

# ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ SALDIRGANLIK ÜZERİNDEKİ İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ\*

THIS STUDY EXAMINES THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAME ADDICTION AND AGGRESSION IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS

## Araştırma Makalesi

Abdullah MERT<sup>1</sup>

Makale gönderim tarihi: 12 Mayıs 2024

Makale kabul tarihi : 22 Haziran 2024

### Özet

Bu çalışma, ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının saldırgan davranışlar üzerindeki etkisini araştırmak amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın örneklemini Uşak'taki bulunan çeşitli ortaokullarında öğrenim gören 300 gönüllü öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin 132'si kız, 168'i erkektir. Kişisel bilgileri toplamak için "Kişisel Bilgi Formu", dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerini ölçmek için ise "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ve "Saldırganlık Ölçeği" kullanılmıştır. Mevcut araştırmada analiz işlemleri SPSS 24 programı kullanılarak gerçekleştirildi. Bu çalışmada, 0.05 ve 0.01 anlamlılık düzeylerine bakılmıştır. Bağımlı ve bağımsız değişkenler arasındaki ilişkiyi görmek için Pearson korelasyonunu kullanılmıştır. Bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerindeki yordayıcı rolünü belirlemek için ise çoklu regresyon analizini yapılmıştır. Analiz, dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık düzeyleri arasında orta derecede anlamlı pozitif bir ilişki olduğunu tespit edilmiştir. Oyun bağımlılığı toplam puanlarının saldırganlığı yordamasına ilişkin gerçekleştirilen çoklu regresyon analizi göz önüne bulundurulduğunda, oyun bağımlılığının saldırganlığı istatistiksel olarak anlamlı şekilde yordadığı sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen bulgular literatür ışında tartışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Bağımlılık, dijital oyun, dijital oyun bağımlılığı, saldırganlık.

### Abstract

The objective of this study was to examine the impact of digital game addiction on aggressive behaviours in secondary school students. The study sample consisted of 300 volunteer students from various secondary schools in Uşak. Of the students who participated in the study, 132 were female and 168 were male. The Personal Information Form was employed to collect personal data, while the Digital Game Addiction Scale and the Aggression Scale were utilized to assess digital game addiction and aggression levels, respectively. The present study employed the SPSS 24 program for data analysis. The statistical analysis was conducted at the .05 and .01 levels of significance. In the study, the relationship between the dependent and independent variables was analysed using Pearson's correlation coefficient and multiple regression analysis was employed to determine the predictive role of the independent variable on the dependent variable. The results of the analysis indicated a positive and moderately significant relationship between digital game addiction and aggression levels. Furthermore, the multiple regression analysis performed for the prediction of aggression by total scores of game addiction demonstrated that game addiction predicted aggression in a statistically significant manner. The findings were then discussed in the context of the existing literature.

**Keywords:** Addiction, digital game, digital game addiction, and aggression..

## GİRİŞ

Günümüz dünyasında bilgisayar kullanımı insanların çeşitli alanlarda işlerini kolaylaştırmış ancak dikkatsiz kullanıldığında bireylere zarar verebilmektedir. Teknolojinin başında geçirilen vaktin artması kişilerin duygusal yönlerini, çevresini, aile hayatını ve akademik başarılarını olumsuz etkileyebilmektedir. Teknolojinin amacı dışında amaçlarla kullanılması bu olumsuz sonuçlara yol açmaktadır (Young, 1996). Çağımızda teknolojik cihazların yaygınlaşması ve ihtiyaçlarımızı karşılamak, sorunlarımızı çözmek için bu cihazlara güvenmemiz, teknoloji temelli bağımlılıklara yol açmaktadır (Ayhan ve Köselören, 2019). Oyun oynamayı bırakamama, oynamadığı zamanlarda bile sürekli oyunu düşünme ve sürekli oyun oynama (Horzum, 2011) oyun bağımlılığı olarak tanımlanırken, APA (2013) DSM 5'te internet oyun oynama bozukluğu olarak tanımlamaktadır. Griffiths (2005), eğer kişi oyun oynama isteğini durduramıyorsa ve bu istek sosyal yaşantısına ve sorumluluklarına engel oluyorsa bağımlılık söz konusudur. Bağımlılık, bireyin yaşam deneyimleri sonucunda belirli nesnelere, olgular, teknolojik cihazlar ve maddeler tarafından büyülenmesidir (Günel, 1976; Ayhan ve Köselören, 2019). Her yaşta kullanıcıya sahip olan dijital oyunlar özellikle gençlerin ilgisini çekmekte ve oyun oynayarak geçirilen süre artmaktadır (Gentile, 2009; Rideout vd., 2010). Özellikle gençler ve çocuklar bilgisayarda ya da sosyal medyada oyun oynayarak saatler geçiriyor. Ebeveynler, çocuklarının sürekli oyun oynaması,

\*Bu çalışma, 1-3. Aralık 2021 tarihinde Uşakta düzenlenen III. Uluslararası Eğitim Araştırmaları ve Öğretmen Eğitimi Kongresinde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

<sup>1</sup> Doç. Dr., Uşak Üniversitesi, abduallah.mert@usak.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-0653-2297

