

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Öz Denetimi ve Sosyal Eğilimleri¹

Secondary School Student's Digital Game Addiction,
Self-Control and Social Tendencies

Neslihan AKSEL²

Enver SARI³

ARAŞTIRMA MAKALESİ

Gönderim Tarihi: 02.07.2019 | Kabul Tarihi: 27.06.2020

Özet

Bu çalışma ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimler arasındaki ilişkilerin belirlenmesini ve dijital oyun bağımlılığı, öz denetim becerisi ve sosyal eğilimlerin nasıl farklılaştığının ortaya konulmasını amaçladığından ilişkisel tarama modelindedir. Araştırmanın çalışma grubunu, 2017-2018 eğitim öğretim yılında Ordu ili Ünye ilçe merkezindeki devlet ortaokullarının 7. sınıflarına devam eden 80'i kız, 88'i erkek olan 168 öğrenci oluşturmaktadır. Verilerin çözümlenmesinde betimsel analiz yöntemi esas alınmıştır. Bu çalışmada SPSS 15.0 programı yardımıyla veriler analiz edilmiş ve spearman korelasyon testi uygulanmıştır. Sonuç olarak; araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Ancak dijital oyun bağımlılığının öz denetim becerilerin alt boyutları olan öz denetim başarısı ve öz denetim yeterliliklerini negatif yönde düşük düzeyde yordadığı görülmüştür. Elde edilen bulgulara dayanılarak dijital oyun bağımlılığı ile başa çıkmada öz denetimin ve sosyal eğilimlerin yükseltilmesi önerilerinde bulunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Dijital Oyun, Bağımlılık, Öz Denetim, Sosyal Eğilim.

Abstract

Relational survey model was used for this research as it aims to identify the relationship between digital game addiction of secondary school students and their both self-control and social tendency, and also to reveal how digital addiction, self-control and social tendency changes game. The work group of this research is composed of 168 students -80 girls and 88 boys- studying at 7th grades of public schools in Ünye city of Ordu province in the 2017-2018 academic year. Descriptive analyzing method is based on to analyze the data. The data were analyzed by the help of the software SPSS 15.0 in this research and after analyzing the qualities of distribution, spearman correlation tests were applied. As a result, it is concluded that there is statistically no meaningful relationship between digital game addiction level, self-control abilities and social tendencies of the secondary school students who attended to this research. However, it is predicted that digital game addiction affects self-control success and self-control sufficiency which are sub-dimensions of self-control abilities, negatively and in a low level. Based on the findings, suggestions were made to increase self-control and social tendencies in coping with digital gaming addiction.

Keywords: Digital Game, Addiction, Self-Control, Social Tendency.

¹ Bu çalışma ikinci yazarın yüksek lisans tezinden türetilmiştir. Ayrıca, 25-27 Ekim 2018 tarihlerinde Samsun'da gerçekleştirilen "20. Uluslararası Psikolojik Danışma Ve Rehberlik Kongresi"nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

² Yüksek Lisans, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı. Ordu, Türkiye.

E-posta: akselneslihan@gmail.com, Orcid No: 0000-0002-1478-3742

³ Prof. Dr., Giresun Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü. Giresun, Türkiye.

E-posta: enversari@hotmail.com, Orcid No: 0000-0002-7623-6832

Giriş

Hayatın her döneminde oyun insanlar için önemli bir etkinliktir. Berne'e (2001) göre ise hayat bir oyundan ibarettir. Oyun özellikle çocuklar ve ergenler için gelişimin önemli bir parçasıdır. Çocukluk çağından ergenlik çağına geçiş dönemi olan 10-13 yaş dönemi ortaokul öğrencileri arasında da oyun önemli bir etkinlik olarak kendini gösterir. Günümüzde ortaokul dönemi öğrencilerinin oynadıkları oyunun yerini gelişen teknoloji ile dijital oyunlar almıştır. Önceleri Türkiye'de daha çok 'bilgisayar oyunları' tanımlaması kullanılırken 2000'li yıllardan sonar dijital oyun kavramı kullanılmaya başlanmıştır (Binark ve Sütçü, 2008, s. 42). Ortaokul öğrencilerinin teknolojik ürünleri oyun oynama amaçlı kullanması ve teknolojik ürünleri kullanma süresindeki artış beraberinde bağımlılık durumunu getirmiştir. Amerika Psikiyatri Derneği (American Psychiatric Association) 2013 yılında yayımlanan DSM-5 'te dijital oyun bağımlılığını internet üzerinden oyun oynama olarak ele almış, "internette oyun oynama bozuklukları" olarak tanımlanabileceği önerilmiştir.

