cronbach alfa güvenilirlik değeri .78'dir. Hem yapısal güvenilirlik (0.89) hem de Cronbach alfa (0.78) güvenilirlik katsayısı 0.70'den büyük olduğu için bağımlı değişkeni ölçmede geçerli ve güvenilir araç olduğu kabul edilebilir (Fornell & Larcker, 1981). Ölçek formu beşli likerttipinde hazırlanan "Benim için hiç uygun değil" ve "Benim için tamamıyla uygun" seçenekleri arasında ölçeklendirilmiştir.

Saldırganlık Ölçeği: Buss ve Peryy (1992) tarafından geliştirilen saldırganlık ölçeği (Aggression Questionnaire), Can (2002) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Beşli likert tipinde hazırlanan ölçekte katılımcılar kendine uygun olan "tamamen uygun, çok uygun, biraz uygun, çok az uygun, hiç uygun değil" seçeneklerinden birini seçebilmektedir. Ölçek 34 madde ve 5 faktörden oluşmaktadır. Ölçek; fiziksel saldırganlık faktörü 8 madde, sözel saldırganlık faktörü 5 madde, öfke faktörü 8 madde, düşmanlık faktörü 7 madde, dolaylı saldırganlık faktörü 6 maddeden oluşmaktadır (Can, 2002). Türkçeye uyarlanan saldırganlık ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik katsayıları Can (2002) tarafından hesaplanmış ve saldırganlık için toplam Cronbach alpha katsayısı 0.81 olarak bulunmuştur.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Öğrencilerin ölçek sorularını cevaplamaları 15-20 dakika sürmüştür. Hazırlanan ölçekler ve araştırma hakkında öğrencilere gerekli bilgilendirme yapılmış ve samimi cevaplar vermeleri istenmiştir. Ölçeklerden toplanan 333 öğrencinin verilerinin analizinde SPSS paket programı kullanılmıştır. Öncelikle verilerin betimleyici özellikleri ve sıklıkları çıkartılmıştır. Yapılan normallik testi sonucu verilerin dağılımı normal olduğu gözlenmiştir. Öğrencilerin demografik bilgileri (cinsiyet, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, anne ve baba çalışma durumu) ile dijital oyun bağımlılıkları ve saldırganlık puan ortalamaları t-testi, one Way ANOVA ve korelasyon analizleri kullanılarak değerlendirilmiştir. Yapılan analizde anlamlı farkın olup olmadığına $p < 0,05$ değerine bakılarak karar verilmiştir.

BULGULAR

Çalışmada kullanılan bağımlı değişkenlerin yüzde ve frekanslarına ilişkin bulgular tablo 2'de gösterilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği 6 madde ve tek faktörden oluşan 5'li likert tipi hazırlanan; en düşük 6 puan, en yüksek 30 puan alınabilen bir ölçektir. Araştırmaya katılan öğrencilerin ölçekten aldıkları puanlar incelendiğinde çok düşük düzeyde ($n=182$) olanların fazlalığı görülmektedir. Bunu düşük düzey ($n=92$) takip etmektedir. Araştırmada kullanılan diğer ölçek ise saldırganlık ölçeğidir. Saldırganlık ölçeği 34 madde ve 5 faktörden oluşan 5'li likert tipi hazırlanan; 34 ile 170 arasında puan alınabilen bir ölçektir. Araştırmaya katılan 333 öğrenciden ($n=133$) %39,9'u düşük düzey aralığındadır. Bunu %34 ile orta düzey ($n=116$) takip etmektedir.

Tablo 2. Araştırmada Kullanılan Bağımlı Değişkenlerin Yüzde ve Frekansları

Ölçekler ve Faktörleri		N	%
Dijital Oyun Bağımlılığı	Çok Düşük Düzey	182	54,7
	Düşük Düzey	92	27,6
	Orta Düzey	36	10,8
	Yüksek Düzey	17	5,1
	Çok Yüksek Düzey	6	1,8
	Toplam	333	100,0
Saldırganlık	Çok Düşük Düzey	40	12,0
	Düşük Düzey	133	39,9
	Orta Düzey	116	34,8
	Yüksek Düzey	38	11,4
	Çok Yüksek Düzey	6	1,8
	Toplam	333	100,0
F1: Fiziksel Saldırganlık	Çok Düşük Düzey	87	26,1
	Düşük Düzey	112	33,6
	Orta Düzey	99	29,7
	Yüksek Düzey	24	7,2
	Çok Yüksek Düzey	11	3,3
	Toplam	333	100,0
F2: Sözel Saldırganlık	Çok Düşük Düzey	134	40,2
	Düşük Düzey	94	28,2
	Orta Düzey	64	19,2
	Yüksek Düzey	32	9,6
	Çok Yüksek Düzey	9	2,7
	Toplam	333	100,0
F3: Öfke	Çok Düşük Düzey	47	14,1
	Düşük Düzey	109	32,7
	Orta Düzey	117	35,1
	Yüksek Düzey	48	14,4
	Çok Yüksek Düzey	12	3,6
	Toplam	333	100,0
F4: Düşmanlık	Çok Düşük Düzey	29	8,7
	Düşük Düzey	101	30,3
	Orta Düzey	99	29,7
	Yüksek Düzey	78	23,4
	Çok Yüksek Düzey	26	7,8
	Toplam	333	100,0
F5: Dolaylı Saldırganlık	Çok Düşük Düzey	57	17,1
	Düşük Düzey	112	33,6
	Orta Düzey	116	34,8
	Yüksek Düzey	41	12,3
	Çok Yüksek Düzey	7	2,1
	Toplam	333	100,0

*p<0,05

Tablo 3. Araştırmada Kullanılan Bağımlı Değişkenlerin Normallik Testi

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Çarpıklık	Basıklık
	Sabit	SD	P		
Dijital Oyun Bağımlılığı	,169	333	,000	1,270	1,318
Saldırganlık	,049	333	,049	,377	-,109
F1: Fiziksel Saldırganlık	,077	333	,000	,600	,139
F2: Sözel Saldırganlık	,118	333	,000	,668	-,135
F3: Öfke	,071	333	,000	,271	-,438
F4: Düşmanlık	,050	333	,047	,054	-,518
F5: Dolaylı Saldırganlık	,074	333	,000	,184	-,423

*p<0,05

Dijital oyun bağımlılığı, saldırganlık ölçekleri ve saldırganlık ölçeğinin faktörlerinin normallik testi için Kolmogorov-Smirnov testi seçilmiştir. Çıkan sonuçlar normal dağılım ölçütlerini sağlamadığından ($P < 0,05$) çarpıklık ve basıklık değerleri kontrol edilmiş ve bu değerler $-1,5$ ve $+1,5$ arasında olduğu için dağılımın normal olduğu kabul edilmiştir (Büyüköztürk, 2018).

