

Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi

Investigating the Association Between Computer Game Addiction and Social Anxiety in Secondary School Students

Semra Karaca¹, Ceren Gök², Ebru Kalay³, Mahmut Başbuğ⁴, Melis Hekim², Nevin Onan⁵, Gül Ünsal Barlas¹

¹Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Hemşirelik Bölümü, Psikiyatri Hemşireliği Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

²Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Hemşirelik Bölümü, Çocuk Ruh Sağlığı Hemşireliği İntern Programı Öğrencisi, İstanbul, Türkiye

³Medeniyet Üniversitesi Göztepe Eğitim ve Araştırma Hastanesi, İstanbul, Türkiye

⁴İstanbul Onkoloji Hastanesi Ameliyathane Ünitesi, İstanbul, Türkiye

⁵Karabük Üniversitesi Sağlık Yüksekokulu, Hemşirelik Bölümü, Karabük, Türkiye

Öz

Amaç: Bu çalışma ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyete düzeyi ve aralarındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yapılmıştır.

Yöntemler: Araştırma tanımlayıcı ve zaman kesitsel olarak İstanbul ili Kadıköy ilçesinde bulunan 7 devlet okulunda yapılmıştır. Araştırmada veriler Katılımcı Bilgi Formu, Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇBOBÖ) ve Çocuklar İçin Sosyal Anksiyete Ölçeği (ÇSAÖ) ile toplanmış ve araştırma 1019 öğrenci ile tamamlanmıştır (556 erkek, 463 kız).

Bulgular: Öğrenciler 10-15 yaş grubunda olup, yaş ortalaması 12,85±1,16'dır. Öğrencilerin %45,4'ü kız ve %54,6'sı erkektir, %88,6'sının evinde internet bağlantısının olduğu, %98,3'ünün her zaman çevrimiçi (online) oyun oynadıkları ve %67,2'sinin her gün bilgisayarda 0,5-3 saat vakit geçirdikleri belirlenmiştir. ÇBOBÖ puan ortalaması 43,27±16,31 ve ÇSAÖ puan ortalaması 39,06±13,44'tür. ÇBOBÖ puan ortalamalarına göre örneklem grubunun %47,7'sinin normal kullanıcı, %46,7'sinin problemlili kullanıcı ve %5,6'sının bilgisayar oyunu bağımlılı olduğu belirlenmiştir. ÇSAÖ puan ortalamaları ile ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puan ortalamaları arasında pozitif yönde orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişkiler belirlendi ($r=0,24-0,31$; $p<0,01$).

Sonuç: Bu çalışmanın bulgularına göre, örneklem grubundaki öğrencilerin yaklaşık yarısı problemlili bilgisayar oyunu kullanıcıdır. Sosyal anksiyete düzeyleri yüksek değildir ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete orta düzeyde ilişkilidir.

Anahtar kelimeler: Öğrenci, bilgisayar oyun bağımlılığı, sosyal anksiyete

Abstract

Objective: This study was conducted to investigate the association between computer game addiction and social anxiety levels in secondary school students.

Methods: This study, which was descriptive and cross-sectional in design, was conducted in seven state secondary schools in Istanbul/Kadıköy. The data was collected using the participant information form, computer game addiction scale (CGAS) for children, and child social anxiety scale (CSAS), and the study was completed with 1019 students (556 males and 463 females).

Results: Students were aged between 10 and 15 years, and the mean age was 12.85±1.16 years. Of all students, 54.6% were males and 45.4% were females. Majority (88.6%) of students had an internet connection at home, 98.3% were always playing online games, and 67.2% spent 0.5–3 h/day on the computer. The mean CGAS score was 43.27±16.31, and the mean CSAS score was 39.06±13.44. According to the mean CGAS score, 47.7% were normal computer users, 46.7% were problematic computer users, and 5.6% were computer game addicts. A moderately positive correlation was observed between the mean CSAS scores and CGAS total scores and subscale scores ($r=0.24-0.31$; $p<0.01$).

Conclusion: According to the findings of this study, almost half of the students in the study sample group were problematic computer users. Social anxiety level was not high, and social anxiety was moderately correlated with computer game addiction.

Keywords: Student, computer game addiction, social anxiety

GİRİŞ

Günümüzde bilgisayar, internet ve oyun hayatın her alanında yer almakta ve sanal oyunlar çocuklar, ergenler ve yetişkinler arasında hızla yayılmaktadır. Çocuk ve ergenlerin gelişiminde önemli yer tutmakta olan oyun, geçmişte sıklıkla açık alanlarda ve arkadaş/akranlarla etkileşim halinde gerçekleşirken, günümüzde teknolojinin gelişimiyle birlikte sıklıkla bilgisayar aracılığıyla internette sanal kişilerle oynanmaktadır (1, 2).

Bilgisayar ve internet kullanımının çocuk/ergene etkisi ile ilgili literatürde birbirlerine karşı görüşler yer almaktadır. Erken yaşlarda bilgisayar ve internet kullanımına karşı çıkan bilimsel görüş, bu teknolojilerin önemli gelişim etkinliklerinin yerini alacağı endişesini vurgulamaktadır. Bu yaklaşım bilgisayarın çocukları gerçek oyun kültüründen alıkoyduğu, hazırlıksız oldukları birçok uyarana maruz bıraktığı,

sanal dünyanın gerçeği yansıtmaktan uzak olduğu ve çocuğu izole bir yaşama doğru çektiği, farkındalığını ve yaratıcılığını azalttığı gibi eleştirileri kapsamaktadır. Bilgisayar ve internet kullanımının yararlı olabileceğine ilişkin görüş ise, iletişim ve bilgiye erişimi kolaylaştırdığı, toplumsal birikime katkı verdiği ve gruplar arası etkileşimi güçlendirdiğine vurgu yapmaktadır (3).