Oyun oynamada süre, bağımlılığı etkileyen önemli bir etmendir. Oyun oynamada süreyi kontrol edebilmek ise özdenetim ile ilişkilidir. Kişinin davranışları üzerinde kontrol sağlama becerisi olarak da tanımlanabilen özdenetim, kişinin içten gelen davranışsal ya da tepkisel dürtülerini kontrol edebilme gücüdür (Tangney, Boone ve Baumeister, 2004). Dijital oyun bağımlılığı ile özdenetim arasında ilişki olduğu Kim, Namkoong, Ku ve Kim'in (2008) yaptıkları araştırma ile ortaya konulmuştur. Dijital oyun oynama ile bireyin sosyal eğilimleri arasında önemli ilişki vardır. Köse (2013) çalışmasında ergenlerin sosyalleşmesinde bilgisayar oyunlarının olumlu ve olumsuz etkilerinin olduğu görülmüştür. Lee ve Kim'in (2015) çalışmalarında oyun bağımlılığı üzerinde ebeveyn, arkadaş ve öğretmenlerle olan ilişkilerin etkili olduğunu tespit etmişlerdir.

Dijital oyunlara fazla zaman ayıran çocuklarda görülen olumsuz etkilere bakıldığında bilinçli teknoloji kullanımının önemi göze çarpmaktadır. Zamanını verimli kullanma, teknolojiden yeterli ve doğru faydalanma ve psikososyal gelişiminin tamamlanabilmesi için çocuğun özdenetim becerisi ve sosyal eğilimlerinin önemli olduğu düşünülmektedir. Öz denetim becerisi gelişmiş çocuğun dijital oyunları oynamada kendini kontrol edebileceği ve bağımlılık döngüsüne girmeden teknolojiden olumlu şekilde faydalanabileceği düşünülmektedir. Dijital oyunların olumsuz etkileri göz önüne alındığında sosyal uyum, şiddet eğilimi, okul ve aile ilişkisi, hedef ve idealler ile ilgili çocuğun tutumları üzerinde etkisi olduğu görülebilir. Teknolojinin bilinçli kullanımını konusunda etkili olan faktörlerin tespit edilmesi açısından bu çalışmanın yapılmasına ihtiyaç duyulmuştur. Dijital oyun bağımlılığı üzerinde çocukların ve gençlerin özdenetimlerinin ve sosyal eğilimlerinin önemli olduğu düşünülmektedir. Dijital oyun bağımlılığının her geçen gün arttığı ve çocuklar ve gençler arasında yaygınlaştığı günümüzde, yapılan çalışmanın ileride yapılacak araştırmalara ışık tutacağından önemli görülmektedir. Bu nedenle dijital oyun bağımlılığı ile özdenetim becerisinin ilişkisinin olup olmadığı araştırmamızın konusu olmuştur.

Araştırma sonuçları incelendiğinde özdenetimin yüksek ve sosyal eğilimlerin etkin olması bağımlılık düzeyini düşürmektedir. Eğer özdenetim yükseltilir ve sosyal eğilimler daha etkin hale getirilir ise bireylerdeki bağımlılık düzeyleri düşürülebilir. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile başa çıkma programlarının geliştirilmesinde özdenetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkilerin belirlenmesi önemlidir. Okullarda yapılacak önleyici ve müdahale edici rehberlik çalışmalarına yön vermesi amacıyla öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sosyal eğilimleri ile olan ilişkisini incelemek amaçlanmıştır. Bu araştırmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile özdenetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkiler incelenmiştir.