Tablo 4. Araştırmada Kullanılan Bağımlı Değişkenlerin Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşmalarının T Testi Sonuçları

Ölçek Faktörleri	Cinsiyet	N	\bar{X}	SS	t	SD	p																																																																				
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kız	193	1,75	,74	-4,5	331	,000																																																																				
	Erkek	140	2,15	,85				Saldırganlık	Kız	193	2,63	,70	1,08	331	,281	Erkek	140	2,55	,66	F1: Fiziksel Saldırganlık	Kız	193	2,43	,85	,50	331	,617	Erkek	140	2,39	,74	F2: Sözel Saldırganlık	Kız	193	2,31	,96	-,31	331	,757	Erkek	140	2,34	,91	F3: Öfke	Kız	193	2,76	,79	2,37	331	,019	Erkek	140	2,56	,74	F4: Düşmanlık	Kız	193	2,93	,85	,29	331	,769	Erkek	140	2,91	,86	F5: Dolaylı Saldırganlık	Kız	193	2,63	,84	1,41	331	,161
Saldırganlık	Kız	193	2,63	,70	1,08	331	,281																																																																				
	Erkek	140	2,55	,66				F1: Fiziksel Saldırganlık	Kız	193	2,43	,85	,50	331	,617	Erkek	140	2,39	,74	F2: Sözel Saldırganlık	Kız	193	2,31	,96	-,31	331	,757	Erkek	140	2,34	,91	F3: Öfke	Kız	193	2,76	,79	2,37	331	,019	Erkek	140	2,56	,74	F4: Düşmanlık	Kız	193	2,93	,85	,29	331	,769	Erkek	140	2,91	,86	F5: Dolaylı Saldırganlık	Kız	193	2,63	,84	1,41	331	,161	Erkek	140	2,51	,79								
F1: Fiziksel Saldırganlık	Kız	193	2,43	,85	,50	331	,617																																																																				
	Erkek	140	2,39	,74				F2: Sözel Saldırganlık	Kız	193	2,31	,96	-,31	331	,757	Erkek	140	2,34	,91	F3: Öfke	Kız	193	2,76	,79	2,37	331	,019	Erkek	140	2,56	,74	F4: Düşmanlık	Kız	193	2,93	,85	,29	331	,769	Erkek	140	2,91	,86	F5: Dolaylı Saldırganlık	Kız	193	2,63	,84	1,41	331	,161	Erkek	140	2,51	,79																				
F2: Sözel Saldırganlık	Kız	193	2,31	,96	-,31	331	,757																																																																				
	Erkek	140	2,34	,91				F3: Öfke	Kız	193	2,76	,79	2,37	331	,019	Erkek	140	2,56	,74	F4: Düşmanlık	Kız	193	2,93	,85	,29	331	,769	Erkek	140	2,91	,86	F5: Dolaylı Saldırganlık	Kız	193	2,63	,84	1,41	331	,161	Erkek	140	2,51	,79																																
F3: Öfke	Kız	193	2,76	,79	2,37	331	,019																																																																				
	Erkek	140	2,56	,74				F4: Düşmanlık	Kız	193	2,93	,85	,29	331	,769	Erkek	140	2,91	,86	F5: Dolaylı Saldırganlık	Kız	193	2,63	,84	1,41	331	,161	Erkek	140	2,51	,79																																												
F4: Düşmanlık	Kız	193	2,93	,85	,29	331	,769																																																																				
	Erkek	140	2,91	,86				F5: Dolaylı Saldırganlık	Kız	193	2,63	,84	1,41	331	,161	Erkek	140	2,51	,79																																																								
F5: Dolaylı Saldırganlık	Kız	193	2,63	,84	1,41	331	,161																																																																				
	Erkek	140	2,51	,79																																																																							

* $P < 0,05$

Tablodaki veriler incelendiğinde; dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde erkeklerin ortalamasının ($\bar{X}=2,15$) kızların ortalamasından daha yüksek olduğu ve yapılan bağımsız örneklem t testinde (Independent Sample t test) aradaki farkın istatistiki olarak anlamlı olduğu görülmektedir ($t(331)=-4,5$; $p < 0,05$).

Bununla birlikte; saldırganlık ölçeğinde kızların ortalamasının ($\bar{X}=2,63$) daha yüksek olduğu ama yapılan bağımsız örneklem t testinde aradaki farkın istatistiki olarak anlamlı olmadığı görülmektedir ($t(331)=1,08$; $p > 0,05$). Saldırganlık ölçeğinin fiziksel saldırganlık faktöründe kızların ortalamasının ($\bar{X}=2,43$) daha yüksek olduğu ama yapılan bağımsız örneklem t testinde aradaki farkın istatistiki olarak anlamlı olmadığı görülmektedir ($t(331)=0,50$; $p > 0,05$). Saldırganlık ölçeğinin sözel saldırganlık faktöründe erkeklerin ortalamasının ($\bar{X}=2,34$) daha yüksek olduğu ama yapılan bağımsız örneklem t testinde aradaki farkın istatistiki olarak anlamlı olmadığı görülmektedir ($t(331)=-0,31$; $p > 0,05$). Saldırganlık ölçeğinin öfke faktöründe kızların ortalamasının ($\bar{X}=2,76$) daha yüksek olduğu ve yapılan bağımsız örneklem t testinde aradaki farkın istatistiki olarak anlamlı olduğu görülmektedir ($t(331)=2,37$; $p < 0,05$). Saldırganlık ölçeğinin düşmanlık faktöründe kızların ortalamasının ($\bar{X}=2,93$) daha yüksek olduğu ama yapılan bağımsız örneklem t testinde aradaki farkın istatistiki olarak anlamlı olmadığı görülmektedir ($t(331)=0,29$; $p > 0,05$). Saldırganlık ölçeğinin dolaylı saldırganlık faktöründe ise kızların ortalamasının ($\bar{X}=2,63$) daha yüksek olduğu ama yapılan bağımsız örneklem t testinde aradaki farkın istatistiki olarak anlamlı olmadığı görülmektedir ($t(331)=1,41$; $p > 0,05$).

Tablo 5. Dijital Oyun Bağımlılığının Sınıf Düzeyine Göre Farklılaşmasının ANOVA Testi Sonuçları

Sınıf	N	\bar{X}	SS
6. Sınıf	65	1,75	,74
7. Sınıf	124	1,81	,80
8. Sınıf	144	2,09	,83
Toplam	333	1,92	,81

	Karelerin Toplamı	SD	Karelerin Ortalaması	F	P	Anlamlı Fark
Gruplar Arası	7,281	2	3,641	5,650	,004	1,2 ve 3. gruplar
Grup İçi	212,639	330	,644			arasında 3. grup
Toplam	219,920	332				lehine

*p<0,05

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları sınıf düzeyine göre incelendiğinde alt sınıflardan üst sınıflara doğru gidildikçe ortalamanın arttığı görülmektedir. Oyun bağımlılığındaki bu artışın anlamlı olup olmadığını anlamak için OneWay ANOVA testi yapılmıştır.

Tablo 5 incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının sınıf düzeylerine göre farklılaştığı ve bu farkın anlamlı olduğu görülmektedir ($F(2,332)= 5,650$; $P<0,05$).

Bu farkın kaynağını bulmak için post-hoc devam testi yapılmıştır. Levene istatistiği sonucuna göre grupların homojen olduğu görülmüştür ($P>0,05$) ve Tukey testi kullanılmıştır. Tukey testi sonuçlarına göre ise; üçüncü gurubunun yani 8. sınıflar lehine anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bu durumda da 8. Sınıf öğrencilerinin diğer sınıflara göre dijital oyun bağımlılıklarının istatistiki olarak yüksek olduğu sonucuna varılmaktadır.