zamanlarının çoğunu oyun oynayarak geçirmesi ve bağımlı hale gelmesinden endişe duymaktadır. Bazıları bağımlılığın saldırganlığa yol açabileceğine inanırken, bazıları sosyal geri çekilmeden veya oyun bağımlılığı nedeniyle akademik performansın düşmesinden korkmaktadır (Yeşilyurt, 2014). Dijital oyun bağımlılığı ortaokul öğrencilerindeki saldırgan davranışlarla ilişkili olduğu tespit edilmiştir (Trimawati ve Wakhid, 2020). Yapılan bir araştırmada, ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyunu bağımlılığı ile saldırganlık düzeyleri arasında, iletişim becerilerini etkileyerek bağımlılığa yol açan anlamlı bir ilişki bulunmuştur (Caner ve Evgin, 2021). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, onları saldırgan davranışlar sergileme riskiyle karşı karşıya bırakabilir. Ebeveynleri oyun sürelerini sınırlamayan ve fiziksel aktivitelere katılmalarını teşvik etmeyen çocukların dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür (Güvendi, Tekkurşun ve Keskin, 2019). Çevrimiçi oyun bağımlılığının yüksek olması saldırgan davranışların artmasına neden olmaktadır. Şiddet içeren medyanın uzun süreli kullanımı şiddet içeren bir anlayışla aşılabilir (Trimawati ve Wakhid, 2020). Sosyal öğrenme teorisine göre çevrimiçi oyun bağımlılığında saldırgan davranışı etkilemektedir (Andrita, Rondo, Wungouw ve Onibala, 2019). Video oyunlarının sosyal beceriler ve davranışlar üzerinde olumsuz etkilediği ve şiddet içeren video oyunları oyuncularındaki saldırganlığı artırdığı (Imran, Ain ve Hashmi, 2022) tespit edilmiştir. Araştırmalar, çevrimiçi oyunlardaki bağımlılık yaratan davranışların, fiziksel saldırganlık, öfke ve düşmanlık da dahil olmak üzere saldırganlığın artmasına yol açabileceğini göstermiştir (Nurhalimah, vd., 2022; Imran, Ain ve Hashmi, 2022).

Saldırgan davranışlar içeren oyunlar çoğunlukla sorunları çözmek, hedeflere ulaşmak, kazanmak ve başkalarına hükmetmek için şiddetin gerekli olduğu mesajını vermektedir (Şenol, 2006; Aydoğdu-Karaaslan, 2015). Saldırganlık, öfke, düşmanlık, rekabet, hayal kırıklığı veya korku gibi durumlardan kaynaklanan ve başkalarına fiziksel, sözlü veya sembolik zarar veren her türlü davranış olarak tanımlanmaktadır (Budak, 2000; Hogo ve Vaughan, 2006). Okul çağındaki öğrencilerin bir kısmı için saldırgan davranışlar ve eylemler hem Amerika Birleşik Devletleri'nde hem de dünya çapında okullarda ve toplumda önemli bir sorun olmaya devam etmektedir (Bauman ve Del Rio, 2005). Genel saldırganlıkta sosyalleşme düzeyi düşüktür (Salisch, von, 2020). Bazı teoriler, saldırganlığın ortaya çıktığı ve insanların içgüdüsel olarak bu performansı sergilediğini, dolayısıyla bu davranışın engellenemeyeceğini savunurken; diğer teoriler ise saldırganlığın sonradan oluştuğu, çevrenin etkili olduğu ve önlem alınabileceği düşünülmektedir (Tuzgöl, 2000). Çocukların ve şiddet içeren dijital oyunların oynanması, fiziksel olarak agresifliği artırması olasıdır. Şiddet içeren video oyunlarına maruz kalmanın, saldırgan davranışların üzerinde hafif ancak anlamlı bir etkinin olduğu belirtilmiştir (López-Fernández vd., 2021). Dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine yapılan araştırmalar şiddet içeren oyunlar oynamanın saldırganlığı artırdığını ortaya koymuştur (Anderson ve Bushman, 2001). Madran-Demirtaş ve Çakılcı (2014) yaptıkları araştırmada katılımcıların oyun bağımlılığı arttıkça saldırganlık düzeylerinin de arttığını tespit etmişlerdir. Ancak çocuklar, şiddet içermeyen video oyunları oynasa bile saldırgan davranışlar sergilediğini göstermiştir (Rauschnot, 2023). Dijital oyunların bireyler üzerindeki etkisine bakıldığında şiddet içeren oyun oynayan bireylerin empatiden yoksun oldukları ve başkalarının sorunlarına kayıtsız kaldıkları gözlemlenmiştir (Bushman ve Anderson, 2009; Funk ve ark., 2003). Şiddet içeren davranışların normal görüldüğü (Krahé ve Möller, 2004), olumlu ve yapıcı davranışların azaldığı, başkalarına bağımlılığın arttığı da belirtilmektedir (Griffiths ve Meredith, 2009; Sheese ve Graziano, 2005; Solak, 2012).

Çağımızda hemen hemen her evde bulunan bilgisayar, oyun konsolu, telefon gibi kitle iletişim araçlarına erişen öğrenciler, ne kadar zaman geçtiğini fark etmeden oyun oynayarak aşırı zaman harcayabilmektedir. Zamanla bu alışkanlıklar, günlük rutin bir uğraş haline gelebilir ve arkadaşlarına ayak uydurabilmek, onlarla rekabet edebilmek için uyarılara rağmen aileleriyle çatışmaya girebilecek noktaya kadar varabilir. Buna karşılık ebeveynler, çocuklarının oyun oynamak için kullandıkları cihazları ellerinden almak gibi cezai tedbirlere başvurabiliyor ve çocuklarıyla olan çatışmaları daha da tırmandırabiliyor. Bu nedenle bu araştırma, dijital oyun bağımlılığının ortaokul öğrencilerinin saldırgan davranışları üzerindeki etkisini ölçmeyi, farkındalık yaratmayı ve saldırgan davranışları belirlemeye yönelik bir kaynak sağlamayı amaçlamaktadır. Bu bulgular, zihinsel ve fiziksel sağlıkları üzerindeki olumsuz sonuçları önlemek için dijital oyun bağımlılığının ortaokul öğrencilerinin saldırgan davranışları üzerindeki etkisini anlamının ve ele almanın önemini vurgulamaktadır. Bu bilgiler ışığında çalışma, dijital oyun bağımlılığının ortaokul öğrencilerinin saldırgan davranışları üzerindeki etkisini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmada, bu amaçlar doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasındaki bir ilişki var mıdır?
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile tüm alt boyutları saldırganlık düzeylerini yordamakta mıdır?