Bilgisayar oyunlarının çoğunlukla internette oynandığı dikkate alındığında, bilgisayar bağımlılığı ile internet bağımlılığının birlikte ele alınabileceğini düşünen uzmanların yanı sıra; internette oyun oynama dışında farklı birçok aktivite yapılabildiği için bunların birbirinden ayrı ele alınması gerektiğini savunanlar da bulunmaktadır (4). Cole ve Hooley (5) özellikle çok oyunculu bilgisayar oyunlarının internet bağımlılığına neden olabileceğini belirtmiştir. Akbulut (3)'ün aktardığına göre internet bağımlılığı gelişimlerini tamamlamamış olan çocuk ve ergenlerde büyük bir önem taşımaya rağmen; bilimsel araştırmalar çoğunlukla erişilmesi kolay olan üniversite öğrencileri ile gerçekleştirilmektedir. Ayrıca bu bağımlılığın tanımının net olarak yapılamayışı, bağımlılığı oluşturan özellikleri ölçen ölçüklerin sınırlılıkları, bağımlılık konusunun yayın organları tarafından magazinleştirilmesi ve gerçek niteliklerinden farklı bir biçimde yansıtılması, örneklemelerin yeterince temsil edici olmaması gibi nedenlerle ülkemizde henüz sağlıklı bir risk düzeyi bilgisi bulunmamaktadır (3).

Bacigalupa (6), bilgisayar oyunları ile aşırı uğraşan çocukların akranları ile etkileşimlerinin azaldığını ya da etkileşim kalitesinin düştüğünü belirtmektedir. Ayrıca bilgisayar oyunları ve internet çocuk/ergenin arkadaşının yerini alabilmektedir (7). Selnow (8) "elektronik arkadaş" hipotezini ileri sürmüştü; çocukların bilgisayar oyunları oynarken zamanlarını en iyi şekilde harcadıklarını düşündüklerini, sosyal ilişki güçlükleri yaşadıklarını, sınırlı sayıda arkadaşları olduğunu ve onlarla da neredeyse paylaştıkları tek konunun elektronik oyunlar olduğunu belirtmiştir.

Bilgisayar oyunlarına aşırı zaman ayırma zararlı sosyal ilişkilere, okul/iş yaşamında kesintilere ve bağımlılık döngüsüne neden olabilmektedir. Bilgisayar oyunu bağımlılığı ise çocuk/ergende agresif davranışlara, kişilik değişimlerine, hiperaktivite ve yüksek anksiyete düzeyine, psikomotor bozukluklara, sağlık sorunlarına, antisosyal davranışlara, özgür düşünce ve arzu/eğilim kaybına, kişilerarası ilişkilerin bozulmasına ve ilişkilerden kaçınmaya, olgunlaşmamış insan ilişkilerine yol açabilmektedir (9).

Sosyal anksiyete bireyin kişilerarası ilişkilerinin bozulmasına neden olan, sosyal işlevlerinde ve yaşam kalitesinde ciddi kayıplara yol açan ve kronikleşme eğiliminde olan bir sorundur. Sosyal anksiyetesi yüksek olan çocuk ve ergenler, sosyal ortamlarda arka planda ve genellikle sessiz kalmayı tercih ettikleri, sadece çekingen olarak nitelendirilebildikleri ve ağırbaşlı, uysal gibi olumlu ifadelerle tanımladıkları için sosyal onay görebilmektedir (10). Epidemiyolojik çalışmalar sosyal anksiyetenin ergenlerin %10-30'unda görüldüğünü bildirmekte (11), Türkiye'de ise anksiyete ile ilgili çalışmaların daha çok yetişkinlerde yapıldığı (12-15), bu bozuklukların başlangıç yaşının çocukluk/ergelik dönemine denk düştüğü kabul edilmekle birlikte (10, 11, 16), Türkiye'de anksiyetenin çocuk/ergende ele alındığı çalışmaların oldukça sınırlı olduğu belirtilmektedir (17, 18).

Literatürde bilgisayar oyunu/internet bağımlılığı ve sosyal anksiyeteyi birlikte ele alan çalışmalar oldukça sınırlıdır (5, 19-22). Bozkurt ve ark.'nın (23) 10-18 yaş grubu ergenlerle yürüttükleri çalışmada prob-

lemli internet kullanımına sıklıkla eşlik eden komorbid bozukluklardan birisinin anksiyete bozuklukları olduğu belirtilmiştir. Literatürde ayrıca, sosyal anksiyetenin problemleri internet kullanımının güçlü bir prediktörü olduğu bildirilmektedir (21, 24). Bu bağlamda, bu çalışmanın 10-15 yaş grubu ergenlerde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyete düzeyi ve aralarındaki ilişkileri incelenmesi açısından literatüre katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

Bu amaçla çalışmamızda öğrencilerde bilgisayar oyun bağımlılığının ne düzeyde olduğu, öğrencilerde sosyal anksiyetenin ne düzeyde olduğu ve bilgisayar oyunu bağımlılığı ile sosyal anksiyetenin ilişkili olup olmadığı sorularına yanıt aranmıştır.