2.Yöntem

Araştırmanın yöntemini oluşturan araştırma modeli, evren ve örnekleme, ölçme araçları aşağıda sunulmaktadır.

2.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışma ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimler arasındaki ilişkilerin belirlenmesini ve dijital oyun bağımlılığı, öz denetim becerisi ve sosyal eğilimlerin demografik özelliklere göre nasıl farklılaştığının ortaya konulmasını amaçladığından ilişkisel tarama modelindedir. İlişkisel tarama yöntemi, değişkenler arasındaki ilişkileri belirlemek ve muhtemel sonuçları tahmin için kullanılmaktadır (Karasar, 1982/2017).

2.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 2017-2018 eğitim öğretim yılında Ordu ili Ünye ilçe merkezindeki devlet ortaokullarının 7. sınıflarına devam eden öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini aşağıdaki aşamalara göre belirlenmiştir. Ordu ili Ünye ilçesine bağlı 8 merkez devlet ortaokulunun 7. Sınıf öğrenci sayıları İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünden alınmıştır. Görülme sıklığını tespit etmek için öncelikle ilçe merkezinde bulunan sekiz okulun 7. Sınıfına devam eden 565 Kız ve 620 Erkek olmak üzere 1185 öğrenciye Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği uygulanmıştır. Alınan veriler SPSS 15.0 programında analiz edilerek dijital oyun bağımlılığının evrende görülme sıklığı %15 olarak tespit edilmiştir. Örneklem büyüklüğünü belirlemek için evrendeki eleman sayısı bilindiği için aşağıdaki formül kullanılmıştır (Baş, 2013, s.42).

$$n = \frac{N t^2 p q}{d^2 (N-1) + t^2 p q} = \frac{1185 \times (1.96)^2 \times (0.15 \times 0.85)}{(0.50)^2 \times (1185-1) + (1.96)^2 \times (0.15 \times 0.85)} = \frac{580,176}{3,4496} = 168$$

$$\text{Tabaka ağırlığı} = 168/1185 = 0,1417$$

$$\text{Kız} \dots \dots \dots 565 \times 0,1417 = 80 \quad \text{Erkek} \dots \dots \dots 620 \times 0,1417 = 88$$

Görülme sıklığına göre örneklem sayısı, 80 kız ve 88 erkek olacak şekilde 168 öğrenci olarak belirlenmiştir. Tabakalı örnekleme yöntemiyle 8 okuldan oranlı olarak öğrenci sayıları, kız ve erkek sayıları belirlenmiştir. Her okuldan belirlenen sayılarda basit tesadüfi örnekleme yöntemiyle kız ve erkek öğrencilerin isimleri liste yapılmış ve içinden kura çekilerek belirlenmiştir. Bu araştırmanın örneklemini 168 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin 80'inin (%47.6) kız, 88'inin (%52.4) erkek olduğu görülmektedir. Öğrencilerin 18'inin (%10.7) sosyoekonomik durumunun düşük düzeyde, 130'unun (%77.4) orta düzeyde, 20'sinin (%11.9) ise yüksek düzeyde olduğu görülmektedir.

2.3. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada öğrencilerin demografik bilgilerine ulaşmak için "Kişisel Bilgi Formu" kullanılmıştır. Form araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Öğrencilerin kişisel bilgilerini öğrenmek amacıyla oluşturulmuştur. Formda cinsiyet, sınıf, sosyoekonomik durum, öğrencinin kitap okuma alışkanlığının olup olmadığı, spor yapma alışkanlığının olup olmadığı, dijital oyun oynayıp oynamadığı, kaç saat dijital oyun oynadığı ve ailelerinin oyun oynamalarını denetleyip denetlemediği ile ilgili sorular bulunmaktadır.

Araştırmada öğrencilerin öz denetim düzeyinin belirlenmesinde orijinali Moilanen (2005) tarafından geliştirilen 'Özdenetim Ölçeği' (Adolescent Self Regulatory Inventory-ASRI) nin Harma (2008) tarafından türkçeye uyarlanan ölçek kullanılmıştır. Ergenlerin kendilerini değerlendirdikleri formun yanı sıra ebeveynin çocuğunu değerlendirdiği bir formu bulunmaktadır. Bu çalışmada sadece ergen formu kullanılmıştır.

