

**T.C.
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI**

**DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE OYUNCULARIN SOSYAL ANKSİYETE
DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ: PUBG ÖRNEĞİ**

**TEZİ YAZAN
İrem ŞEKERCİ**

Danışman: Prof. Dr. Cem GÖKÇEN

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Ayşe AVCI

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Perihan ÇAM RAY

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MERSİN / EKİM 2022

ONAY**T.C.
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE**

20211002 numaralı öğrencimiz olan **İrem ŞEKERCİ** tarafından hazırlanan “**Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Oyuncuların Sosyal Anksiyete Düzeyleri Arasındaki İlişki: Pubg Örneği**” başlıklı bu tez çalışması jüri üyelerimiz tarafından **oy birliği** ile **Psikoloji** Ana Bilim Dalında **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır)

Üniv. Dışı- (Tez Danışmanı) – Jüri Başkanı: Prof. Dr. Cem GÖKÇEN
(Gaziantep Üniversitesi)

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır)

Üniv. İçi- Jüri Üyesi: Prof. Dr. Ayşe AVCI

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır)

Üniv. Dışı- Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Perihan ÇAM RAY
(Çukurova Üniversitesi)

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylarım.

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır)

20/ 05/ 2022

Doç. Dr. Murat KOÇ

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

NOT: Bu tezde kullanılan özgün ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’ndaki hükümlere tabidir.

İTHAF

Bu tezi, her zaman yanımda olan sevgili aileme ithaf ediyorum.

ETİK BEYANI

Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu ve aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

20/05/2022

İrem Şekerci

TEŐEKKÜR

Bu tez alıőmasında baőından beri desteęini esirgemeyen deęerli tez danıőmanım Prof. Dr. Cem GÖKÇEN hocama teőekkür ediyorum. Deęerli jüri üyeleri Prof. Dr. Ayőe AVCI hocama ve Dr. Öğr. Üyesi Perihan ÇAM RAY hocama tezime katkılarından dolayı teőekkür ediyorum. Hayatım boyunca hep yanımda olan ve benden desteklerini esirgemeyen sevgili annem Nuriye ŐEKERCİ'ye, sevgili babam Vural ŐEKERCİ'ye ok teőekkür ederim. Hayatımın ve yüksek lisans sürecimin her anında bana maddi manevi destek olan canım kardeőlerim E. İnci ŐEKERCİ, Ezgi Őekerci ve Atakan ŐEKERCİ'ye de ok teőekkür ederim. Ayrıca her ihtiyacım olduęunda yanımda olan, ocukluk arkadaőım, sevgili kuzenim Büőra ŐEKERCİ'ye de tezim süresince benden yardımını esirgemedięi için teőekkür ediyorum.

ÖZ

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE OYUNCULARIN SOSYAL ANKSİYETE DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ: PUBG ÖRNEĞİ

İrem ŞEKERCİ

Yüksek Lisans Tezi, Psikoloji Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Cem GÖKÇEN

Ekim 2022, 77 sayfa

Çalışmanın amacı dijital oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete düzeyleri arasındaki ilişkinin ve PUBG örneği ile ilişkilerinin incelenmesidir. Dijital oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete düzeyleri arasındaki ilişkinin PUBG örneği gözetilerek incelenmesinin, dijital oyun bağımlılığının sosyal hayata olan etkilerinin anlaşılmasına katkı sağlayabileceği düşünülmüştür.

Bu araştırma, Mersin ilindeki örgün devlet liselerine devam etmekte olan öğrenci örneklemini üzerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği(DOBÖ 7) ve Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Ayrıca verilerin toplanmasında araştırmacı tarafından geliştirilen Demografik Bilgi Formu kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini 494 lise öğrencisi oluşturmaktadır. Katılımcılar araştırmaya gönüllü katılım göstermişlerdir. Araştırma sürecinde toplanan bilgileri analiz etmek için SPSS 22.0 paket programı kullanılmıştır. Ölçeklerin birbirleri ile arasında bulunan ilişkiyi incelemek amacı ile Pearson korelasyon katsayısı uygulanmıştır. Sonrasında demografik veriler ile ölçeklerin alt boyutları arasındaki ilişkinin test edilmesi için, normallik varsayımı kabul edilerek, tek yönlü ANOVA, t testi, Chi-Square testi ve yine Pearson korelasyon katsayısı kullanılmıştır.