YÖNTEMLER

Bu araştırma tanımlayıcı ve zaman kesitsel olarak gerçekleştirilmiştir.

Katılımcılar

Araştırma İstanbul ili Kadıköy ilçesinde bulunan, merkezde yer alan ve öğrenci sayısı yüksek olan 7 devlet ortaokulunda Kasım 2014 - Nisan 2015 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Araştırmada örneklem seçimine gidilmemiş, araştırmanın yapıldığı tarih aralığında öğrenimine devam eden ve çalışmaya gönüllü olarak katılmayı kabul eden öğrenciler örneklemi oluşturmuştur. Araştırmaya 1187 öğrenci gönüllü olarak katılmış, 168 öğrenci veri formlarını hatalı ya da eksik doldurduğu için çalışma 1019 öğrenci ile tamamlanmıştır.

Araştırmaya Alınma Kriterleri

Çalışma için gönüllü olma ve herhangi bir sözel/yazılı iletişim sorunu olmama olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın Etik Yönü

Araştırma öncesi Marmara Üniversitesi Tıp Fakültesi Klinik Araştırmalar Etik Kurulu'ndan etik kurul izni (No: 09.2014.0247), İl Millî Eğitim Müdürlüğü'nden Kadıköy ilçesindeki okullar için yazılı kurum izni alınmıştır. Veri toplama araçları uygulanmadan önce okullarda bulunan müdür ya da müdür yardımcılara araştırmanın niteliği, amacı ve uygulanacak olan formlar hakkında açıklama yapılmış ve uygulama izni alınmış, araştırma kapsamındaki öğrenciler 10-15 yaş grubunda olduklarından veli bilgilendirme formları ailelerine gönderilerek gerekli izinler alınmıştır. Ayrıca öğrencilere sınıf ortamında yapılan bilgilendirme ile aydınlatılmış onamları alınmıştır. Katılım gönüllük esasına uygun olarak sağlanmıştır.

Veri Toplama Tekniği ve Araçları

Araştırmada veriler Katılımcı Bilgi Formu, Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇBOBÖ), Çocuklar İçin Sosyal Anksiyete Ölçeği (ÇSAÖ) kullanılarak toplanmıştır.

Katılımcı Bilgi Formu

Araştırmacılar tarafından hazırlanan, öğrencilerin sosyodemografik özelliklerini ve bilgisayar kullanımına ilişkin verilerini sorgulayan ve çoktan seçmeli 13 sorudan oluşan formdur.

Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇBOBÖ)

Horzum ve ark. tarafından (1) Türkçe olarak geliştirilen ve geçerlik güvenirliği yapılan ÇBOBÖ 21 maddeden oluşan 5'li Likert tipi bir öz-bildirim ölçeğidir. Ölçeğin dört alt boyutu vardır. Bunlar, bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız

olma (BOOVERO), bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme (BOHYGHİ), bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (BOODGA) ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme (BOOBETE)'dir. Ölçek toplam puan ve alt boyutlar bazında değerlendirilebilir. Ölçekten alınabilecek puanlar 21-105 arasında olup, puanlar yükseldikçe bağımlılık riski artmaktadır. Ölçekten alınan toplam puanlar ortaokul ve lise öğrencileri için yorumlanırken, 21-39 puan normal kullanıcı, 40-72 puan problemlili kullanıcı ve 73-130 puan ise bilgisayar oyunu bağımlısı olarak değerlendirilir. Horzum ve ark. (1)'nin çalışmasında ölçeğin iç tutarlılık katsayısının (Cronbach α değeri) 0,85 olduğu belirtilirken, bu çalışma için ölçeğin iç tutarlılık katsayısı (Cronbach α) 0,86'dır olarak bulunmuştur.

Çocuklar İçin Sosyal Anksiyete Ölçeği (ÇSAÖ)

La Greca ve ark. (25) tarafından geliştirilen ölçeğin Türkçe'ye geçerlik ve güvenilirlik çalışması Demir ve ark. (2000) tarafından yapılmıştır. ÇSAÖ 5'li Likert tipinde bir öz-bildirim ölçeğidir. ÇSAÖ tek boyutlu olup, toplam puan bazında değerlendirilmektedir. Ölçekten alınabilecek puanlar 18-90 arasında olup, puanlar yükseldikçe sosyal anksiyete düzeyi yükselmektedir. Demir (25)'in çalışmasında ölçeğin iç tutarlılık katsayısı (Cronbach α) 0,81 olarak bulunmuştur. Bu çalışma için ölçeğin iç tutarlılık katsayısı (Cronbach α) 0,87'dir.

İstatistiksel Değerlendirme

Araştırma verileri bilgisayar ortamında değerlendirilmiştir. ÇBOBÖ ve ÇSAÖ'ne ilişkin verilerin normal dağılım sayılınsını karşılayıp karşılamadıkları Kolmogorov-Simirnov testi ile değerlendirilmiş ve verilerin parametrik yöntemlerin kullanılması için gerekli varsayımları sağladığı ($p>0,05$) belirlenmiştir. Sosyodemografik veriler, tanımlayıcı istatistiksel analizler, bilgisayar oyunu bağımlılığı ve sosyal anksiyete ölçek puanlarının ilişkisi ise Pearson korelasyon analizi ile değerlendirilmiştir.