Araştırmada dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesinde kullanılan “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin yapı geçerliği açımlayıcı faktör analizi (AFA) ve doğrulayıcı faktör analizi (DFA) ile yapılmıştır. Yapılan çalışmalar sonucu ölçeğin geçerli ve güvenilir olduğu görülmüştür.

Öğrencilerin sosyal eğilimlerini belirlemek amacıyla Tekin, Özkara ve arkadaşları (2007) tarafından geliştirilen ‘Sosyal Eğilimler Ölçeği’ kullanılmıştır. Ölçeğin alt boyutlarında öğrencilerin sosyal uyum, maddeden kaçınma, şiddetten kaçınma, aile ve okul statüsü, hedef ve ideal faktörleri değerlendirilmiştir. Güvenilirlik ve faktör analizleri yapılmış anketin sonraki değerlendirilmesi, bağımsız gruplar arası analiz Mann-Whitney-U testi ile yapılmıştır. Multifaktöryel analizlerde Spearman Korelasyon testi uygulanmıştır. Sosyal eğilimler ölçeğinin güvenilirlik değeri .811’dir. Yapılan çalışmalar sonucu “Sosyal Eğilimler Ölçeği” nin geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu sonucuna varılmıştır.

2.4.Verilerin Toplanması

Araştırmada kullanılacak ölçekler için resmi makamlardan gerekli izinlerin alınmasıyla ilk uygulama Ünye ilçe merkezindeki ortaokulların 7. Sınıflarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılığının görülme sıklığını tespit amacıyla 8 ortaokulun 7. Sınıf öğrencilerine dijital oyun bağımlılığı ölçeği uygulanmıştır. 1185 öğrenciden alınan verilerle dijital oyun bağımlılığı görülme sıklığı %15 olarak belirlenmiştir. Görülme sıklığından hareketle belirlenen örnekleme tüm ölçekler uygulanmıştır. Örneklem olarak, öğrencilerin ölçekleri hatalı ve ya eksik doldurabileceği düşünülerek 188 olarak alınmıştır. Her okuldan alınacak kız ve erkek öğrenci örneklem sayısına göre okulların psikolojik danışmanlarının yardımıyla yedinci sınıf öğrencilerinin isimleri kâğıtlara yazılarak basit tesadüfi örnekleme yöntemiyle öğrenciler kura çekilerek seçilmiştir. Araştırma bilimsel etiğinin sağlanması için öğrenci velilerinden ‘bilgilendirilmiş onam’ alınmıştır. Okul psikolojik danışmanları ile birlikte belirlenen tarih ve saatte her okulda bir ders saatinde ölçekler uygulanmıştır. Ölçekler uygulanmadan önce araştırmanın amacı ve verilerin kullanımıyla ilgili yazılı ve sözlü bilgilendirme yapılmıştır. Uygulama sonrasında bütün cevap kâğıtları kontrol edilmiş ve eksik ya da hatalı doldurulan form ve ölçekler değerlendirme dışında tutulmuştur.

2.5.Verilerin Analizi

Verilerin analizine geçmeden önce ölçeklerde yer alan olumsuz maddeler ters kodlanmıştır. Sonra veri setindeki kayıp değerler incelenmiş, kayıp değer olmadığı belirlenmiştir. Daha sonra her bir ölçek ve ölçeklerin alt boyutları için toplam puanlar hesaplanmıştır ve uç değer analizi yapılmıştır. Veri setindeki 11 katılımcının uç değer olduğu tespit edilerek veri setinden çıkarılmıştır. Verilerin analizinde hangi tekniklerin kullanılacağına belirlenmesi amacıyla dağılımların normalliği Kolmogorov-Smirnov normallik testi ile incelenmiştir. Normallik testine göre dijital oyun bağımlılığı, öz denetim becerileri, sosyal eğilimler ve sosyal eğilimlere ait alt boyutların toplam puanlarının normal dağılım göstermediği tespit edilmiş ve bu nedenle değişkenler arası korelasyonlar Spearman Brown korelasyon katsayısı ile hesaplanmıştır.