Tablo 6. Saldırganlık Davranışının Sınıf Düzeyine Göre Farklılaşmasının ANOVA Testi Sonuçları

Ölçek Faktörleri		N	\bar{X}	SS
Saldırganlık	6. Sınıf	65	2,25	,59
	7. Sınıf	124	2,64	,69
	8. Sınıf	144	2,71	,67
	Toplam	333	2,60	,68
F1: Fiziksel Saldırganlık	6. Sınıf	65	1,96	,64
	7. Sınıf	124	2,47	,86
	8. Sınıf	144	2,57	,75
	Toplam	333	2,41	,81
F2: Sözel Saldırganlık	6. Sınıf	65	2,05	,92
	7. Sınıf	124	2,30	,94
	8. Sınıf	144	2,46	,92
	Toplam	333	2,32	,94
F3: Öfke	6. Sınıf	65	2,35	,71
	7. Sınıf	124	2,75	,80
	8. Sınıf	144	2,77	,75
	Toplam	333	2,68	,78
F4: Düşmanlık	6. Sınıf	65	2,58	,84
	7. Sınıf	124	2,99	,89
	8. Sınıf	144	3,02	,79
	Toplam	333	2,92	,86
F5: Dolaylı Saldırganlık	6. Sınıf	65	2,31	,81
	7. Sınıf	124	2,597	,82
	8. Sınıf	144	2,69	,81
	Toplam	333	2,58	,82

Ölçek Faktörleri		Karelerin Toplamı	SD	Karelerin Ortalaması	F	P	Anlamlı Fark
Saldırganlık	Gruplar Arası	9,948	2	4,974	11,328	,000	1 ile 2 ve 3.grup arasında
	Grup İçi	144,900	330	,439			
	Toplam	154,849	332				2 ve 3 lehine
F1: Fiziksel Saldırganlık	Gruplar Arası	17,488	2	8,744	14,630	,000	1 ile 2 ve 3.grup arasında
	Grup İçi	197,230	330	,598			
	Toplam	214,718	332				2 ve 3 lehine
F2: Sözel Saldırganlık	Gruplar Arası	7,739	2	3,869	4,519	,012	1 ve 3.grup arasında
	Grup İçi	282,560	330	,856			
	Toplam	290,299	332				3 lehine
F3: Öfke	Gruplar Arası	8,736	2	4,368	7,514	,001	1 ile 2 ve 3.grup arasında
	Grup İçi	191,836	330	,581			
	Toplam	200,572	332				2 ve 3 lehine
F4: Düşmanlık	Gruplar Arası	9,793	2	4,896	6,931	,001	1 ile 2 ve 3.grup arasında
	Grup İçi	233,118	330	,706			
	Toplam	242,911	332				2 ve 3 lehine
F5: Dolaylı Saldırganlık	Gruplar Arası	6,555	2	3,277	4,986	,007	1 ve 3.grup arasında
	Grup İçi	216,921	330	,657			
	Toplam	223,476	332				3 lehine

*p<0,05

Tablo 6 incelendiğinde, sınıf düzeyleri ve saldırganlık davranışları arasında anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($F(2,332)= 11,328$; $P<0,05$). Bu farkın kaynağını bulmak için post-hoc devam testi yapılmıştır. Levene istatistiği sonucunda homojen görünen gruplara (saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık) Tukey testi uygulanmıştır ($P>0,05$). Yapılan test sonucunda saldırganlık ölçeği için birinci grup ile ikinci ve üçüncü grup arasında anlamlı farkın olduğunu ve ikinci ve üçüncü grubun lehine olduğunu göstermektedir. Yani 6. sınıf ile 7. ve 8. sınıflar arasında anlamlı fark vardır. Fiziksel saldırganlık boyutunda varyanslar homojen dağılmadığı için Dunnett T3 devam testi kullanılmıştır ($P<0,05$). Yapılan test fiziksel saldırganlık boyutu için birinci grup ile ikinci ve üçüncü grup arasında anlamlı farkın olduğunu ve ikinci ve üçüncü grubun lehine olduğunu göstermektedir ($F(2,332)= 14,630$; $P<0,05$). Sözel saldırganlık boyutunda varyanslar homojen dağıldığı için Tukey devam testi kullanılmıştır ($P>0,05$). Yapılan test sözel saldırganlık boyutu için birinci grup ile üçüncü grup arasında anlamlı farkın olduğunu ve üçüncü grubun lehine olduğunu göstermektedir ($F(2,332)= 4,519$; $P<0,05$). Öfke boyutunda varyanslar homojen dağıldığı için Tukey devam testi kullanılmıştır ($P>0,05$). Yapılan test öfke boyutu için birinci grup ile ikinci ve üçüncü grup arasında anlamlı farkın olduğunu ve ikinci ve üçüncü grubun lehine olduğunu göstermektedir ($F(2,332)= 7,514$; $P<0,05$). Düşmanlık boyutunda varyanslar homojen dağıldığı için Tukey devam testi kullanılmıştır ($P>0,05$). Yapılan test düşmanlık boyutu için birinci grup ile ikinci ve üçüncü grup arasında anlamlı farkın olduğunu ve ikinci ve üçüncü grubun lehine olduğunu göstermektedir ($F(2,332)= 6,931$; $P<0,05$). Dolaylı saldırganlık boyutunda varyanslar homojen dağıldığı için Tukey devam testi kullanılmıştır ($P>0,05$). Yapılan test dolaylı saldırganlık boyutu için anlamlı farkın birinci grup ile üçüncü grup arasında ve üçüncü grubun lehine

olduğunu göstermektedir ($F(2,332)= 4,986$; $P<0,05$). Sonuç olarak üst sınıfların alt sınıflara göre siber saldırganlık düzeylerinin istatistiki olarak yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 7. Bağımlı Değişkenlerin Kardeş Sayısına Göre Farklılaşmasına İlişkin ANOVA Testi Sonuçları

Ölçek Faktörleri		N	\bar{X}	SS
Dijital Oyun Bağımlılığı	Tek	30	1,96	,87
	2-3 Kardeş	207	1,89	,81
	4 ve daha fazla	96	1,97	,82
	Toplam	333	1,92	,81
Saldırganlık	Tek	30	2,57	,64
	2-3 Kardeş	207	2,60	,68
	4 ve daha fazla	96	2,59	,71
	Toplam	333	2,59	,68
F1: Fiziksel Saldırganlık	Tek	30	2,28	,66
	2-3 Kardeş	207	2,41	,79
	4 ve daha fazla	96	2,45	,88
	Toplam	333	2,41	,80
F2: Sözel Saldırganlık	Tek	30	2,42	,80
	2-3 Kardeş	207	2,29	,94
	4 ve daha fazla	96	2,35	,97
	Toplam	333	2,32	,94
F3: Öfke	Tek	30	2,66	,66
	2-3 Kardeş	207	2,66	,79
	4 ve daha fazla	96	2,71	,79
	Toplam	333	2,68	,78
F4: Düşmanlık	Tek	30	2,91	,95
	2-3 Kardeş	207	2,97	,83
	4 ve daha fazla	96	2,83	,88
	Toplam	333	2,92	,85
F5: Dolaylı Saldırganlık	Tek	30	2,57	,79
	2-3 Kardeş	207	2,58	,83
	4 ve daha fazla	96	2,60	,81
	Toplam	333	2,58	,82