BULGULAR

Araştırma kapsamındaki öğrenciler; 10-15 yaş grubunda olup, yaş ortalaması $12,85\pm 1,16$ 'dır. Öğrencilerin %45,4'ü kız ve %54,6'sı erkektir. Öğrencilerin %35,4'ü 8. sınıfa devam etmektedir. Öğrencilerin %82,2'si çekirdek aile üyesi, %21,4'ü ailenin tek çocuğu ve %51,8'i iki kardeştir. Öğrencilerin %39,3'nün anneleri, %49,3'ünün babaları lise mezunudur (Tablo 1).

Öğrencilerin %67,3'ünün kendine ait bilgisayar, %57,9'unun kişisel tableti, %76,0'sının cep telefonu ve %88,6'sının evinde internet bağlantısı vardır. Öğrencilerin %67,2'si günde 0,5-3 saat bilgisayar kullandığını ve %98,3'ü her zaman çevrimiçi oyun oynadığını ifade etmiştir (Tablo 2).

Araştırmada öğrencilerin ÇBOBÖ puan ortalaması $43,27\pm 16,31$ 'dir. ÇBOBÖ puan ortalamaları açısından örneklem grubunun %47,7'sinin normal kullanıcı, %46,7'sinin problemlili kullanıcı ve %5,6'sının bilgisayar oyunu bağımlısı olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada öğrencilerin ÇSAÖ puan ortalaması $39,06\pm 13,44$ 'tür. ÇBOBÖ puan ortalamaları ile ÇSAÖ puan ortalamaları arasındaki ilişkiler incelendiğinde, bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (BOOVERO), bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme (BOHYGHİ), bil-

Tablo 1. Öğrencilerin sosyodemografik özelliklerinin dağılımı

Sosyodemografik özellikler		
Yaş 10-15 yaş grubu	Ortalama= $12,85\pm 1,16$	
	n	%
Cinsiyet		
Erkek	556	54,6
Kız	463	45,4
Sınıf		
5. sınıf	145	14,2
6. sınıf	286	28,1
7. sınıf	227	22,3
8. sınıf	361	35,4
Aile tipi		
Çekirdek aile	837	82,2
Geniş aile	118	11,6
Parçalanmış aile	64	6,2
Anne eğitim durumu		
Okur-yazar değil	25	2,5
Okur yazar	43	4,2
İlköğrenim mezunu	282	27,6
Lise mezunu	401	39,3
Üniversite mezunu	268	26,4
Baba eğitim durumu		
Okur-yazar değil	12	1,2
Okur yazar	47	4,6
İlköğrenim mezunu	268	26,3
Lise mezunu	400	49,3
Üniversite mezunu	292	28,7
Kardeş sayısı		
Tek çocuk	218	21,4
2 kardeş	528	51,8
3 kardeş ve üzeri	273	26,8
Toplam	1019	100

gisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatma (BOODBA) ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme (BOOBETE) ve ölçek toplam puan ortalamaları (BOBTOPLAM) arasında orta düzeyde pozitif yönde ve istatistiksel olarak anlamlı ilişkiler bulunmuştur ($r=0,24 - 0,31$; $p<0,01$). Öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı puanları ve sosyal anksiyete puanları birlikte yükselmektedir (Tablo 3).

TARTIŞMA

Tüm dünyada ve ülkemizde bilgisayarın günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmesi, çocukların küçük yaşlarda bilgisayarla tanışmasına yol açmaktadır. Problemlili bilgisayar/internet kullanımının

Tablo 2. Bilgisayar/internet kullanımı ile ilgili verilerin dağılımı

Bilgisayar/internet kullanımı ile ilgili veriler	n	%
Kendine ait bilgisayar		
Bilgisayarı var	686	67,3
Bilgisayarı yok	334	32,7
Kendine ait tablet		
Tableti var	590	57,9
Tableti yok	429	42,1
Evde internet bağlantısı		
İnternet bağlantısı var	903	88,6
İnternet bağlantısı yok	116	11,4
Kendine ait cep telefonu		
Cep telefonu var	774	76,0
Cep telefonu yok	245	24,0
Bilgisayarda/internette geçirilen süre		
0,5-3 saat/gün	685	67,2
3-6 saat/gün	233	22,8
7 saat ve üzeri/gün	101	10,0
Bilgisayar oyununu internet ortamında oynama		
Her zaman internet ortamında oynama	1002	98,3
İnternet bağlantısı olmasa da oynama	17	1,7
Toplam	1019	100

Tablo 3. Bilgisayar oyunu bağımlılığı ve sosyal anksiyete ilişkisi

Ölçekler	BOOVERO	BOHYGHİ	BOODGA	BOOBETE	BOBTOPLAM
ÇSAÖ	0,26**	0,24**	0,28**	0,24**	0,31**
r=Pearson Korelasyon analizi, ** p<.01; BOOVERO: bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma; BOHYGHİ: bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatta ilişkilendirme; BOODGA: bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma; BOOBETE: bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme; BOB: bilgisayar oyunu bağımlılığı					

tüm yaş gruplarında giderek yaygınlaşan bir sorun olduğu bilinmekte, sorunun yaygınlığı, ilişkili psikososyal ya da psikiyatrik sorunlar araştırmacıların dikkatini giderek daha çok çekmektedir. Bu çalışma ergenlik dönemindeki ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin birlikte ele alınması açısından literatüre katkı sağlayabilecektir.