3.Bulgular

3.1. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Öz Denetim Becerileri ve Sosyal Eğilimleri Arasında Anlamlı Bir İlişki Var mıdır?” Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için hesaplanan Spearman korelasyon katsayıları Tablo 1’de sunulmuştur.

		Öz denetim becerisi	Sosyal eğilimler
Spearman's rho	Dijital oyun bağımlılığı		.070
		p	.330
		N	157

Tablo 1. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim Becerileri Ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkiler

Tablo 1 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri arasında anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir ($r=0.02$, $p>0.05$). Benzer şekilde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile sosyal eğilimleri arasında da anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir ($r=0.08$, $p>0.05$).

3.2.“Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Öz Denetim Becerilerinin Alt Boyutları Arasında Anlamlı Bir İlişki Var Mıdır?” Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için hesaplanan Spearman korelasyon katsayıları Tablo 2’de sunulmuştur.

		Öz denetim yeterliliği	Öz denetim başarısı
Spearman's rho	Dijital oyun bağımlılığı	r	-.230**
		p	.000
		N	157

Tablo 2. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim Becerileri Alt Boyutları Arasındaki İlişkiler

Tablo 2 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim yeterlilikleri arasında negatif yönde düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir ($r=-0.23$, $p<0.05$). Yani ortaokul öğrencilerinin öz denetim yeterlilikleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyleri düşük bir miktar azalmaktadır. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim başarısı arasında negatif yönde düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir ($r=-0.23$, $p<0.05$). Yani ortaokul öğrencilerinin öz denetim başarısı arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyleri düşük bir miktar azalmaktadır.

3.3.“Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Sosyal Eğilimleri Alt Boyutları Arasında Anlamlı Bir İlişki Var Mıdır?” Problemine İlişkin Bulgular

Bu probleme yanıt aramak için hesaplanan Spearman korelasyon katsayıları Tablo 3’de sunulmuştur.

		Sosyal uyum	Şiddet eğilimi	Maddeden kaçınma	Okul statüsü	Aile statüsü	Olumsuz hedef-idealler
Dijital oyun bağımlılığı	r	-.080	.200*	.030	-.100	.010	.080
	p	.290	.010	.620	.180	.900	.290
	N	157	157	157	157	157	157

Tablo 3. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Sosyal Eğilimler Alt Boyutları Arasındaki İlişkiler

Tablo 3 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde düşük düzeyde bir ilişki vardır ($r=0.20$, $p<0.05$). Yani ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyleri düşük düzeyde de olsa artmaktadır. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile sosyal uyumları, maddeden kaçınma eğilimleri, okul statüsü, aile statüsü ve olumsuz hedef-idealler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir ($p>0.05$).

4. Sonuç, Tartışma Ve Öneriler

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Ancak Köse (2013), ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile sosyalleşme durumları arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmasında, arkadaşlık, aile ve okul ilişkilerinin olumlu ve olumsuz etkilendiğini tespit etmiştir. Bu çalışmada benzer sonuca ulaşılmasının nedeni öz denetimin ve sosyal eğilimlerin dijital oyun oynama ile ilişkilendirilmemesi sonucunda olduğu düşünülmektedir. Bu araştırmaya benzer araştırma yapacaklara dijital oyun oynama ile ilgili öz denetim ve sosyal eğilimlerin belirlenmesi önerilmektedir.