## YÖNTEM

### Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, nicel araştırma yönteminin bir türü olan ilişkisel tarama modeli olarak adlandırılan bir araştırma yöntemi kullanılmıştır. Tarama modeli, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimleyen, öğrenmenin gerçekleşmesi ve bireyde istendik davranışların gelişmesi için uygulanan tüm süreçleri içeren bir süreçtir. Genel tarama modelinde, popülasyon hakkında genel bir yargıya varmak

için popülasyonun tamamı veya bir örneği üzerinde tarama yapılır. Karasar (2013)'a göre ilişkisel tarama modeli; iki veya daha fazla sayıdaki değişken arasındaki birlikte değişimin varlığını veya derecesini saptamayı amaçlayan araştırma modelidir. Bu modelin amacı, değişkenlerin bir korelasyon sergileyip sergilemediğini ve sergiliyorsa bu korelasyonun niteliğini belirlemektir (Karasar, 2011).

## Araştırma ve Yayın Etiği

Uşak Üniversitesi, Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Başkanlığının 16.02.2023 tarih ve 2023-32 sayılı kararı ile etik açıdan uygun görülmüştür.

## Örneklem/Çalışma grubu

Araştırmanın örneklemini Uşak ilindeki dört ortaöğretim okulundaki (Ömer Bedrettin Ortaokulu, Mehmet Akif İnan İmam Hatip Ortaokulu, Uşak İmam Hatip Ortaokulu, Bedriye Kadir Uysal Ortaokulu) 5, 6, 7 ve 8.sınıf düzeyinden oluşmaktadır. 132 kız (% 44) ve 168 erkek (%56) toplam 300 öğrenciye uygulanmıştır. Öğrencilerin 29'u beşinci, 110'u altıncı, 58'i yedinci ve 108'i sekizinci sınıf öğrencisinden oluşmaktadır. Öğrencilerin 34'ü (%11,3) düşük, 211'i (%70,3) orta ve 55'i (%18,3) düşük sosyoekonomik düzey aileden gelmektedir.

## Veri Toplama Araçları

Bu çalışmanın sonuçları değerlendirilirken ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Karasar (2013)'a göre ilişkisel tarama modeli; iki veya daha fazla sayıdaki değişken arasındaki birlikte değişimin varlığını veya derecesini saptamayı amaçlayan araştırma modelidir. Araştırma da öğrencilerin demografik bilgilerini öğrenebilmek amacıyla kişisel bilgi formu, oyun bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi için Lemmens, Valkenburg ve Peter'in Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve saldırganlık düzeylerini ölçmek için ise Buss ve Peryy' nin Saldırganlık Ölçeği kullanılmıştır.

*Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği:* Kullanılan ölçeğin orijinali Lemmens, Valkenburg ve Peter tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 7 alt boyut ve toplam 21 sorudan oluşmaktadır. Bu 7 alt boyutlar; nüksetme, dayanıklılık, çatışma, durum değiştirme, belirginlik, geri çekilme ve sorunlardır. Ölçek 5'li likert tipi derecelendirme ile oluşturulmuştur. Derecelendirmeler, "tamamen uygun, çok uygun, biraz uygun, çok az uygun, hiç uygun değil" olarak puanlanmıştır. Ölçeğin geliştirilme aşamasında Lemmens, Valkenburg ve Peter 2 uygulamayı 2007 ve 2008' de gerçekleştirmiştir. Uygulamalara 12-18 yaşındaki öğrenciler katılmıştır. Ölçeğin ilk uygulamasında Hollanda da bulunan 6 ortaokuldaki 644 öğrenciye, ikinci uygulamada yine Hollanda' daki 5 ortaokuldaki 573 öğrenciye uygulanmıştır. Yapılan ilk uygulamadaki verilerden 6 ay içerisinde oyun oynamamış olan öğrencilerin verileri çıkartılarak geriye kalan 352 veri üzerinde çalışılmıştır. Ölçeğin eş zamanlı geçerliliğini ölçmek amacıyla Lemmens, Valkenburg ve Peter; saldırganlık, yaşam memnuniyeti, sosyal yetkinlik, yalnızlık ve oyunlarda harcanan zaman ölçekleri kullanılmıştır. Bu testler sonucunda Oyun Bağımlılığı Ölçeği' nin saldırganlık ölçeği ile 0.26, yaşam memnuniyeti ile 0.31, oyunlarda harcanan zaman ölçeği ile 0.58, yalnızlık ölçeği ile 0.34, sosyal yetkinlik ile 0.19'luk korelasyon ilişkisi saptanmıştır. Bu çalışmada ölçeğin iç tutarlılıktaki Cronbach Alpha katsayısı dijital oyun bağımlılığı toplam .92, nüksetme.70, dayanıklılık .77, çatışma .71, durum değiştirme .65, belirginlik .73, geri çekilme .73 ve sorunlar .65 olarak hesaplanmıştır.

*Buss ve Peryy' nin Saldırganlık Ölçeği:* Buss ve Durkee'nin tarafından geliştirmiş olduğu "Buss-Durkee Düşmanlık Envanteri" günümüze uyarlanmıştır. 5 alt boyuttan ve 34 maddeden oluşmaktadır. Sözel saldırganlık, fiziksel saldırganlık, düşmanlık, dolaylı saldırganlık ve öfke ölçeğin alt boyutlarıdır. Ölçeğin derecelendirmesi 5'li likert tipi ile oluşturulmuştur. Bu likert tipinde katılımcıların soruları 1 ile 5 arasında cevaplaması istenir. Katılımcılar kendilerine uygun olan ifadelerinden "Asla (1), Nadiren (2), Bazen (3), Sıklıkla (4) ve Çok Sık (5)" birini seçerek işaretlemesi istenir. Alt boyutlarda sözel saldırganlık 5 madde, fiziksel saldırganlık 8 madde, düşmanlık 7 madde, dolaylı saldırganlık 6 madde, öfke ise 8 maddeden oluşmaktadır. Can (2002) tarafından ölçeğin güvenilirliği, geçerliliği ve Türkçe' ye uyarlaması yapılmıştır. İç tutarlılık çalışması sonucunda Cronbach alfa katsayısı .91, alt ölçeklerde, sözel saldırganlık .60, fiziksel saldırganlık .83, düşmanlık .74, dolaylı saldırganlık .54 ve öfke .73, olarak hesaplanmıştır. Test yeniden test korelasyonu güvenilirliği .48-.76, alt ölçeklerde, sözel saldırganlık .70; düşmanlık .81; fiziksel saldırganlık .85; öfke .75 ve dolaylı saldırganlık .74 olarak bulunmuştur (Can, 2002). Bu çalışmadaki iç tutarlılıktaki Cronbach alfa katsayısı saldırganlık toplam .89, alt ölçeklerde, sözel saldırganlık .62, fiziksel saldırganlık .73, düşmanlık .67, dolaylı saldırganlık .57 ve öfke .70, olarak hesaplanmıştır