Bilgisayar oyunları hayal dünyasında yaşayabilme, gerçek dünyada yapamadıklarını yapabilme, hayal ürünlerini gerçeğe dönüştürebilme, kazanma, kontrol etme ve yönetme gibi arzulara doyum sağlayabilmektedir. Her yaştan insanın stres atmak, boş zaman değerlendirmek ve eğlenmek amacıyla oynadıkları çevrimiçi bilgisayar oyunları sanal ortamlarda aynı anda yüzlerce insanın etkileşime girmesi olgusunu beraberinde getirmiş; bu oyunların sohbet kanalları aracılığıyla da sanal arkadaşlıklar artmıştır (26, 27). Araştırma grubunun 10-15 yaş aralığında ergenlerden oluştuğu, tamamına yakınının çevrimiçi oyunları tercih ettiği ve ergenlik döneminde sosyal ilişkilerin çok önemli olduğu dikkate alındığında; çevrimiçi bilgisayar oyunlarının

ergenin sosyalleşme ve ekran ilişkileri kurma gereksinimlerine sanal olarak da olsa doyum sağlayabilecek kaynaklardan birisi olduğu ve bu nedenle giderek daha çok oynama eğilimine yol açabileceği söylenebilir.

Araştırma kapsamındaki öğrencilerin yarısından fazlasının kendine ait bilgisayarı/kişisel tableti, cep telefonu ve büyük bir kısmının evinde internet bağlantısı bulunmaktadır. Öğrencilerin %67,2'si günde 0,5-3 saat bilgisayar kullanmakta ve tamamına yakını her zaman çevrimiçi oyun oynadığını ifade etmektedir. Kaya (26)'nın aktardığına göre; bilgisayar bağımlılığı üzerine yapılan araştırmalarda bağımlılık ile oyun oynama süresi arasında doğru orantı tespit edilmiş ve Huan (26) internet bağımlısı bireylerin bağımlı olmayanlara göre interneti daha çok çevrimiçi oyun oynamak ve sohbet etmek için kullandıklarını belirtmiştir. Numanoğlu ve Bayır'ın (28) ilköğretim ikinci kademe öğrencileriyle yaptıkları çalışmada; öğrencilerin %11,0'inin günde 3 saatin üstünde internet kullandığı; %45,6'sının her zaman oyun oynamak için internetten yararlandığı, en yüksek oranda 7. ve daha sonra 8. sınıf öğrencilerinin internetin bağımlılık yaptığını düşündükleri belirlenmiştir. Gökçearslan ve Durakoğlu (29)'nun ortaokul öğrencileri ile yaptıkları çalışmaya göre, günde 3 saatten fazla oyun oynayanların, diğerlerine göre daha yüksek oyun bağımlılığı düzeyine sahip oldukları bulunmuştur. Çalışma bulguları ve ilgili literatür birlikte değerlendirildiğinde; çocuk/ergen teknolojik donanımlara sahip olma durumlarının ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının bağımlılık açısından ele alınmasının gerekliliği ve önemi ortaya çıkmaktadır.

Araştırmada örneklem grubunun yaklaşık yarısının normal kullanıcı, yarısından daha fazlasının ise problemlili kullanıcı (%46,7) veya bilgisayar oyunu bağımlısı (%5,6) olduğu belirlenmiştir. Güllü ve ark. (2) yaptıkları çalışmada ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığının yüksek olduğunu belirtmektedir. Keser ve Esgü'nün (30) 12-15 yaş grubunda gerçekleştirdikleri çalışmada öğrencilerin %16,8'i kendilerinde bilgisayar oyunu bağımlılığı sorunları olduğunu ifade etmişlerdir. Taylan ve Işık'ın (31) Sakarya'da gerçekleştirdikleri çalışmada ortaokul ve lise öğrencilerinin üçte ikilinin normal internet kullanıcısı olduğu, üçte birinin ise internet bağımlısı olduğu (%4,1) veya internet bağımlılık riski (%28,5) sınırında olduğu belirlenmiştir. Bu çalışmaların aksine; Şahin ve Tuğrul'un (32) ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencileriyle yaptıkları çalışmada ise öğrencilerde bilgisayar oyunu bağımlılığı puanlarının yüksek olmadığı belirtilmektedir. Uluslararası çalışmalara bakıldığında; Kuss ve ark. (33) Hollanda'da ergenlerin %3,7'sinin olası internet bağımlısı olduğunu ve çevrimiçi oyun oynamanın internet bağımlılığı için risk oluşturduğunu bildirmişlerdir. Müller ve ark. (34) Avrupa'da 7 ülkeyi kapsayan 14-17 yaş grubunda gerçekleştirdikleri çalışmada ergenlerin %1,6'sının internet oyunu bağımlısı olduğunu ve %5,1'inin ise bağımlılık riski taşıdığını ortaya koyarken, Rooij ve ark. (35) 13-16 yaş grubu ergenlerde bilgisayar oyunu bağımlılığı oranının %3 olduğunu bulmuşlardır. Kiraly ve ark. (4) problemlili internet kullanımı ile problemlili bilgisayar oyunu oynamayı birlikte ele aldıkları ve ergen grubunda yürüttükleri çalışmada; örneklem grubunun %8,8'inin problemlili internet kullanmadığı ancak problemlili bilgisayar oyunu oynadıkları, %6,7'sinin ise hem problemlili internet kullandığı hem de problemlili bilgisayar oyunu oynadığı bulunmuştur. Strittmatter ve ark. (36)'nın çalışmasında ise; problemlili bilgisayar oyunu oynama davranışları olan ve olmayan ancak problemlili internet kullanan ergenlerde duygusal semptomlar, davranım bozukluğu, hiperaktivite/dikkatsizlik, kendini yaralama davranışları ve intihar düşüncesi gibi risklerin benzer biçimde arttığı bulunmuştur. Farklı sosyokültürel örneklerde yapılmış bu çalışmalar bilgisayar/