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerilerinin alt boyutu olan öz denetim başarısı ve öz denetim yeterlilikleri, negatif yönlü düşük düzeyde bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yani ortaokul öğrencilerinin öz denetim başarısı ve öz denetim yeterlilikleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyleri düşük bir miktar azalmaktadır. Kim ve arkadaşlarının (2008), oyun bağımlılığı ile öz denetim arasındaki ilişkiyi inceledikleri çalışmalarında da benzer sonuca ulaştıkları görülmüştür. Ayrıca araştırma sonucunda kişinin ne kadar oyun bağımlısı olduğunu öz denetimine dayalı olarak tahmin edilebileceğini ifade etmişlerdir. Lemmes vd. (2009) dijital oyun bağımlılığını yedi kriter altında değerlendirmişlerdir (Belirginlik, tolerans, durum değişimi, geri çekilme, nüksetme, çatışma, ve sorunlar). Tolerans kriterinde, bireyin oyun oynama sıklığı ve oyun oynama için harcanan zamanı giderek artmaya başlamaktadır. Bireyin öz denetim yeterliliğine bağlı olarak tolerans düzeyinin değişeceği ve kontrol dışı oyun oynama davranışının azalacağı söylenebilir.

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile sosyal eğilimlerinin alt boyutu olan şiddet eğilimi pozitif yönlü düşük düzeyde ilişkilidir. Yani ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyleri düşük bir miktar artmaktadır. Günümüze kadar yapılan birçok araştırma dijital oyun bağımlılığının şiddet ve saldırganlığı artırdığını ya da neden olduğunu ortaya koymuştur (Chiu, Lee, Huang, 2004; Chan ve Rabinowitz, 2006; Kim vd., 2008; Erşan, Süer ve Alcı, 2012; DeWall ve Anderson, 2011; Anderson, Bushman, 2001; Evcin, 2010; Şelimen, 2016; Ergür, 2015). Kiran (2011) araştırmasında çocukların ve gençlerin daha çok savaş ve şiddet oyunlarını tercih ettiklerini belirlemiştir. Dijital oyun oynayan ve daha çok şiddet içerikli oyunlar tercih eden öğrencilerde şiddet eğiliminin yüksek çıktığı görülmektedir.

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile sosyal eğilimlerinin alt boyutu olan sosyal uyumları, maddeden kaçınma eğilimleri, okul statüsü, aile statüsü ve olumsuz hedef-idealler arasında anlamlı bir ilişki saptanmamıştır. Lee ve Kim'in (2015) çalışmasında oyun bağımlılığı üzerinde ebeveyn, arkadaş ve öğretmenlerle olan ilişkilerin etkili olduğunu tespit etmişlerdir. Bu bulgu öğrencinin aile statüsü ve sosyal uyumları açısından çalışmayla benzeşmediği görülmektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının sosyal ilişkilerini etkilemediği söylenebilir.

Günümüz teknoloji çağında çocukların teknolojiyi doğru kullanması ve teknolojinin bireyler üzerindeki etkileri konularında eğitsel rehberlik hizmetleri kapsamında okul psikolojik danışmanları öğrencilere, ailelere ve öğretmenlere yönelik daha çok bilgilendirme ve müşavirlik çalışmaları yapılabilir. Bu konuda çalışma yapacaklara Türkiye Yeşilay Cemiyetinin teknoloji bağımlılığını da içeren her

okul kademesi ve yetişkinler için hazırlanmış, internet sitesinde birçok görsel materyali olan “Türkiye Bağımlılıklarla Mücadele Programı (TBM)” önerilebilir (<http://tbm.org.tr/>).

Yapılan akademik araştırmalar ve son zamanlarda sıkça gazete haberleri çocukların çoğunlukla şiddet içerikli dijital oyunlar oynadıklarını gösteriyor. Bu nedenle ebeveynlerin çocukların oynadıkları oyunları takip etmeleri çok önemlidir. Milyonlarca çocuk tarafından oynandığı bilinen Mavi Balina oyunu yüzünden Ordu ilinde 17 yaşındaki bir genç hayatını kaybetmiştir (Hürriyet Haber, 10 Kasım 2017). Birçok gencin intiharıyla bu oyunun bağlantılı olduğu düşünüldüğü son günlerde, ailelerin çocuklarını akademik ve sosyal açıdan gelişimlerini pozitif yönde etkileyeceği oyunlara yönlendirmeleri ve bu konuda çocuklarını takip etmeleri yararlı olacaktır.