## Verilerin Analizi

Deney başlamadan önce katılımcılar araştırmanın amacı ve veri toplama araçlarının nasıl kullanılacağı konusunda bilgilendirilmiştir. Deney, araştırmacı tarafından sınıfta gerçekleştirilmiştir. Veri analizinden önce ölçme araçları kontrol edildiği için hatalı formlar analize dahil edilmemiştir. Bu çalışmada veri analizi SPSS 24 programı kullanılarak .05 ve .01 anlamlılık düzeylerinde gerçekleştirilmiştir. Bağımlı ve bağımsız değişkenler arasındaki ilişkiyi tespit etmek için Pearson korelasyon istatistiği kullanılırken, bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerindeki etkisini tahmin etmek için çoklu regresyon analizi kullanılmıştır.

## BULGULAR

Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı (Çatışma, Belirginlik, Dayanıklılık, Geri Çekilme, Sorunlar, Durum Değiştirme, Nüksetme) ile Saldırganlık (Sözel Saldırganlık, Fiziksel Saldırganlık, Düşmanlık, Dolaylı Saldırganlık, Öfke) düzeyleri arasındaki ilişkiyi saptamak amacıyla Pearson korelasyon analizi yapılmış ve elde edilen sonuçlar Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Değişkenler arasındaki ilişkiyi gösteren korelasyon değerleri (n=300)

Değişkenler	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	1	.490**	.737**	.783**	.789**	.841**	.807**	.361**	.385**	.410**	.390**	.368**	.445**	.337**
2		1	.264**	.405**	.405**	.491**	.359**	.804**	.835**	.743**	.805**	.787**	.778**	.734**
3			1	.468**	.479**	.524**	.481**	.207**	.213**	.278**	.174**	.191**	.258**	.126**
4				1	.598**	.524**	.536**	.277**	.294**	.378**	.353**	.282**	.355**	.284**
5					1	.593**	.532**	.321**	.277**	.312**	.326**	.340**	.339**	.313**
6						1	.612**	.363**	.437**	.363**	.413**	.362**	.422**	.335**
7							1	.254**	.272**	.287**	.258**	.275**	.367**	.267**
8								1	.686**	.565**	.583**	.531**	.522**	.506**
9									1	.582**	.632**	.582**	.549**	.514**
10										1	.511**	.498**	.458**	.413**
11											1	.563**	.598**	.533**
12												1	.609**	.522**
13													1	.598**
14														1

\*\*p<.01, \* p<.05

1.Saldırganlık Toplam, 2.Toplam Oyun Bağımlılık, 3. Sözel Saldırganlık, 4. Düşmanlık, 5.Öfke, 6.Fiziksel Saldırganlık, 7. Dolaylı Saldırganlık, 8. Belirginlik, 9.Dayanıklılık, 10.Durum Değiştirme, 11.Geri Çekilme, 12.Nüksetme, 13.Çatışma, 14.Sorunlar)

Tablo 1’de yapılan Pearson korelasyon testi sonucunda görüldüğü gibi saldırganlık toplam puanları ile oyun bağımlılığı toplam puanları arasında orta düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmıştır [r = .490, p< .01]. Benzer şekilde saldırganlık toplam puanları ile oyun bağımlılığı alt boyutlarından belirginlik [r = .361, p< .01] , dayanıklılık [r = .385, p< .01], durum değiştirme [r = .410, p< .01], geri çekilme [r = .390, p< .01], nüksetme [r = .368, p< .01], çatışma [r = .445, p< .01] ve sorunlar [r = .337, p< .01] arasında orta düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Saldırganlık ölçeğinin diğer alt boyutları olan düşmanlık [r = .405, p< .01], öfke [r = .405, p< .05], fiziksel saldırganlık [r = .491, p< .01] ve dolaylı saldırganlık [r = .359, p< .01] ile oyun bağımlılığı toplam puanları arasında pozitif yönlü orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Saldırganlıkla [r = .264, p< .01] ise pozitif yönlü zayıf düzeyde anlamlı ilişki saptanmıştır. Bu bulgulardan hareketle oyun bağımlılığı arttıkça saldırganlık düzeyinde anlamlı bir artma görülmektedir denilebilir.