Ölçek Faktörleri		Karelerin Toplamı	SD	Karelerin Ortalaması	F	P
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplar Arası	,378	2	,189	,284	,753
	Grup İçi	219,542	330	,665		
	Toplam	219,920	332			
Saldırganlık	Gruplar Arası	,023	2	,011	,024	,976
	Grup İçi	154,826	330	,469		
	Toplam	154,849	332			
F1: Fiziksel Saldırganlık	Gruplar Arası	,649	2	,325	,500	,607
	Grup İçi	214,069	330	,649		
	Toplam	214,718	332			
F2: Sözel Saldırganlık	Gruplar Arası	,507	2	,253	,289	,749
	Grup İçi	289,792	330	,878		
	Toplam	290,299	332			
F3: Öfke	Gruplar Arası	,173	2	,087	,143	,867
	Grup İçi	200,399	330	,607		
	Toplam	200,572	332			
F4: Düşmanlık	Gruplar Arası	1,365	2	,683	,933	,395
	Grup İçi	241,545	330	,732		
	Toplam	242,911	332			
F5: Dolaylı Saldırganlık	Gruplar Arası	,017	2	,008	,013	,988
	Grup İçi	223,459	330	,677		
	Toplam	223,476	332			

* $p<0,05$

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, saldırganlık davranışları ve alt boyutları kardeş sayısına göre incelendiğinde ortalamalarının farklılaştığı görülmektedir. 4 ve daha fazla kardeş sayısına sahip olanların dijital oyun bağımlılık ortalamalarının ($\bar{X}=1,96$) daha yüksek olduğu ve yine saldırganlık ortalamalarının da ($\bar{X}=2,59$) diğer gruplardan yüksek olduğu görülmektedir. Bu farkın anlamlı olup olmadığını anlamak için One Way ANOVA testi yapılmıştır.

ANOVA tablosu incelendiğinde dijital oyun bağımlılığında ($F(2,332)=,284$; $P>0,05$), saldırganlık ölçeğinde ($F(2,332)=,024$; $P>0,05$) ve alt boyutlarında grupları arasında anlamlı farkın olmadığı görülmektedir ($P>0,05$).

Tablo 8. Araştırmada Kullanılan Bağımlı Değişkenlerin Öğrencilerin Annelerinin Çalışma Durumuna Göre Farklılaşmasının t Testi Sonuçları

Ölçek Faktörleri		N	\bar{X}	SS	t	SD	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Çalışmıyor	245	1,97	,85	1,703	331	,090
	Çalışıyor	88	1,79	,69			
Saldırganlık	Çalışmıyor	245	2,56	,70	-1,797	331	,073
	Çalışıyor	88	2,71	,62			
F1: Fiziksel Saldırganlık	Çalışmıyor	245	2,37	,81	-1,794	331	,074
	Çalışıyor	88	2,54	,79			
F2: Sözel Saldırganlık	Çalışmıyor	245	2,29	,95	-,840	331	,401
	Çalışıyor	88	2,39	,88			
F3: Öfke	Çalışmıyor	245	2,63	,77	-1,639	331	,102
	Çalışıyor	88	2,79	,78			
F4: Düşmanlık	Çalışmıyor	245	2,9	,88	-1,014	331	,312
	Çalışıyor	88	3,00	,75			
F5: Dolaylı Saldırganlık	Çalışmıyor	245	2,53	,84	-2,022	331	,044
	Çalışıyor	88	2,73	,75			

* $p<0,05$

Öğrencilerin annelerinin çalışma durumları ile dijital oyun bağımlılıkları ve saldırganlık davranışları arasındaki farklılığın olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır. Testin sonucunda annesi çalışmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ortalamalarının yüksek çıktığı ($\bar{X}=1,97$) fakat bu farklılığın anlamlı olmadığı görülmüştür ($t(331)=1,703$; $p>0,05$). Saldırganlık ölçeği ve alt boyutlarında annesi çalışan öğrencilerin olduğu grupların hepsinde ortalamalar yüksek çıkmıştır. Yapılan bağımsız örneklem t test sonuçlarında, bu farkların istatistikî olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. Sadece dolaylı saldırganlık faktöründe, annesi çalışanların ortalaması ($\bar{X}=2,73$) yüksek ve bu fark istatistiki olarak anlamlıdır ($t(331)=1,720$; $p<0,05$).

Tablo 9. Araştırmada Kullanılan Bağımlı Değişkenlerin Öğrencilerin Babalarının Çalışma Durumuna Göre Farklılaşmasının ANOVA Testi Sonuçları

		N	\bar{X}	SS
Dijital Oyun Bağımlılığı	Çalışmıyor	30	2,01	,85
	İşçi	158	1,85	,82
	Memur	76	1,94	,79
	Esnaf	69	2,02	,82
	Toplam	333	1,92	,81
Saldırganlık	Çalışmıyor	30	2,58	,85
	İşçi	158	2,53	,67
	Memur	76	2,74	,68
	Esnaf	69	2,59	,63
	Toplam	333	2,6	,68
F1: Fiziksel Saldırganlık	Çalışmıyor	30	2,45	,94
	İşçi	158	2,33	,78
	Memur	76	2,62	,86
	Esnaf	69	2,37	,67
	Toplam	333	2,41	,80
F2: Sözel Saldırganlık	Çalışmıyor	30	2,48	,93
	İşçi	158	2,26	,91
	Memur	76	2,39	,94
	Esnaf	69	2,32	,88
	Toplam	333	2,32	,93
F3: Öfke	Çalışmıyor	30	2,64	,97
	İşçi	158	2,59	,72
	Memur	76	2,85	,75
	Esnaf	69	2,67	,82
	Toplam	333	2,68	,77
F4: Düşmanlık	Çalışmıyor	30	2,75	,95
	İşçi	158	2,89	,88
	Memur	76	3,07	,77
	Esnaf	69	2,90	,78
	Toplam	333	2,92	,85
F5: Dolaylı Saldırganlık	Çalışmıyor	30	2,58	,91
	İşçi	158	2,53	,79
	Memur	76	2,63	,86
	Esnaf	69	2,64	,79
	Toplam	333	2,58	,82

		Kareler Toplamı	SD	Kareler Ortalaması	F	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplar Arası	1,587	3	,529	,797	,496
	Grup İçi	218,333	329	,664		
	Toplam	219,920	332			
Saldırganlık	Gruplar Arası	2,151	3	,717	1,545	,203
	Grup İçi	152,697	329	,464		
	Toplam	154,849	332			
F1: Fiziksel Saldırganlık	Gruplar Arası	4,650	3	1,550	2,427	,065
	Grup İçi	210,069	329	,639		
	Toplam	214,718	332			
F2: Sözel Saldırganlık	Gruplar Arası	1,766	3	,589	,671	,570
	Grup İçi	288,533	329	,877		
	Toplam	290,299	332			
F3: Öfke	Gruplar Arası	3,254	3	1,085	1,808	,145
	Grup İçi	197,319	329	,600		
	Toplam	200,572	332			
F4: Düşmanlık	Gruplar Arası	2,887	3	,962	1,319	,268
	Grup İçi	240,024	329	,730		
	Toplam	242,911	332			
F5: Dolaylı Saldırganlık	Gruplar Arası	,799	3	,266	,393	,758
	Grup İçi	222,677	329	,677		
	Toplam	223,476	332			

*p<0,05

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, saldırganlık davranışları ve alt boyutları babanın iş durumuna göre incelendiğinde ortalamalarının farklılaştığı görülmektedir. Tüm ölçeklerin ve faktörlerin ortalamaların birbirine yakın fakat farklı olduğu görülmektedir. Bu farkın anlamlı olup olmadığını anlamak için OneWay ANOVA testi yapılmıştır.