Adler’in en bilinen ve özgün kavramı olan sosyal ilgi, çocuğun sosyalleşme sürecini ve bu süreçteki ait olma duygusunu, toplumda yer edinme ve topluma katkı sağlama çabasını ifade eder (Corey, 2008, s. 113). Adler’e göre arkadaşlık kurma, yakın ilişki oluşturabilme ve topluma katkı sağlayabilme üç önemli yaşam görevidir. Ailelerin rolü, bu üç önemli yaşam görevini yerine getirmede gereken becerilerin kazandırılması açısından çocuklarını desteklemeleri ve gerekli ortamları sağlamalarıdır. Bu amaçla çocuklar, sosyal ilişkilerinin güçlenebileceği ve boş zamanlarını değerlendirebilecekleri farklı sosyokültürel faaliyetlere aileleri tarafından yönlendirilebilirler. Okul psikolojik danışmanları ve öğretmenler bu konuda aileleri ve öğrencileri bilgilendirmeli ve bu bilinçle okullarda daha fazla sanatsal, sportif ve kültürel faaliyetlerin düzenlenmesi gerekir.

Bu araştırmanın daha da geliştirilebilmesi için farklı sınıf düzeylerindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişki incelenebilir. Bununla birlikte dijital oyun bağımlılığı ile başa çıkma programlarında öz denetim ve sosyal eğilimlerin yükseltilmesi önerilmektedir. Bu araştırmaya benzer araştırma yapacaklara dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimlerin genel olarak değil, dijital oyun bağımlılığı ile ilişkilendirilmesi şeklinde araştırılması önerilmektedir.

Kaynakça

American Psychiatric Association, (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). Arlington: American Psychiatric Publishing.

Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.

Anderson, C. A., Shibuya, A. ve Ihori N. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychol Bull*, 136, 151-173.

Baş, T. (2013). Anket (7. Baskı). Ankara: Seçkin.

Baumeister, R. F., Vohs, K. D. ve Tice, D. M. (2007). The Strength Model of Self-Control. *Current Directions in Psychological Science*. S. 16(6), 351-355. 10 Ekim 2017 tarihinde <http://www.jstor.org/stable/20183234> adresinden alınmıştır.

Berne, E. (2001). Hayat Denen Oyun. İstanbul: Kariyer.

Binark, M. ve Sütçü, G. (2008). Dijital Oyun. İstanbul: Kalkedon.

Chan, P. A. ve Rabinowitz, T. (2006). A Cross-Sectional Analysis of Video Games And Attention Deficit Hyperactivity Disorder Symptoms in Adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5, (16).

Chiu S. I., Lee J. Z. ve Huang D. H. (2004). Video Game Addiction İn Children and Teenagers İn Taiwan. *Cyberpsychol Behavior*, 7(5), 571-581.doi: 10.1089/cpb.2004.7.57

Corey, G. (2008). Psikolojik Danışma Kuram Ve Uygulamaları. Tuncay Ergene (Çev.). Ankara: Mentis.

Dewall, C. N. ve Anderson, C. A. (2011). The General Aggression Model. P.Shaver ve M. Mikulincer (Ed.), *Psychology of Violence*, 1(3), 245-258. doi: 10.1037/a0023842

Ergür, G. (2015). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayan İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimlerinin Ve Benlik Saygı Düzeylerinin İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Ersan, E., Süer, N. Ve Alcı, B. (2012). İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarına Göre İncelenmesi. 4. International Congress of Educational Research, 4-7 Mayıs 2012, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Evcin, S. (2010). Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimine Etkisinin İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Harma, M. (2008). The Impact of Parental Control and Marital Conflict on Adolescents' Self-Regulation and Adjustment (Master's Thesis). Middle East Technical University, Ankara.

Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Science*. 14(1), 203-216.doi:10.14687/jhs.v14i1.4387.

Hürriyet Haber, (2017, 10 Kasım). 'Mavi Balina' Oyunu Bu Kez Ordu'da Can Aldı. 15 Şubat 2018 tarihinde

<http://www.hurriyet.com.tr/gundem/mavi-balina-oyunu-bu-kez-orduda-can-aldi-40640584> adresinden alındı.