internet oyunu bağımlılığının giderek artan ve birçok ruhsal sorunla birlikte görülen bir boyutta olduğunu düşündürmektedir. Bilgisayar oyunu bağımlılığı ve internet bağımlılığının birlikte ele alındığı ve ilişkili ruhsal sorunların incelendiği çalışmaların artırılmasının özellikle bu bağımlılıkların benzer ve farklı yönlerini açığa çıkarmak ve çocuklarda bilgisayar oyunlarının yol açabileceği sorunlara ilişkin bilimsel bir çerçeve sunmak açısından önemli olduğu söylenebilir.

Araştırmanın örneklem grubunda sosyal anksiyete puanlarının yüksek olmadığı, sosyal anksiyete puan ortalamaları ile bilgisayar oyunu bağımlılığı puan ortalamaları arasındaki ilişkiler incelendiğinde, tüm alt boyutlar ve ölçek toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı orta düzeyde ve pozitif yönde bir ilişki olduğu bulunmuştur. Öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı puanları ve sosyal anksiyete puanları birlikte yükselmektedir. Bu bulgu sosyal anksiyete yükseldikçe çocuk/ergenin sosyal ilişkilerden kaçınarak bilgisayar oyunlarına daha çok zaman ayırması anlamına gelebileceği gibi, bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyi arttıkça sosyal ilişkilere ayrılan zamanın azalması ya da sosyal ilişkilerden kaçınılması anlamına da gelebilir. Örneklem grubunun tamamına yakınının çevrimiçi bilgisayar oyunu oynamayı tercih ettiği dikkate alınarak araştırmanın bu bulguları internet oyunu bağımlılığı ve sosyal anksiyeteyi birlikte ele alan önceki çalışmalarla tartışılmıştır. Çalışma bulgusuna benzer olarak, Huan ve ark. (22)'nin 14-15 yaş grubu öğrencilerde yaptığı çalışmada da sosyal anksiyete ve internet bağımlılığı arasında pozitif bir ilişki bulunmuştur. Cole ve Hooley (5) problemleri internet kullanımı olan bireylerde olmayanlara oranla sosyal fobi, durumluk ve sürekli anksiyete puanlarının daha yüksek olduğunu; Dalbudak ve ark. (19) üniversite öğrencileri örneğinde internet bağımlılığı ile anksiyete belirtilerinin ilişkili olduğunu; Harman ve ark. (37) ise yaygın internet kullanan ve sanal ortamda sahte kimlik bildiren ergenlerde sosyal gelişimin yoksul, sosyal anksiyete düzeylerinin ve saldırganlık davranışlarının yüksek olduğunu bulmuşlardır. Caplan'a (38) göre sosyal anksiyetesi olan insanlar, düşük risk barındıran çevrimiçi alanlardaki iletişimi tercih etmekte, bu tercih kısa dönemde sosyal anksiyetenin azalmasına, kişinin kendisini daha iyi hissetmesini sağlmasına rağmen, uzun dönemde insanlarla yüz yüze iletişimdeki başarıyı düşürmektedir. Wang ve ark. (39) ergenlerle yaptıkları çalışmaya göre, yüksek düzeyde stres, sosyal arkadaşlar, zayıf akran ilişkileri öğretmenler, öğrenciler ve aile ile çatışmalı ilişkilerin problemleri internet kullanımında risk faktörleri olduğunu ve öğretmen ve ailelerin bu faktörlere ilişkin farkındalıklarının artırılması gerektiğini bildirmektedir. Xiuqin ve ark. (40) çalışmalarında ebeveynlik tarzı ve aile işlevlerinin internet bağımlılığının gelişmesinde önemli faktörler olduğunu ve Esen ve Gündoğdu (41) ise algılanan aile ve öğretmen desteği arttıkça internet bağımlılığı puanlarının düştüğünü bildirilmektedir. Çalışma bulguları ve ilgili literatür birlikte değerlendirildiğinde, bilgisayar/internet bağımlılığının önlenmesinde çocuk/ergenlerin, öğretmenlerin ve ailelerin konuyla ilgili farkındalıklarının artırılmasının gerekli olduğu söylenebilir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma Kadıköy ilçesinde yapılmış olup, örneklem büyüklüğü oldukça geniş olmasına rağmen, bu yaş grubundaki farklı sosyodemografik özellikleri karşılamak açısından sınırlı kalmıştır. Bu araştırmanın bulguları örneklem grubu ile sınırlıdır.