ANOVA tablosu incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ($F(3.332)=,797$; $P>0,05$), saldırganlık ölçeğinin ($F(3.332)=1,545$; $P>0,05$) ve alt boyutlarının grupları arasında anlamlı farkın olmadığı görülmektedir ($P>0,05$).

Tablo 10. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık İlişkisi

	Dijital Oyun Bağımlılığı	Saldırganlık	F1: Fiziksel Saldırganlık	F2: Sözel Saldırganlık	F3: Öfke	F4: Düşmanlık	F5: Dolaylı Saldırganlık
Dijital Oyun Bağımlılığı	R 1	,307**	,255**	,328**	,268**	,205**	,214**
	P	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N 333	333	333	333	333	333	333

**Korelasyon 0.01 düzeyinde anlamlıdır.

Dijital oyun bağımlılığı, saldırganlık ve alt boyutları arasında ilişkiyi anlamak için Pearson korelasyon testi uygulanmıştır. Test sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasındaki ilişkinin anlamlı ($P<0,05$) ve korelasyon katsayısının pozitif ($R=0,307$) olmasından dolayı doğrusal bir ilişkinin olduğu söylenebilir. Dolayısı ile dijital bağımlılık arttıkça saldırganlığın da arttığı söylenebilir. Tablo 10 incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel saldırganlık ($R=0,255$; $P<0,05$), düşmanlık ($R=0,205$; $P<0,05$), dolaylı saldırganlık ($R=0,214$; $P<0,05$) arasında anlamlı, doğrusal zayıf korelasyon olduğu yine sözel saldırganlık ($R=0,328$; $P<0,05$) ve öfke ($R=0,268$; $P<0,05$) arasında anlamlı, doğrusal ve zayıf korelasyon olduğu görülmektedir.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmaya verilen cevaplar doğrultusunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ortalamaları ($\bar{x}=1,71$) çok düşük düzeyde, saldırganlık ($\bar{x}=2,51$) ve alt boyutlarında ise düşük düzeyde oldukları bulunmuştur. Bu sonuçlar Gholamian, Shahnazi ve Hassanzadeh'in (2017) ve Jeon ve diğerlerinin (2018) yaptığı çalışmalar ile benzerlik göstermektedir. Ayrıca Kongur (2015)' un ortaokul öğrencilerine yönelik yaptığı çalışmada da öğrencilerin düşük düzey saldırganlık eğiliminde oldukları görülmüştür. Güvendi, Demir ve Keskin (2019) tarafından ortaokul öğrencilerine yönelik yapılan çalışmada ise öğrencilerin dijital oyun bağımlılığında riskli grupta oldukları ve saldırgan davranışlar sergilemeye meyilli oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve cinsiyetleri arasındaki fark incelendiğinde erkek öğrencilerin ortalamalarının yüksek olduğu ve bu farkın anlamlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç alanyazında ortaokul öğrencilerine yönelik Horzum (2011), Keser ve Esgi (2012), Gökçearslan ve Günbatar (2012), Akçayır (2013), Gökçearslan ve Durakoğlu (2014), Eni (2017), Irls ve Gomis (2015), Hazar ve diğerleri (2017), Aktaş (2018), Kınay (2019), Güvendi, Demir ve Keskin (2019) tarafından yapılan araştırmalardaki sonuçlarla benzerlik göstermektedir. Lise öğrencilerine yönelik yapılan araştırmalarda da benzer sonuçlara ulaşılmıştır (Akbaş, Usta & Çakır, 2009). Demir ve Cicioğlu (2019) tarafından fiziksel aktiviteye katılım ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi için yapılan araştırmada sonuçların cinsiyete göre farklılaşmadığı bulunmuştur. Erkek çocuklarının kızlara oranla bilgisayar oyunlarına daha fazla ilgi gösterdikleri ve oyun salonu internet kafe, bahis oynanan kafelere daha rahat giriş yapabilmeleri bu farkın nedeni olabilir.