Demografik Bilgi Formu ile anket sorularını yanıtlayan 494 öğrenciden 238'i(%48,2) kız, 256'sı(%51,8) ise erkektir. Katılımcıların yaş ortalaması 16,22 bulunmuştur. Katılımcıların kaygı alt ölçeğinin ortalaması (71,25±15,99), kaçınma alt ölçeğinin ortalaması (71,52±15,87) ve Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği toplam puanlarının ortalaması (142,77±31,47) bulunmuştur. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanlarının ortalaması ise (25,31±7,23) bulunmuştur.

Çalışmanın bulgularına göre; dijital oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete düzeyi arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur. PUBG oynayan katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları, başka bir oyun oynayan katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarından daha yüksek bulunmuştur. Benzer şekilde, PUBG oynayan katılımcıların sosyal anksiyete düzeyleri de başka bir oyun oynayan katılımcıların sosyal anksiyete düzeylerinden yüksek bulunmuştur. Araştırma sonuçları ile ilgili bilgiler sonuç ve tartışma bölümleri içerisinde daha detaylı olarak incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: dijital oyun bağımlılığı, sosyal anksiyete, PUBG

ABSTRACT**THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAME ADDICTION AND
SOCIAL ANXIETY LEVELS OF GAMERS: THE EXAMPLE OF PUBG****İrem ŞEKERCİ****Master Thesis, Department of Psychology****Advisor: Prof. Dr. Cem GÖKÇEN****October 2022, 77 pages**

The aim of the study is to examine the social health problems with digital game and to examine the help related to PUBG. While you are in social platforms with digital game, you are in socializing by observing PUBG, with the help of the audience with digital game, you are guided by people who are in social media with digital game.

This research was carried out with the Digital Game Addiction Scale (DOBÖ 7) and the Liebowitz Social Anxiety Scale on a sample of students attending public high schools in Mersin. It is also designed for Dem, who has knowledge in data sources. The sample of the research is 494 high school students. Participants are shown as volunteers. SPSS 22.0 package program was used to analyze the information of the research information. To benefit from Pearson with the purpose that scales are utilizing transmitting. Acceptance of normality, ANOVA test, Chi-Square test, and Pearson monitoring were used to train the sub-dimensions of those who were raised and those who were raised.

Of the 494 students who answered the questionnaire with the Demographic Information Form, 238 (48.2%) were female and 256 (51.8%) were male. The average age of the participants was 16.22. The mean scores of the participants' anxiety subscale (71.25 ± 15.99), avoidance subscale (71.52 ± 15.87) and Liebowitz Social Anxiety Scale total scores (142.77 ± 31.47) were found. The mean score of the participants' Digital Game Addiction Scale total scores was found (25.31 ± 7.23).

According to the findings of the study; A positive and significant relationship was found between digital game addiction and social anxiety level. The digital game addictions of the participants playing PUBG were found to be higher than the digital game addictions of the participants playing another game. Similarly, the social anxiety

levels of the participants playing PUBG were higher than the social anxiety levels of the participants playing another game. Information about the research results is examined in more detail in the conclusion and discussion sections.