Ölçeklerin alt boyutları arasındaki ilişkiler incelendiğinde, belirginlik alt boyutu ile sözel saldırganlık [r = .207, p< .01], düşmanlık [r = .277, p< .01] ve dolaylı saldırganlık [r = .254, p< .01] arasında zayıf düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişkiye rastlanırken fiziksel saldırganlık [r = .363, p< .01] ve öfke [r = .321, p< .01] ile orta düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Bu bulgudan hareketle belirginlik alt boyutunun saldırganlık ölçeğinin tüm boyutları ile pozitif bir ilişki içinde olduğu söylenebilir. Dayanıklılık alt boyutu ile sözel saldırganlık [r = .213, p< .01], düşmanlık [r = .294, p< .01], öfke [r = .277, p< .01] ve dolaylı saldırganlık [r = .272, p< .01] arasında zayıf düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişkiye rastlanırken fiziksel saldırganlık [r = .437, p< .01] ile orta düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Durum değiştirme alt boyutu ile sözel saldırganlık [r = .278, p< .01] ve dolaylı saldırganlık [r = .287, p< .01] arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişkiye rastlanmıştır. Düşmanlık [r = .378, p< .01], öfke [r = .312, p< .01] ve fiziksel saldırganlık [r = .363, p< .01] arasında orta düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Geri çekilme alt boyutu ile sözel saldırganlık [r = .174, p< .01] ve dolaylı saldırganlık [r = .258, p< .01] arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişkiye rastlanmıştır. Düşmanlık [r = .353, p< .01], öfke [r = .326, p< .01] ve fiziksel saldırganlık [r = .413, p< .01] arasında orta düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Nüksetme alt boyutu ile sözel saldırganlık [r = .191, p< .01], düşmanlık [r = .282, p< .01] ve dolaylı saldırganlık [r = .275, p< .01] arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişkiye rastlanmıştır. Öfke [r = .340, p< .01] ve fiziksel saldırganlık [r = .362, p< .01] arasında orta düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Çatışma alt boyutu ile sözel saldırganlık [r = .258, p< .01] arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişkiye rastlanmıştır. Düşmanlık [r = .355, p< .01], öfke [r = .339, p< .01], fiziksel saldırganlık [r = .422, p< .01] ve dolaylı saldırganlık [r = .367, p< .01] arasında orta düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Sorunlar alt boyutu ile sözel saldırganlık [r = .126, p< .01], düşmanlık [r = .284, p< .01] ve dolaylı saldırganlık [r = .267, p< .01] arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişkiye

rastlanmıştır. Öfke [ $r = .313, p < .01$ ] ve fiziksel saldırganlık [ $r = .335, p < .01$ ] arasında orta düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Bu bulgulardan hareketle oyun bağımlılığının saldırganlık düzeyinin artması üstünde olumlu etkisinin olduğu söylenebilir.

Oyun bağımlılığı toplam puanlarının ve alt boyutlarının katılımcıların saldırganlık düzeylerini yordama gücünü tespit etmek amacıyla yapılan çoklu regresyon analizinin sonuçları Tablo 12’de sunulmuştur.

**Tablo 2.** Dijital oyun bağımlılığının saldırganlık düzeyini yordamasına ilişkin Regresyon analizi sonuçları

Değişkenler	S.H.	Beta	B	t	P	Tol.	VIF	R	R <sup>2</sup>
Belirginlik	.012	.042	.021	.281	.779	.449	2.226		
Dayanıklılık	.025	.043	.047	.592	.554	.399	2.508		
Durum Değiştirme	.107	.036	.199	3.005	.003**	.577	1.732	R= .512	
Geri Çekilme	.042	.042	.073	.999	.319	.468	2.138	R <sup>2</sup> = .262	
Nüksetme	.017	.039	.031	.437	.632	.503	1.989		
Çatışma	.159	.048	.242	3.290	.001**	.469	2.131		
Sorunlar	.013	.042	.020	.303	.762	.557	1.796		

\*\*\* $p < .001$ , \*\*  $p < .01$

a. Bağımlı Değişken: Saldırganlık

Dijital oyun bağımlılığı ve alt boyutlarının ortaokul öğrencilerinin saldırganlık düzeyleri üzerindeki yordayıcı rolünü analiz etmeden önce değişkenlere ilişkin betimsel istatistikler incelenmiştir. Değişkenlerin basıklık ve çarpıklık katsayıları incelendiğinde normallik varsayımının karşılandığı söylenebilir. Tablo 2'deki analiz sonuçlarına göre çalışmada yer alan regresyon denklemi incelendiğinde, değişkenlere ilişkin tolerans değerlerinin 0,399 ile 1,00 arasında değiştiği, varyans şişirme faktörü (VIF) değerlerinin ise 1,796 ile 2,508 arasında değiştiği görülmüştür. Bu değerler ışığında, tolerans değerlerinin 0.20'den büyük ve VIF değerlerinin 10'dan küçük olması durumunda regresyon analizi koşullarının sağlandığı sonucuna varılabilir. Ayrıca, Durbin-Watson istatistiği otokorelasyona dair herhangi bir kanıt olmadığını göstermektedir.

Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığının tüm alt boyutlarıyla (nüksetme, dayanıklılık, çatışma, durum değiştirme, belirginlik, geri çekilme ve sorunlar) birlikte saldırganlığı istatistiksel olarak anlamlı şekilde yordadığı görülmüştür ( $F = 14.783, R = .512, R^2 = .262, p < .01$ ). Oyun bağımlılığı ölçeğinin tüm boyutlarının birlikte saldırganlığa ilişkin toplam varyansın %26'sını açıkladığı görülmüştür. Elde edilen bulgular, öğrencilerin, oyun bağımlılığı düzeyleri arttıkça saldırganlık düzeylerinin arttığını göstermektedir. Bu açıklamadaki orana anlamlı düzeyde katkıda bulunan değişkenlerin görece olarak önemli olma sırasına göre çatışma ( $\beta = .242, p < .01$ ), durum değiştirme ( $\beta = .199, p < .01$ ), geri çekilme ( $\beta = .073, p > .05$ ), dayanıklılık ( $\beta = .047, p > .05$ ), nüksetme ( $\beta = .031, p > .05$ ), belirginlik ( $\beta = .021, p > .05$ ) ve sorunlar ( $\beta = .020, p > .05$ ) şeklinde olduğu görülmüştür.

## TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu araştırmada, ortaokul ülkelerinde dijital oyun bağımlılığının saldırganlık düzeylerine etkileri incelenmiştir. Saldırganlık toplam puanları ile oyun bağımlılığı toplam puanları incelenmiş ve aralarındaki ilişkilere bakılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca araştırma bulgusu dijital oyun bağımlılığının belirginlik, dayanıklılık, durum değişme, geri çekilme, nüksetme, çatışma ve sorunlar adlı alt boyutlarının saldırganlık düzeyinde yordayıcı bir konumda olduğunu ortaya koymuştur. Araştırma bulgusu doğrultusunda genel olarak söylenebilir ki ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının; belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, geri çekilme, nüksetme, çatışma ve sorunlar adlı alt boyutların düzeyi saldırganlık düzeyi de artmaktadır. Güvendi vd., (2019) yaptıkları bir çalışmada dijital oyun bağımlılıkları yüksek olan öğrencilerin ortalama puanlara bakıldığında saldırgan davranışlar gösterdikleri belirtilmiştir. Video oyunları ergenlerin agresif davranışlarını artırdığı bulunmuştur. (Majid ve diğerleri, 2022). Öğrencilerdeki çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırgan davranış arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir (Nurhalimah, vd., 2022). İletişim becerileri saldırganlık ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile negatif ilişkili olduğu (Imran, Ain, ve Hashmi, 2022) ve bu bağımlılığının gençlerde alkol kullanımı ve uyuşturucu bağımlılığı ile hemen hemen aynı anlamda kullanıldığı belirtilmiştir (Griffits ve Davies (2005)

Griffits ve Davies, (2005) tarafından yapılan bir araştırmada saldırganlık değişkeninin alt boyutlarından olan belirginlik boyutunun diğer boyutlar ile düşük ve orta düzeyde ilişkisinin olması da mevcut çalışmayı destekler niteliğinde olduğunu gösterir. Dayanıklılık alt boyutunu incelediğimizde öğrencilerin oyun onama sürelerinin azar azar arttığını görmekte ve saldırganlık boyutu ile zayıf ve orta düzeyde anlamlı ilişkilerden söz edebilir. Tarlacı ve Özbakırcı (2023) çalışmasında ise öğrencilerin dayanıklılık düzeyleri ile şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde, anlamlı bir ilişki olduğu belirtilmiştir ve bu sonuçta mevcut çalışmayı destekler niteliktedir. Bu araştırma da bulgular kısmında durum değiştirme al

boyutunu incelediğimizde saldırganlık ilişkisi açısından orta düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Fakat (Aksoy,2018) yaptığı ergenler ve oyun bağımlılığı çalışmasında durum değiştirme ve oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Araştırmanın alt boyutlarından olan geri çekilme boyutunu incelediğimizde zayıf ve orta yönlü anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. (Aksoy,2018) yaptığı çalışmada geri çekilme alt boyutu ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olduğundan söz eder. Oyun bağımlısı olan bireylerde oyun oynamadığı zamanlarda kötü hissetme, sinirlenme ve streslenme durumu olabiliyor. Nüksetme dediğimiz bu boyutta araştırma da zayıf ve orta düzeyde anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Ayrıca (Aksoy,2018) de yaptığı çalışma da oyun bağımlılığı ve nüksetme boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Ergenlik dönemindeki öğrenciler aileleriyle birçok konuda çatışma yaşayabilirler. Özellikle oyun bağımlılığı konusunda öğrenciler oyunlarda harcadıkları zaman açısından aileleriyle tartışabilir, yalan söyleyebilir ve sorumluluklarını ihmal edebilirler. Araştırmanın alt boyutlarından çatışma boyutunu incelediğimizde saldırganlık davranışı ile zayıf ve orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. (Aksoy,2018) yaptığı çalışma da oyun bağımlılığı ve çatışma arasında anlamlı bir ilişki bulmuştur. Yapılan bu çalışma, araştırmayı destekler niteliktedir.

Araştırmanın diğer bir bulgusu ise ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığının tüm alt boyutlarıyla (nüksetme, dayanıklılık, çatışma, durum değiştirme, belirginlik, geri çekilme ve sorunlar) birlikte saldırganlığı istatistiksel olarak anlamlı şekilde yordadığı tespit edilmiştir. Demircioğlu ve Şar (2021) tarafından gerçekleştirilen bir çalışmada saldırganlık düzeyleri öğrencilerde bilgisayar oyunu bağımlılığını doğrudan yordamakta olduğu bulunmuştur. Çar ve Ahraz, (2022) çalışmalarında ise ortaokul öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları ile dijital oyun bağımlılığı farkındalıkları arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki tespit etmişlerdir. Yop, Jeon, Lee ve Oh. (2017) tarafından yapılan diğer bir çalışmada ise çevrimiçi oyun bağımlılığı benlik saygısı ve çocuk istismarının okulda şiddetin sürdürülmesi üzerindeki etkilerine aracılık ettiği bildirilmiştir. Elde edilen literatür taraması mevcut araştırmanın sonucunu destekler nitelikte olduğu söylenebilir.

Bu çalışma, ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığının saldırganlık düzeyleri arasında pozitif bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Bu da öğrencilerin Oyun bağımlılığı arttıkça saldırganlık düzeylerinin de arttığı anlamına gelmektedir. Bu öğrenci grubunun oyun bağımlılığının tüm alt boyutları ile saldırganlık düzeyini yordadığı görülmüştür. Bu durumda ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığı saldırganlığa neden olduğu söylenebilir. Dijital oyun bağımlılığının alt boyutlarından düşmanlık, öfke, fiziksel saldırganlık ve dolaylı saldırganlık alt boyutları arasında pozitif yönlü orta düzeyde, sözel saldırganlıkla pozitif yönlü zayıf ilişki olduğu bulunmuştur.

Her eğitim kademesinde öğrenci ve velilere teknolojinin doğru kullanımı ile ilgili uzmanlar eşliğinde seminerler verilmesi; okul psikolojik danışmanları dijital oyun bağımlılığı konusunda sorun yaşayan öğrenciler ile rehberlik servisinde birebir görüşmeler yapılması önerilmektedir. Okul psikolojik danışmanları okullarda dijital oyun bağımlılığı ile ilgili önleyici çalışmalar yapmalı sunum ve etkinlik yoluyla öğrencilerin farkındalığını arttırılması çalışması yapılması önerilmektedir. Araştırma sadece Uşak ilindeki 4 tane Ortaokul ile sınırlıdır. Çalışmalar ülke genelinde yapılırsa daha geçerli sonuçlar elde edilebilir. Dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık birbirleriyle ilişkili kavramlardır fakat aralarındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalar çok sınırlıdır. Araştırmacılara bu iki değişkeni diğer değişkenlerle incelemeleri tavsiye edilmektedir

## KAYNAKÇA

- Anderson, C. A., and Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Andrita, A., Rondo, A., Wungouw,H., ve Onibala, F. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa disma n2rataan. *Universitas Sam Ratulangi* 7(1) <https://doi.org/10.35790/JKP.V7I1.24324>
- American Psychiatric Association, APA, DSM-5 Task Force. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, DSM-5™ (5th ed.)*. American Psychiatric Publishing, Inc.. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818. <https://doi.org/10.17719/jisr.2015369545>
- Ayhan, B., ve Köseliören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6(1), 1-30.