Öğrencilerin saldırganlık düzeyleri ve cinsiyetleri arasındaki fark incelendiğinde kızların puan ortalamalarının genelde yüksek olduğu fakat bu farkın saldırganlık ölçeği alt boyutlarında (fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, düşmanlık, dolaylı saldırganlık) anlamlı olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Sadece öfke alt boyutunda kızların ortalaması yüksek ve bu fark istatistikî olarak anlamlıdır. Kongur (2015)'un ve Hazar ve diğerleri (2017)'nin ortaokul öğrencilerine yönelik yaptığı çalışmalarda da cinsiyete göre farklılıklar bulunmamıştır. Hazar ve diğerleri (2017)'ne göre farklılaşmamasının sebebi öğrencilerin içinde buldukları gelişim döneminden dolayı bilişsel, duyuşsal ve devinışsel olarak benzerlik göstermesidir. Ancak alanyazında farklı sonuçlara da ulaşılmıştır. Arslan vd. (2010), Özgür, Yörükoğlu ve Arabacı (2011); Ustabaş'ın (2011) saldırganlığın çeşitli değişkenlerle incelenmesi için yaptığı araştırmalarda saldırganlığın cinsiyete göre değiştiği ve erkeklerin saldırganlık ortalamalarının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları sınıf düzeyleri bakımından incelendiğinde, 8. sınıf öğrencilerin ortalamalarının 7 ve 6'lardan yüksek olduğu ve bu farkın anlamlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazındaki çalışmalar incelendiğinde benzer ve farklı sonuçların olduğu görülmüştür. Hazar ve diğerlerinin (2017-I) 13-14 yaş aralığındaki öğrencilere yaptığı araştırmada yaş arttıkça oyun bağımlılığının arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Öncel ve Tekin'in (2015) ve Aktaş'ın (2018) yaptığı araştırmalarda benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Madran ve Çakılcı (2014), Vollmer ve diğerlerinin (2014) ve Balıkcı'nın (2018) yaptığı araştırmalarda ise yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığının azaldığı bulgusuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte dijital oyun bağımlılığı ve sınıf düzeyi arasında ilişkinin olmadığını bulan Balak (2016), Hazar ve diğerlerinin (2017-II) yaptığı çalışmalarda vardır. Yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığının artmasının sebebi; ergenlik ile birlikte başarıya olan ilginin ve hırsın artması, sosyalleşebilmek için akranları ile beraber hareket etme, gruba uyma, beraber oyun oynamanın sonucu olabilir. Ayrıca öğrencilerin yaşı arttıkça oyun salonları gibi daha çeşitli oyunların olduğu mekânlar erişimi de daha kolay olması ile alakalı olabilir. Frölich ve diğerlerinin (2016), "Ergenlerde bilgisayar oyunu bağımlılığı-klinik çalışma örneği" araştırmasında ve Donati, Chiesi, Ammannato ve Primi (2015), "Oyunlarda çeşitlilik ve bağımlılık: Erkek ergenlerde, video oyunu çeşitliliği ve bağımlılık ilişkisi" araştırmasında oyun bağımlılığı ve yaş değişkeni arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Öğrencilerin saldırganlık düzeyleri ve sınıf düzeyleri arasındaki fark incelendiğinde puan ortalamalarının alt sınıflardan üst sınıflara doğru arttığı görülmüştür. Alanyazındaki benzer çalışmalara bakıldığında; Hazar ve diğerlerinin (2017) ortaokul öğrencilerine yönelik yaptığı araştırma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Özgür, Yörükoğlu ve Arabacı'nın (2011) ve Günaydın'ın (2008) lise öğrencilerine yönelik yaptığı araştırmalarda da sınıf düzeyi arttıkça saldırganlık düzeyinin arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Kongur (2015)'un ortaokul öğrencilerine yönelik yaptığı araştırmada ve Ağlamaz'ın (2006) lise öğrencilerine yönelik yaptığı çalışmada saldırganlık ile sınıf düzeyleri arasında anlamlı bir farka rastlamadıkları görülmektedir.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri ile kardeş sayıları arasındaki farka göre incelendiğinde ortalamaların farklılaştığı ama bu farkın yapılan testler sonucunda hem dijital oyun bağımlılığında hem de saldırganlık ölçeğinin alt boyutlarında istatistikî olarak anlamlı olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Kongur (2015)'un yaptığı çalışmanın sonuçları da mevcut araştırma ile benzerlik göstermektedir. Ortaokul öğrencilerine yönelik yaptığı araştırmada saldırganlık puanı ile kardeş sayısı arasında anlamlı bir fark bulunmadığı belirtilmiştir. Başaran'ın (2008) ve Yılmaz'ın (2008) lise öğrencilerine yönelik yaptıkları araştırmalarda da saldırganlık ve kardeş sayısı arasında anlamlı fark bulunmamıştır.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile anne-babalarının çalışma durumları arasındaki fark incelendiğinde, annesi çalışmayan öğrencilerin ortalamalarının annesi

çalışanlardan yüksek çıkmasına karşın bu farkın anlamlı olmadığı bulunmuştur. Babaların çalışma durumuna göz atıldığında ise, babası esnaf olan grubun ortalamasının diğer gruplardan (çalışmayan, işçi, memur) yüksek olduğu, fakat bu farkın anlamlı olmadığı bulunmuştur. Kınay'ın (2019) yaptığı çalışmada dijital oyun bağımlılığı ve aile gelir düzeyi arasında anlamlı fark bulunmamıştır. Kınay'ın araştırmasında çalışan kesimi gelir düzeyi yüksek, çalışmayan kesimi gelir düzeyi düşük olarak kabul ederek mevcut araştırma ile paralellik gösterdiği söylenebilir. Alanyazında anne-babası çalışan, yüksek eğitim düzeyine sahip ailelerin çocuklarının oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu da görülmüştür. Bunun sebebinin ebeveynlerin evin dışında daha fazla zaman geçirmeleri, teknolojik araçlara ulaşım imkânlarının daha fazla olması ve evde serbest kalmaları olabilmektedir. Yine teknolojiyi hayatın her alanında kullanan ebeveynler teknolojinin aşırı kullanımını konusunda çocuklarına rol model olabilmektedir. Çalışan anne-babalar çocukların oynadıkları video oyunlarının türünden, oyun oynarken geçirilen süreye kadar birçok değişkeni kontrol etmeleri gerekir.

Öğrencilerin saldırganlık düzeyleri ve annelerinin çalışma durumları arasındaki fark incelendiğinde ise annesi çalışanların öğrencilerin ortalamalarının yüksek çıktığı ama bu farkın da anlamlı olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin saldırganlık düzeyleri ve babalarının çalışma durumları arasındaki fark incelendiğinde yapılan testler sonucu farkların anlamlı olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazında Gürsoy (2002) ve Kongur'un (2015) yaptığı çalışmaların sonuçları; annesi çalışmayan öğrencilerin saldırganlık puan ortalamaları yüksek çıkmasına rağmen anlamlı bulunmamıştır. Bu sonuçlar mevcut çalışmayla benzerlik göstermektedir. Tuzgöl (1998), Kılıçarslan (2009), Mutluoğlu ve Serin'in (2010) ve Arvas'ın (2019) yaptıkları çalışmalarda aile gelir seviyesi ve saldırganlık arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır. Şahin ve Owen (2009) aile gelir seviyesi ve saldırganlık arasındaki ilişkinin anlamlı olduğunu belirtmiş ve yaptığı çalışmanın sonucu olarak; ihtiyaçların giderilememesi ile artan yoksunluk hissini beraberinde saldırganlık davranışını getirdiğini savunmuştur. Günümüzde çocukların video oyunlarına fazlaca zaman harcamaların bir sebebi de grup halinde oynanan geleneksel oyunlardan kopmaları ve tek başına sanal ortamda oynamalarıdır. Bu tür istenemeyen davranışların önüne geçebilmek için çocukları sanatsal ve sportif faaliyetlere yönlendirmek uygun olacaktır.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık puanları arasındaki ilişkiyi anlamak için yapılan korelasyon testinde anlamlı, pozitif yönde ve zayıf korelasyon ($r=0,307$) olduğu bulunmuştur. Hazar ve diğerlerinin (2017) ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine yaptığı çalışmada da benzer sonuçlar ($r=0,364$) çıktığı ve bunu "*pozitif yönde oldukça yüksek düzeyde*" olarak tanımladığı görülmüştür. Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığı yüksek olan öğrencilerin saldırganlık davranışlarının yüksek olduğunu söyleyebiliriz. Bunun nedeninin ise özellikle saldırganlık içeren video oyunlarında saldırganlık davranışlarının içselleştirilmesine sebep olduğu söylenebilir.

Sonuç olarak, dijital oyunlarının olumsuz etkilerini en aza indirebilmek için çocukların şiddet içerikli oyunlardan mümkün olduğunca uzak tutulması önerilmektedir. Çalışma durumları ve eğitim düzeyleri ne olursa olsun ebeveynler bu konuda kendilerini geliştirmeleri gerekir. İçerik denetleme ve kontrollü erişim ebeveynlerin yapabileceği en etkili çözümlerden biri olarak önerilebilir.

KAYNAKÇA

Ağlamaz, T. (2006). *Lise öğrencilerinin saldırganlık puanlarının kendini açma davranışı, okul türü, cinsiyet, sınıf düzeyi, anne-baba öğrenim düzeyi ve ailenin aylık gelir düzeyi açısından incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ondokuzmayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.