SONUÇ

Bu çalışmada örneklem grubunun yaklaşık yarısının problemleri bilgisayar oyunu oynayıcısı veya bilgisayar oyunu bağımlısı olduğu, sosyal anksiyete düzeyinin yüksek olmadığı, bilgisayar oyunu bağımlılığı ile

sosyal anksiyetenin orta düzeyde birbirlerinden etkilendiği belirlenmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda, çocuk/ergenlerde bilgisayar oyunu bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin birlikte ele alındığı araştırmaların artırılması, toplumun özellikle öğretmen ve ailelerin bilinçlendirilmesi önerilebilir. Toplum ruh sağlığı hemşireleri ve okul sağlığı hemşireleri gibi sağlık profesyonellerinin söz konusu bağımlılığa ilişkin farkındalık programları geliştirmeleri ve uygulamaları koruyucu önlemlerden biri olabilecektir. Ayrıca hem sosyal anksiyetenin hem de bilgisayar oyunu bağımlılığının önlenmesi için okul içi/dışı sosyal, sınıfsal ve sportif faaliyetlerin artırılması, ergenlerin sosyal becerilerini geliştirmeye yönelik girişimlerin okul ortamındaki mevcut uygulamalarına entegre edilmesi ve yaygınlaştırılması önerilebilir.

Etik Komite Onayı: Bu çalışma için etik komite onayı Marmara Üniversitesi Tıp Fakültesi Klinik Araştırmalar Etik Kurulu'ndan alınmıştır (09.2014.0247).

Hasta Onamı: Yazılı hasta onamı bu çalışmaya katılan öğrencilerden alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış Bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir- S.K., C.G.; Tasarım - S.K., E.K.; Denetleme - S.K.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi - C.G., E.K., M.B., M.H.; Analiz ve/veya Yorum - S.K., N.O.; Literatür taraması - S.K., C.G., E.K., M.B., M.H., N.O., G.Ü.B.; Yazıyı Yazan - S.K.; Eleştirel İnceleme - N.O., G.Ü.B.

Teşekkür: Yazarlar bu çalışmaya katılan tüm öğrencilere ve veri toplama aşamasında yardımcı olan okul yöneticilerine teşekkür ederler.

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

Finansal Destek: Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadıklarını beyan etmişlerdir.

Ethics Committee Approval: Ethics committee approval was received for this study from the ethics committee of Marmara University School of Medicine Clinical Research Ethics Committee (09.2014.0247).

Informed Consent: Written informed consent was obtained from students who participated in this study.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author contributions: Concept - S.K., C.G.; Design - S.K., E.K.; Supervision - S.K.; Data Collection&/or Processing - C.G., E.K., M.B., M.H.; Analysis&/or Interpretation - S.K., N.O.; Literature Search - S.K., C.G., E.K., M.B., M.H., N.O., G.Ü.B.; Writing - S.K.; Critical Reviews - N.O., G.Ü.B.

Acknowledgements: The authors would like to thank all the students and school administrators to help in the data collection phase of participating in this study.

Conflict of Interest: No conflict of interest was declared by the authors.

Financial Disclosure: The authors declared that this study has received no financial support.

KAYNAKLAR

1. Horzum MB, Ayas T, Çakır Balta Ö. Çocuklar için bilgisayar oyunu bağımlılığı ölçeği. Türk PDR Derg 2008; 3: 76-88.
2. Güllü M, Arslan C, Dündar A, Murathan F. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılıklarının incelenmesi. ADYÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Derg 2012; 9: 89-100.
3. Akbulut Y. Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. Trakya Üniv Eğitim Fak Derg 2013; 3: 53-68.
4. Kiraly O, Griffiths MD, Urban R, Farkas J, Kökönyei G, Elekes Z, et al. Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: findings from a large nationally representative adolescent sample. Cyberpsychol Behav Soc Netw 2014; 17: 749-54. [CrossRef]
5. Cole SH, Hooley JM. Clinical and personality correlates of mmogaming: anxiety and absorption in problematic internet use. Soc Sci Comput Rev 2013; 31: 424-36. [CrossRef]