- Bauman, S., ve Del Rio, A. (2005). Knowledge and beliefs about bullying in schools: comparing pre-service teachers in the united states and the united kingdom. *School Psychology International*, 26(4), 428-442. <https://doi.org/10.1177/0143034305059019>
- Bushman, B. J., ve Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science*, 20(3), 273-277. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02287.x>
- Çar, B., ve Ahraz, A., O. (2022). A study on the relationship between secondary school students' digital game addiction awareness and participation motivation to physical activity. *International Journal of Progressive Education*, 18(4), 175-190. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2022.459.13>
- Budak, G. (2000). Öğrenen örgütlerde stratejik planlama ve stratejik öğrenme. *Dokuz Eylül Üniversitesi İktisadi İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 15(1).
- Caner, N. ve Evgin, D. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression.. *International Journal of Mental Health Nursing*, 30(6), 1599-1609 <https://doi.org/10.1111/INM.12912>
- Demircioğlu, R., ve Şar, A., H. (2021). An investigation of the relationship between level of aggression, communication skills and computer game addiction among secondary school students: structural equation modelling. *Journal of Education and Practice*, 12, (26), 1-12.
- Funk, D.C., Swank, A.M., Mikla, B.M., Fagan, T.A., ve Farr, B.,K. (2003). Impact of prior exercise on hamstring flexibility: a comparison of proprioceptive neuromuscular facilitation and static stretching. *J Strength Cond Res*. 17(3), 489-92. [https://doi.org/10.1519/1533-4287\(2003\)017](https://doi.org/10.1519/1533-4287(2003)017)
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Griffiths, M.D. ve Davies, M.N.O. (2005). *Videogame addiction: Does it exist?* In J. Goldstein & J. Raessens (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies*. 359-368. Boston: MIT Press.
- Griffiths, M. D., ve Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy: On the Cutting Edge of Modern Developments in Psychotherapy*, 39(4), 247-253. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>
- Günel, H. Y. (1976). *Uyuşturucu madde suçları*. İş Matbaacılık ve Ticaret.
- Güvendi, B., Tekkurşun, G. ve Keskin. D.B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS-Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi* 11(18), 1194-1217. <https://doi.org/10.26466/OPUS.547092>
- Hogo, M.A., ve Vaughan, G.M., (2006). *Sosyal psikoloji*. (Çev. İ. Yıldız ve A. Gelmez). Ütopya Yayınları, Ankara.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim* 36(159), 56-68.
- Imran,N. Ain, Q. U., ve Hashmi, A. M. (2022). Video games and violence: the onslaught on young minds. *Journal of Postgraduate Medical Institute*, 35(1), 1-2. <https://doi.org/10.54079/jpmi.36.1.3095>
- Jae, A., Lim, A., Su, R.,G. Park., M. et al. (2015). Are adolescents with internet addiction prone to aggressive behavior? The mediating effect of clinical comorbidities on the predictability of aggression in adolescents with internet addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(5), 260-267. <https://doi.org/10.1089/CYBER.2014.0568>
- Karasar, N. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemi* (25. bs.). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Karasar, N. (2011). *Araştırmalarda rapor hazırlama*. Ankara: Nobel Yay.
- López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Etkin, P., Griffiths, M. D., Ortet, G., ve Ibáñez, M. I. (2021). The role of violent video game exposure, personality, and deviant peers in aggressive behaviors among adolescents: A two-wave longitudinal study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 32-40. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0030>
- Madran-Demirtaş H. A.ve Çakilci, E. F. (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. <https://doi.org/10.5455/apd.39828>

- Majid, A., Shuliweeh, A., Hassan, A., Sumayyah, S., Talib, R., B., Khan, A., Altassan, S., A., Alyahya, A., S. (2022). The association between video game type and aggressive behaviors in Saudi youth: A pilot study. *International Journal of Applied Science and Research*, 06(02), 35-43. <https://doi.org/10.56293/ijasr.2022.5504>
- Nurhalimah, N. Salsabila, B.P., Haryati, O., Wartonah, W., ve Banon E. (2022). The effect of online game addiction on violent behaviours in high school students. *International Journal of Applied Science and Research*, 06(02), 35-43. <https://doi.org/10.56293/ijasr.2022.5504>
- Rauschnot, R. (2023). *Possible effects of videogames on aggressive behavior in children*. Unpublished Master of Dissertation. <https://doi.org/10.58809/xvff9297>
- Rideout, V. J., Roberts, D. F., ve Foehr, U. G. (2010). *Generation m2: media in the lives of 8-18-year-olds*. <http://kff.org/other/poll-finding/report-generation-m2-media-in-the-lives/>
- Salisch, von, M.(2020). Playing violent digital games and openly aggressive behavior by children and adolescents: a literature review on the direction of effects. *Praxis Der Kinderpsychologie Und Kinderpsychiatrie*, 69(2), 09-125. <https://doi.org/10.13109/PRKK.2020.69.2.109>
- Sheese, B.E. ve Graziano, W. G . (2005). Deciding to defect: the effects of video-game violence on cooperative behavior. *Psychological Science*, 16(5), 354-357. <https://doi.org/10.1111/j.0956-7976.2005.01539.x>
- Solak, M.Ş., (2012). *Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Şenol, S. (2006). *Çocuk ve gençlik ruh sağlığı*. Ankara: HYB.
- Tuzgöl, M., (2000). Ana-baba tutumları farklı lise öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 2(14), 39-48. <https://doi.org/10.17066/pdrd.08967>
- Trimawati, T. ve Wakhid, A. (2020). The description of aggressive behavior in teens addicted to online game. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa* 3(4), 567-570. <https://doi.org/10.32584/JIKJ.V3I4.763>
- Yeşilyurt, F., (2014). *Ergenlerin çevrimiçi oyunlardaki deneyimlerin ve oyuna ilişkin tutumlarının incelenmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Yop, J. Jeon, K., Lee, S. ve Oh, S. (2017). A path model of school violence perpetration introducing online game addiction as a new risk factor. *Journal of Interpersonal Violence*, 32(21), 3205-3225. <https://doi.org/10.1177/0886260515597435>
- Young, K. (1996). Psychology of computer use: XL. addictive use of the internet: a case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79(3/1), 899-902. <https://doi.org/10.2466/pr0.1996.79.3.899>