- Ahn, J. & Randall, G. (2007). *Computer Game Addiction*. Clemson University. 15.06.2020 tarihinde <http://andrewd.ces.clemson.edu/courses/cpsc414/spring07/chp/team3.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü (ASAGEM). *İnternet kullanımı ve aile araştırması*. Ankara: İsmat Matbaacılık 2008.
- Akbaş, O., Usta, E. & Çakır, R. (2009). Lise birinci sınıf öğrencilerinin sınıf içi güven algılarının bilgisayar oynama durumlarına göre incelenmesi. *Aile ve Toplum Eğitim-Kültür ve Araştırma Dergisi*, 5(18), 59-71.
- Akçayır, G. (2013). Dijital oyunların sağlığa etkisi. M.A. Ocak. *Eğitsel dijital oyunlar*. Ankara: PegemAkademi.
- Aksakallı, G. (2019). *Güvenli Web*. Mart 15, 2020 tarihinde <https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/teknoloji-kullanimi-ve-bagimlilik> adresinden erişilmiştir
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlık ve saldırganlıkla ilişkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kafkas Üniversitesi, Kars
- Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J. & Valentine, J. C. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in experimental social psychology*, 36, 200-251.
- 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.
- Arslan, E. Bütün, P., Doğan, M., Dağ, H., Serdarzade, C. & Arıca, V. (2014). Çocukluk çağında bilgisayar ve internet kullanımı. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 4(3), 195-201.
- Arvas, İ. (2019). *Şiddet içerikli video oyunlarının 10-15 yaş grubu çocukların saldırganlık davranışı ve şiddet eğilimine etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi, İstanbul
- Balak Z. İ. (2016): *Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişki*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniv, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Balıkçı R. (2018): *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniv, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Başaran, C. (2008). *Çeşitli tür liselerde öğrenim gören öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Bender, J., Rothmund, T. & Gollwitzer, M. (2013). Biased estimation of violent video game effects on aggression: Contributing factors and boundary conditions. *Societies*, 3(4), 383-398.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21.
- BTK. (2017, Ağustos 1). *Dijital Oyunlar Raporu*. Mart 17, 2020 tarihinde Güvenli Web: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf> adresinden erişilmiştir
- BTK. (2019, Ağustos 1). *Dijital Oyunlar Raporu*. Mart 17, 2020 tarihinde Güvenli Web: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/2qtoV.pdf> adresinden alındı
- Buss, A. H. & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452.
- Büyüköztürk, Ş. (2018). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı* (24. baskı). Ankara: Pegem Akademi
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*, Çev.:M. Barash, University of Illinois Press, Urbana 2001, s. 3-4.
- Can, S. (2002). *Agression questionnaire adlı ölçeğin türk popülasyonunda geçerlik ve güvenilirlik çalışması*. Yayımlanmamış Uzmanlık Tezi. Gülhane Askeri Tıp Akademisi, Haydarpaşa Eğitim Hastanesi, İstanbul
- Carnagey, N.L. & Anderson, C.A. (2004). Violent video game exposure and aggression. *Minerva Psichiatr.*(45), p. 1-18.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150
- Demir, G. T. & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spormetre*, 15(4), 2479-2492.

- Demirbaş, K. Y. (2015). Dijital oyunlara, “oyun türü” yaklaşımlarının sorunları: Platform oyunları türü örneği. *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387. doi: 10.18094/si.05694
- Deptula, D. P. & Cohen, R. (2004). Agressive, rejected and delinquent children and adolescent: a comparison of their friendships. *Agressive and Violent Behavior*, 9, 75-104.
- Dinç, M. (2012). Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu. https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf adresinden, 1.6, 2020 tarihinde erişilmiştir.
- 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.
- Dursun, A. & Eraslan-Çapan, B. (2018). Digital Game addiction and psychological needs for teanergers. *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 19(2): 128-140.
- Eni B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Haliç Üniv, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Fornell, C. & Larcker, D. F. (1981). Structural equation models with unobservable variables and measurement error: Algebra and statistics. *Journal of Marketing Research*, 18(3),328–388
- Frasca, G. (2001). *Video games of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Unpublished Master's thesis, School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology, ABD
- Fröolich, J., Lehmkuhl, G., Orawa, H., Bromba, M., Wolf, K. & Dorten, A. G. (2016). Computer game misuse and addiction of adolescents in a clinically referred study sample. *Computers in Human Behavior*, 55(16), 9-15.
- Gentile D. A. (2009) Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *PsycholSci* 20:594-602.
- Gentile, D. A., Bender, P. K. & Anderson C. A. (2017). Violent video game effects on salivary cortisol, arousal, and aggressive thoughts in children. *Computers in Human Behavior*, 70, 39-43.
- Gholamian B, Shahnazi H, Hassanzadeh A. (2017) The prevalence of internet addiction and its association with depression, anxiety, and stress, among high-school students. *Int J. Pediatr*, 5(4): 4763-4770
- Gökçearslan, Ş. & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.
- Gökçearslan, Ş. & Günbatar, M. S. (2012). Ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama Dergisi*, 2, 10-12.
- Green, C. S. & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537.
- Gros, B. (2007). Digital games in education: The design of games-based learning environments. *Journal of research on technology in education*, 40(1), 23-38.
- Günaydın, S. (2008). *Orta öğretim kurumları öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin aile ortamı ve benlik imgesi ile ilişkisi (Trabzon İli Örneği)*. Yüksek Lisans Tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Trabzon.
- Gürsoy, F. (2002). Annesi çalışan ve çalışmayan çocukların saldırganlık eğilimlerinin incelenmesi. *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Dergisi*, 1 (6-7): 7-15
- Güvendi, B., Demir, G. T. & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- Hazar Z., Demir G.T., Namlı S. & Türkeli A. (2017): Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3): 320-332
- Hazar Z., Hazar K., Gökyürek B., Hazar M. & Çelikkbilek S. (2017). Ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 14(4): 4320-4332

- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G. & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 57-68.
- Horzum, M. B., Ayas, T. & Balta, Ö. Ç. (2016). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30).
- Irles, D. L. & Gomis, R. M. (2016). Impulsiveness and video game addiction. *Salud y drogas*, 16(1), 33-40.
- Irmak, A. Y. & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Jeon H.J., Kim S., Chon W.H. & Ha J.H. (2018). Is internet over use associated with impaired empathicability in Korean college students? *Medicine*, 97(39): 1-5, 2018.
- Kabak, F. (2009). *Ergenlerde spora katılımın saldırgan davranışlar üzerine etkilerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Adana.
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar-ilkeler-teknikler*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Keser, H. & Esgü, N. (2012). An Analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 46, 247–251. doi:10.1016/j.sbspro.2012.05.101
- Kılıç, K. M. (2019). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, zorbalık bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişkiler. *Elementary Education Online*, 18(2).
- Kılıçarslan, S. (2009). *İlköğretim 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin akılcı olmayan inançları ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Kınay, B. (2019). *Ergenlerde oyun bağımlılığının sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma ile ilişkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul
- Kongur, D. (2015). *İlköğretim 6. 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi, İstanbul
- Korkmaz, Ö. & Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *Inonu University Journal of the Faculty of Education (INUJFE)*, 20(3), 798-812.
- Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C. & Gallinat, J. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular psychiatry*, 24(8), 1220-1234.
- Lemmens J.S., Valkenburg P.M. & Peter J. (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol*, 12(Suppl.1): 77-95
- Madran H. & Çakılcı E. (2014): The relationship between aggression and online video game addiction: A study on massively multiplayer online video game players. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 15(2): 99- 107, 2014.
- Mogel, H. (2008). *Psychologie des Kinderspiels: Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel*. 3rd revised
- Mutluoğlu, S. & Bulut Serin, N. (2010). İlkokul 5. sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin bazı sosyo-demografik özellikler açısından incelenmesi (Kuzey Kıbrıs örnekleme). *International Conference on New Trends in Education and Their Implications* (pp. 11-13).
- Öncel M. & Tekin, A. (2015): Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4): 7-17, 2015.
- Özgür, G., Yörükoğlu, G. & Baysan Arabacı, L. (2011). Lise öğrencilerinin şiddet algıları, şiddet eğilim düzeyleri ve etkileyen faktörler. *Journal of Psychiatric Nursing*;2(2):53-60
- Spence, S. H., Barrett, P. M. & Turner, C. M. (2003). Psychometric properties of the Spence Children's Anxiety Scale with young adolescents. *Journal of anxiety disorders*, 17(6), 605-625.
- Şahin, E. & Owen F. (2009). Psikolojik ihtiyaçları farklı lise öğrencilerinin saldırganlık düzeyleri. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(32), 64-74.
- Şahin, M., Keskin, S. & Yurdugül H. (2019). Impact of family support and perception of loneliness on game addiction analysis of a mediation and moderation. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 9(4), 15-30.

- Tahiroğlu, A.Y., Bahalı, K., Avcı, A., Seydaoğlu, G. & Uzel, M. (2009). Ailedeki disiplin yöntemleri, demografik özellikler ve çocuklardaki davranış sorunları arasındaki ilişki. *Ruh Sağlığı Dergisi*, 16 (2), 67-81.
- TDK (2020). Türk Dil Kurumu Sözlükleri: *Şiddet, sınıf düzeyi*, Mayıs 15, 2020 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden erişilmiştir
- Torun, F., Akçay, A. & Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1).
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Özen, Ş. & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *International Journal of Social Science*, 27: 1-16.
- Tuzgöl, M. (1998). *Ana baba tutumları farklı lise öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- TÜİK. (2019, Ağustos 27). Türkiye İstatistik Kurumu. Mart 15, 2020 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?jsessionid=0NsLptLTvGJsFgx12LKV3hFSg4Y1BRp7vj2ZTCnYD8K68tn4QH6h!-2132347204?id=30574> adresinden erişilmiştir.
- Ustabaş, S. (2011). *İlköğretim 8. sınıf öğrencilerinin saldırganlık ve algılanan sosyal destek düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Vollmer C., Randler C., Horzum M.B. & Ayas T. (2014): Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1): 1-9 <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/2158244013518054>
- Weber, R., Ritterfield, U. & Kostgina, A. (2006) Aggression and violence as effects of playing violent video games ? In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing VideoGames: motives, responses and consequences* (pp. 347-361). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Wijman, T. (2019). *Esports Analytics and Market Research*. Mart 18, 2020 tarihinde Newzoo Game & Esport: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/> adresinden erişilmiştir.
- Yelci, H. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde siber zorbalık ile saldırganlık ilişkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yengin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: yeni şiddet*. Yayınlanmamış doktora tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul
- Yılmaz, İ. (2008). *Endüstri meslek lisesi öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin çok boyutlu olarak incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yücel, G. & Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: blue whale oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e, Online Academic Journal of Information Technology* 9(32), 87-100.

Kaynak gösterimi için (for cite in):

- Küçük, Y. & Çakır, R. (2020). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. *Turkish Journal of Primary Education (TUIPED)*, 5(2), 133-154.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

In this study the relationship between digital game addiction and aggression behaviors of secondary school students and whether they differ according to gender, class level, number of siblings, mother, father's working status are examined. Particularly in today's world where the young population uses information technologies very actively, the side effects of digital games are frequently mentioned. It is stated that digital games cause negative physical and social effects on young people. One of the most important criticisms of digital games is that it causes addiction and negatively affects children mentally, physically, socially and morally. When studies on digital game addiction are examined, it has been observed that violent digital games increase the feeling and behavior of violence in real life. It is thought that new studies that will investigate the relationship between aggression, anger, hostility, cyberbullying and digital game addiction among adolescents subject to the study may benefit to the field.

Method

The research is a descriptive study and was conducted with a correlational survey model. The study group consists of 333 (193 girls, 140 boys) students studying in Tokat/Erbaa district. The digital game addiction scale for children with 6 items developed by Şahin, Keskin and Yurdugl (2019) and the 34-item aggression scale developed by Buss and Peryy (1992) and translated into Turkish by Can (2002) were used to collect data. Data was analyzed using independent sample t-test one-way analysis of variance ANOVA and correlation analysis.

Findings

According to the results is seen that the mean score of digital game addiction of secondary school students is very low and the average of aggression is also low. In the digital game addiction scale, it is seen that the mean score of men is higher and the difference is statistically significant in the independent sample t test. When the digital game addiction of the students is examined by class level, it is seen that the average increases as they move from lower classes to upper classes. Digital game addictions of male students, digital game addiction of 8th grades, aggression averages of 8th grades are higher and significant. There was no significant difference in both scales on variables such as number of siblings and working status of mother and father. As a result of the correlation test, it is seen that the relationship between digital game addiction and aggression is positive and significant. The result obtained from the research; as the level of digital game addiction increases, aggression behavior also increases.

Conclusion and Discussion

When the findings of the study were examined, it was found that the level of digital game addiction of the students was very low, while the aggression and sub-dimensions were low. These results are similar to the relevant literature (Gholamian, Shahnazi & Hassanzadeh, 2017; Jeon et al., 2018); Kongur, 2015; Trust, Demir & Keskin, 2019). When the difference between the digital game addiction levels and gender of the students was examined, it was concluded that the mean score of male students was high and this difference was significant. This result is similar to the results of studies which were conducted by Horzum (2011), Keser ve Esgi (2012), Gkearslan and Gnbatar (2012), Akayır (2013), Gkearslan and Durakoğlu (2014), Eni (2017), Irlles and Gomis (2015), Hazar et al. (2017), Aktaş (2018), Kınay (2019), Gvendi, Demir and Keskin (2019) on secondary school students in the literature. When the digital game

addiction of the students was examined in terms of their grade levels, it was concluded that the average of 8th grade students was higher than 7th and 6th and this difference was significant. When the studies in the literature were examined, it was seen that similar (Hazar et al., 2017; ncel & Tekin, 2015) and different results were reached (Vollmer et al., 2014; Balıkı, 2018). It was found that there is a positive correlation between the digital game addiction and aggression scores of the students. Hazar et al., (2017) found that there are similar results in their studies. In order to minimize the negative effects of digital games, it is recommended that children be kept away from violent games.