Karasar, N. (2017). Bilimsel Araştırma Yöntemi (32. Baskı). Ankara: Nobel.

Kıran, Ö. (2011). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği), Samsun İl Millî Eğitim Müdürlüğü, Samsun Sempozyumu 2011 Bildirisi.

Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. ve Kim, S. J. (2008). The Relationship between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcisistic Personality Traits. *European Psychiatry* 23(3), 212. doi: 10.1016/j.eurpsy.2007.10.010.

Köse, Z. (2013). 13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alışkanlıklarının Ve Sosyalleşme Durumlarının Araştırılması (Kütahya İli Örneği) (Yüksek Lisans Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.

Lee, C. ve Kim, O. (2015). Predictors of Online Game Addiction among Korean Adolescents. *Addiction Research and Theory*, 25(1), 58-66.doi: 10.1080/16066359.2016.1198474

Lemmens, J. S., Valkenburg, P.M. ve Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychol*, 12(Suppl.1): 77-95.

Moilanen, K. L. (2005). Parenting and Self-Regulation İn Adolescence: Associations with Adolescent Behaviors (Unpublished PhD. Dissertation). University of Nebraska.

Şelimen, M. (2016). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının 13-14 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri (Yüksek Lisans Tezi). Yalova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yalova.

Tangney, J. P., Boone A. L. ve Baumeister, R. F. (2004). High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success. *Wiley Online Library*.doi: 10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x

Tekin, O., Özkara, A., Cebeci, S., Işık, B., Çatal, F., Doğan, D. G., Bilici, M. ve Kara, S. (2007). Sosyal Eğilimler Ölçeği. *Yeni Tıp Dergisi*, 2007; 24: 198-204.

Summary

Game is a universal and important activity for human beings in each phase of their lives. Game plays a very important role among the 10-13 year-old-secondary school students who are in the phase of stepping into the age of adolescence from the childhood. It leads to addiction to games that secondary school students use the technological devices in order to play games. The duration of the playing time is a critical factor that affect the addiciton level. The increase in the duration of playing games causes the rise in this addiction. However, controlling the duration is related to self-control. In some research, it is pointed out that the relationship of the students to their parents, friends and teachers affect their game addiction.

Secondary school students are at the puberty phase. Puberty phase is pre-adolescence period. Puberty phase has some developmental challenges. Among these challenges are self-control and self-tendency. Relational survey model was used for this research as it aims to identify the relationship between digital game addiction of secondary school students and their both self-control and social tendency, and also to reveal how digital addiction, self-control and social tendency affect game addicition. The work group of this research is composed of 168 students-80 girls and 88 boys-studying in the 7th grades of public schools in Ünye, the province of Ordu, in the 2017-2018 academic year. In this study, four different scales were used. Personal Information Form was used to measure the demographic information of the students. Digital Game Addiction Scale was used to measure the levels of digital game addiction and to measure self-control skills. Self-Control Skills Scale in Adolescence and Social Tendencies Scale were used to measure social tendencies. Descriptive analyzing method is used to analyze the data. The data were analyzed by the help of the software SPSS 15.0 in this research and after analyzing the qualities of distribution, spearman correlation tests were applied. As a result, it is concluded that there is statistically no meaningful relationship between digital game addiction level, self-control abilities and social tendencies of the secondary school students who took part in this research. Conversely, the relationship between digital dependence and self-control and self-suffiency is expected. However, it is presumed that digital game addiction affects self-control success and self-control sufficiency which are sub-dimensions of self-control abilities negatively and in a low level. Based on the findings, suggestions were made to increase self-control and social tendencies in copying with digital gaming addiction. In order to further develop this research, the relationship between the levels of digital game addiction and self-control and social tendencies can be examined at various grade levels. Nevertheless, self-control and social tendencies are recommended in the programs of copying with digital game addiction. In this study, it is investigated the relationship between the self-control skills and social tendencies of the secondary school students with the digital addiction. It is recommended to investigate the research in the form of linking digital gaming addiction with self-control and social trends in general and not digital games addiction.