Keywords: Digital Game Addiction, Social Anxiety, PUBG

ÖNSÖZ

Günümüzde özellikle 14-18 yaş aralığında yani ergenlik döneminde olan çocuklar, vakitlerinin büyük kısmını cep telefonu ve bilgisayarlarda dijital oyun oynayarak geçirmekteler. Özellikle online oyunlarda birlikte oynadıkları kişilerle konuşarak veya yazışarak sürekli iletişim halindedir. Zamanlarının çoğunu bu şekilde geçirdikleri için ekranın dışındaki yani gerçek dünyada kurdukları iletişimin minimum düzeye düşebileceği düşünülmüştür. Bununla birlikte kendisini sürekli bir kalkanın arkasından ifade eden çocukların iletişim sorunları ile birlikte sosyal fobi düzeylerinde de artış olabileceği düşünülmüştür. Özellikle de dijital oyun oynama durumu bağımlılık düzeyine geldiyse, çocuğun sosyal yaşamına olumsuz yansıtacağı ve giderek sosyal fobi düzeylerinde artış yaşayabilecekleri öngörülmüştür. Geçtiğimiz yıllarda ortaya çıkan ve etkilerini günümüzde hala devam ettiren COVID-19 pandemi sürecinin de evde kalma, evden eğitim görme gibi durumlar sebebi ile dijital oyun bağımlılığını ve devamında sosyal fobiyi artırmış olabileceği düşünülmüştür. Bu öngörüler sebebi ile bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete arasındaki ilişki incelenmiştir.

Bahsedilen dijital oyunların en bilinenlerinden olan PUBG, dünya üzerinde çok fazla oyuncusunun olması, oyun içerisinde verilen görevlerin aşamalı bir şekilde rakiplerinden önce tamamlanmasının gerekmesi, oyun esnasında kendi takım arkadaşlarıyla konuşarak iş birliği yapmasının gerekmesi gibi sebeplerle örnek olarak seçilmiştir.

Literatürde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete ilişkisini inceleyen az sayıda Türkçe çalışma olduğu görülürken, bu ilişkiyi PUBG oyunu ile ilişkilendirerek inceleyen bir çalışmaya ise rastlanılmamıştır. Yukarıda da bahsedildiği gibi bu çalışmanın COVID-19 pandemisi sürecinde yapılmış olması ve bu konuda az sayıda çalışma bulunmasından dolayı literatüre katkı sağlayacağı ve teknolojinin insanların ruh sağlığına etkilerini açıklamada yardımcı olabileceği düşünülmektedir.

İÇİNDEKİLER

KAPAK.....	i
ONAY	ii
İTHAF.....	iii
ETİK BEYANI	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZ	vi
ABSTRACT.....	viii
ÖNSÖZ	x
İÇİNDEKİLER	xi
KISALTMALAR LİSTESİ	xiii
TABLolar LİSTESİ.....	xiv
EKLER LİSTESİ	xvi
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Tanımlamalar	3
1.1.1. Dijital Oyun	3
1.1.2. Bağımlılık	3
1.1.3. Dijital Oyun Bağımlılığı	4
1.1.4. Sosyal Anksiyete.....	6
1.1.5. Dijital Oyunlar ve PUBG.....	8
1.2. Araştırma Amacı ve Hedefi	9
1.3. Araştırmanın Önemi ve Sınırlılıkları	10
1.4. Araştırmanın Sayıtları.....	11
1.5. Araştırma Soruları ve Araştırma Hipotezi	11
1.5.1. Araştırmanın Alt Soruları	11
1.5.2. Araştırma Hipotezi.....	12
2. TEORİK ÇERÇEVE VE METODOLOJİ.....	13
2.1. Tasarım.....	13
2.2. Evren ve Örneklem	13
2.3. Veri Toplama Araçları	13
2.3.1. Bilgilendirilmiş Onam Formu(Ek 1).....	13
2.3.2. Yönerge(Ek 2).....	13
2.3.3. Sosyodemografik Bilgi Formu(Ek 3).....	13