6. Bacigalupa C. The use of video games by kindergartners in a family child care setting. *Early Childhood Educ J* 2005; 33: 25-30. [\[CrossRef\]](#)
7. Colwell J, Kato M. Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian J Soc Psychol* 2003; 6: 149-58. [\[CrossRef\]](#)
8. Selnow GW. Playing video games: the electronic friend. *J Commun* 1984; 34: 148-56. [\[CrossRef\]](#)
9. Çelik İ, Şahin İ, Eren F. Metaphorical perceptions of middle school students regarding computer games. *International Journal of Social, Education, Economics and Management Engineering* 2014; 8: 2518-23.
10. Aydın A, Tekinsav-Sütcü S, Sorias O. Evaluation of the effectiveness of a cognitive-behavioral therapy program for alleviating the symptoms of social anxiety in adolescents. *Türk Psikiyatri Derg* 2010; 21: 25-36.
11. Essau CA, Lewinsohn PM, Olaya B, Seeley JR. Anxiety disorders in adolescents and psychosocial outcomes at age 30. *J Affect Disord* 2014; 163: 125-132. [\[CrossRef\]](#)
12. Kocabaşoğlu N, Doksat K, Doğançın B. Anksiyete ve depresyonun çok yönlü ilişkisi. *New Semp* 2004; 42: 168-76.
13. Coşkun Y, Akkaş G. Engelli çocuğu olan annelerin sürekli kaygı düzeyleri ile sosyal destek algıları arasındaki ilişki. *KEFAD* 2009; 10: 213-27.
14. Başaran M, Taşğın Ö, Sanioğlu A, Taşkın A. Sporcularda durumluk ve sürekli kaygı düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *SUSBED* 2009; 21: 533-42.
15. Özgüven H, Devrimci S, Çiğdem H, Gençöz T. İntihar girişiminde depresyon ve kaygı belirtileri ile problem çözme becerileri ve algılanan sosyal desteğin önemi. *Türk Psikol Derg* 2003; 18: 1-11.
16. Subaşı G. Ergenlerde sosyometrik statü gruplarına göre sosyal kaygı farklılıkları ve akran ilişkileri. *Ege Eğitim Derg* 2009; 10: 114-36.
17. Seçer İ, Gülbahçe A. Çocuklarda anksiyete duyarlılık ölçeğinin Türk kültürüne uyarlanması: güvenilirlik ve geçerlilik çalışması. *MAJER* 2013; 3: 91-106.
18. Uysal V, Batan SN, Baş S, Zafer H. Ergenlerin tanı algılarıyla sosyal kaygı ve umut düzeyleri arasındaki ilişkiler. *Öneri Derg* 2014; 2: 221-37. [\[CrossRef\]](#)
19. Dalbudak E, Evren C, Aldemir S, Evren SB. The severity of internet addiction risk and its relationship with the severity of borderline personality features, childhood traumas, dissociative experiences, depression and anxiety symptoms among Turkish University Students. *Psychiatry Res* 2014; 219: 577-82. [\[CrossRef\]](#)
20. Dowling NA, Brown M. Commonalities in the psychological factors associated with problem gambling and internet dependence. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2010; 13: 437-41. [\[CrossRef\]](#)
21. Hetzel-Riggan MD, Pritchard JR. Predicting problematic internet use in men and women: the contributions of psychological distress, coping style, and body esteem. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2011; 14: 519-25. [\[CrossRef\]](#)
22. Huan VS, Ang RP, Chye S. Loneliness and shyness in adolescent problematic internet users: the role of social anxiety. *Child Youth Care Forum* 2014; 43: 539-51. [\[CrossRef\]](#)
23. Bozkurt H, Coskun M, Ayaydin H, Adak İ, Zoroglu SS. Prevalence and patterns of psychiatric disorders in referred adolescents with internet addiction. *Psychiatry Clin Neurosci* 2013; 67: 352-9. [\[CrossRef\]](#)
24. Lehenbauer-Baum M, Klaps A, Kovacovsky Z, Witzmann K, Zahlbruckner R, Stetina BU. Addiction and engagement: an explorative study toward classification criteria for internet gaming disorder. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2015; 18: 343-9. [\[CrossRef\]](#)
25. Demir T, Eralp-Demir D, Türksay N, Özmen E, Uysal Ö. Çocuklar için sosyal anksiyete ölçeğinin geçerlilik ve güvenilirliği. *Düşünen Adam* 2000; 13: 42-8.
26. Kaya BA. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenilirlik çalışması. T.C.GOP Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi. 2013.
27. Kowert R, Domahidi E, Quandt T. The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2014; 17: 447-52. [\[CrossRef\]](#)
28. Numanoglu G, Bayir Ş. İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre internet kullanıcıları. *TEBD* 2012; 10: 295-323.
29. Gökçearslan Ş, Durakoğlu A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *DÜ Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Derg* 2014; 23: 419-35.
30. Keser H, Esgü N. An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 2012; 46: 247-51. [\[CrossRef\]](#)
31. Taylan HH, Işık M. Sakarya'da ortaokul ve lise öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Turkish Studies* 2015; 10: 855-74. [\[CrossRef\]](#)
32. Şahin C, Tuğrul VM. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *ZFWT / Journal of World of Turks* 2012; 4: 115-29.
33. Kuss DJ, Van Rooij AJ, Shorter GW, Griffiths MD, Mheen DV. Internet addiction in adolescents: prevalence and risk factors. *Comput Human Behav* 2013; 29: 1987-96. [\[CrossRef\]](#)
34. Müller KW, Janikian M, Dreier M, Wöllfling K, Beutel ME, Tzavara C et al. Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *Eur Child Adolesc Psychiatry* 2015; 24: 565-74. [\[CrossRef\]](#)
35. Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Vermulst AA, Eijnden RJ, Van de Mheen D. Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction* 2010; 106: 205-12. [\[CrossRef\]](#)
36. Strittmatter E, Kaess M, Parzer P, Fischer G, Carli V, Hoven CW et al. Pathological internet use among adolescents: comparing gamers and non-gamers. *Psychiatry Res* 2015; 228: 128-35. [\[CrossRef\]](#)
37. Harman JP, Hansen CE, Cochran ME, Lindsey CR. Liar, liar: internet faking but not frequency of use affects social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression. *Cyberpsychol Behav* 2005; 8: 1-6. [\[CrossRef\]](#)
38. Caplan SE. Relations among loneliness, social anxiety, and problematic internet use, anxiety, and aggression. *Cyberpsychol Behav* 2007; 10: 234-42. [\[CrossRef\]](#)
39. Wang CW, Ho RT, Chan CL, Tse S. Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addict Behav* 2015; 42: 32-5. [\[CrossRef\]](#)
40. Xiuqin H, Huimin Z, Mengchen L, Jinan W, Ying Z, Ran T. Mental health, personality, and parental rearing styles of adolescents with internet addiction disorder. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2010; 13: 401-6. [\[CrossRef\]](#)
41. Esen B, Gündoğdu M. The Relationship between internet addiction, peer pressure and perceived social support among adolescents. *Int J Educ Res* 2010; 2: 29-36.