### EXTENDED SUMMARY

In the contemporary era, the utilisation of computers has facilitated the execution of various occupational tasks. However, when employed in an unwise manner, it can inflict harm upon individuals. The prolongation of time spent in the presence of technology can negatively impact individuals' emotional states, environmental surroundings, familial relationships, and academic achievements. The utilisation of technology for purposes other than its intended purpose can result in the aforementioned negative consequences (Young, 1996). The pervasive use of technological devices in the contemporary era, coupled with our reliance on these devices to fulfill our needs and address our problems, has led to the emergence of technology-based addictions (Ayhan and Köseliören, 2019). The inability to stop playing games, the constant thinking about the game even when not playing and the constant playing of games (Horzum, 2011) is defined as game addiction. However, the American Psychological Association (APA, 2013) defines it as internet game playing disorder in the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5). Griffiths (2005) states that if a person cannot stop the desire to play games and this desire interferes with his/her social life and responsibilities, addiction is in question. The term 'addiction' is used to describe the fascination of an individual by certain objects, phenomena, technological devices and substances as a result of life experiences (Günel, 1976; Ayhan and Köseliören, 2019). Digital games, which have users of all ages, especially attract the attention of young people and the time spent playing games increases (Gentile, 2009; Rideout et al., 2010).

It is probable that children who engage in violent digital gaming will exhibit increased levels of physical aggression. It has been demonstrated that exposure to violent video games has a mild but significant effect on aggressive behaviours (López-Fernández et al., 2021). A review of studies on digital game addiction and aggression revealed that playing violent games increases aggression (Anderson and Bushman, 2001). In their study, Madran and Çakılıcı (2014) observed that as the level of game addiction among the participants increased, their levels of aggression also increased. Nevertheless, research has demonstrated that children exhibit aggressive behaviours even when playing non-violent video games



(Rauschnot, 2023). In light of the effects of digital games on individuals, it has been observed that individuals who play violent games exhibit a lack of empathy and indifference to the problems of others (Bushman ve Anderson, 2009; Funk et al., 2003). Furthermore, it has been posited that violent behaviours are perceived as normal (Krahé and Möller, 2004), while positive and constructive behaviours are seen to decline and dependency on others increases (Griffiths ve Meredith, 2009; Sheese and Graziano, 2005; Solak, 2012).

The findings of this study were subjected to evaluation using the relational survey model. As outlined by Karasar (2013), the relational survey model is a research model that aims to determine the existence or degree of change between two or more variables. In the research, a personal information form was employed to ascertain the demographic characteristics of the students. The Lemmens, Valkenburg and Peter's Digital Game Addiction Scale was utilised to determine the level of game addiction, while Buss and Perry's Aggression Scale was employed to measure the level of aggression.

Prior to the commencement of the application process, the rationale behind the research and the manner in which to respond to the data collection tools were elucidated to the participants. The application process was then conducted by the researcher in a classroom setting. Prior to the data being included in the analysis, the measurement tools were checked to ensure that any incorrect forms were not included. In the present study, statistical analyses were conducted at the .05 and .01 significance levels using the SPSS 16.0 program. In the study, Pearson's correlation was employed to assess the relationship between the dependent and independent variables. Additionally, multiple regression analysis was employed to ascertain the predictive role of the independent variable on the dependent variable.

The present study aimed to examine the effects of digital game addiction on aggression levels in secondary school students. The total scores for aggression and for game addiction were analysed, and the relationships between them were examined. The study found a significant relationship between digital game addiction and aggression levels. Furthermore, the research findings indicated that the sub-dimensions of digital game addiction, namely salience, resilience, status change, withdrawal, relapse, conflict and problems, are predictive of aggression. In accordance with the research findings, it can be posited that the level of the sub-dimensions of digital game addiction, namely salience, resilience, situation change, withdrawal, relapse, conflict and problems, is positively correlated with the level of aggression in secondary school students. In a study conducted by Gvendi et al. (2019), it was found that students with high digital game addiction exhibited aggressive behaviours when average scores were considered. A review of the literature indicates that video games have been found to increase aggressive behaviours in adolescents (Majid et al., 2022). A significant relationship was identified between online game addiction and aggressive behaviour in students (Nurhalimah, et al., 2022). Communication skills were negatively related to aggression and computer game addiction (Imran, Ain, and Hashmi, 2022). Furthermore, it was stated that this addiction is used in almost the same sense as alcohol use and drug addiction in young people (Griffits and Davies, 2005).

Another finding of the study was that all sub-dimensions of game addiction (relapse, resilience, conflict, situation change, salience, withdrawal and problems) were found to predict aggression in a statistically significant way in secondary school students. In a study conducted by Demirciođlu and Őar (2021), it was demonstrated that aggression levels were directly predictive of computer game addiction in students. In a study conducted by Őar and Ahraz (2022), a positive and significant relationship was found between secondary school students' motivation to participate in physical activity and their awareness of digital game addiction.

It is recommended that seminars be conducted for students and parents at all levels of education with experts on the appropriate use of technology. Furthermore, school psychological counsellors should conduct one-to-one interviews in the guidance service with students who have problems with digital game addiction.