2.3.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği(Ek 4)	14
2.3.5. Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği(Ek 5).....	14
2.4. Veri Analizi.....	15
3. BULGULAR.....	16
3.1. Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin Normallik Varsayımının Test Edilmesi	19
3.2. Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği ve Alt Boyutları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Arasındaki İlişkiler	20
3.3. Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği ve Alt Boyutları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin Demografik Verilere Göre Analizleri.....	25
4. TARTIŞMA VE YORUM.....	33
4.1. Ergenlerde Sosyal Anksiyete Düzeyleri ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	33
4.2. Katılımcıların PUBG Oyuncusu Olma, Başka Bir Dijital Oyun Oynama veya Dijital Oyun Oynamama Durumları ile Sosyal Anksiyete Alt Boyutları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.....	34
4.3. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Oynanan Oyunun Türü(PUBG veya diğer oyunlar) Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	35
4.4. Sosyal Anksiyete Alt Boyutları ile Oynanan Oyunun Türü(PUBG veya diğer oyunlar) Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	35
4.5. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Günlük Oyun Oynama Süresi, Yaş ve Cinsiyet Değişkenleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	36
4.6. Yaş, Cinsiyet ve Günlük Oyun Oynama Süresi Değişkenleri ile Sosyal Anksiyete Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.....	37
5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	39
5.1. Sonuçlar	39
5.2. Öneriler	40
KAYNAKÇA.....	42
EKLER.....	49

KISALTMALAR LİSTESİ

- APA** : Amerikan Psikoloji Derneđi
DSM : Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı
PUBG : Playerunknown's Battlegrounds
DOBÖ : Dijital Oyun Bađımlılıđı Ölçeđi
SPSS : Statistical Package for the Social Sciences

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1.	Katılımcıların Sosyodemografik Bilgilerine Ait Veriler.....	17
Tablo 2.	Günlük Oyun Süresi ile Tercih Edilen Oyuna Ait Sayısal Veriler.....	18
Tablo 3.	LSAÖ Toplam Puanlarına ve Alt Boyutlarına, DOBÖ Toplam Puanlarına Göre Normallik Testi Sonuçları	19
Tablo 4.	LSAÖ ve Alt Boyutları ile DOBÖ Tanımlayıcı İstatistikleri.....	20
Tablo 5.	DOBÖ Sayısal Verileri.....	21
Tablo 6.	LSAÖ ve Alt Boyutları ile DOBÖ Toplam Puanlarına Ait Pearson Korelasyon Değerleri.....	21
Tablo 7.	LSAÖ Alt Boyutları ile Tercih Edilen Dijital Oyun veya Oyun Oynamama Durumlarının Karşılaştırılması	22
Tablo 8.	LSAÖ Alt Boyutları ile Tercih Edilen Dijital Oyun veya Oyun Oynamama Durumlarının Karşılaştırılması İçin Yapılan Post-Hoc Analizi	23
Tablo 9.	Tercih Edilen Dijital Oyuna Göre Sosyal Anksiyete Düzeylerinin Karşılaştırılması.....	23
Tablo 10.	Tercih Edilen Oyun ile Dijital Oyun Bağımlılığının Karşılaştırılması	24
Tablo 11.	Tercih Edilen Oyun ile LSAÖ Alt Boyutlarının Karşılaştırılması	24
Tablo 12.	Katılımcıların DOBÖ Toplam Puanlarının Yaş Değişkeni Açısından Karşılaştırılması.....	25
Tablo 13.	Yaş Değişkeni ile Dijital Oyun Bağımlısı Olma veya Olmama Durumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	26
Tablo 14.	Yaş Değişkeni ile LSAÖ ve Alt Boyutları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.....	26
Tablo 15.	Cinsiyet Değişkeni ile DOBÖ Toplam Puanları Karşılaştırılması.....	27
Tablo 16.	Cinsiyet ile Dijital Oyun Bağımlısı Olma veya Olmama Durumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.....	27
Tablo 17.	Cinsiyet Değişkeni ile LSAÖ ve Alt Boyutlarının Karşılaştırılması.....	28
Tablo 18.	Günlük Oyun Oynama Süresi ile DOBÖ Toplam Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	29
Tablo 19.	Günlük Oyun Oynama Süresi ile LSAÖ ve Alt Boyutları Karşılaştırılması.....	30

Tablo 20. LSAÖ Alt Boyutları ile Günlük Oyun Oynama Süresinin Karşılaştırılması İçin Yapılan Post-Hoc Analizi	31
--	----

EKLER LİSTESİ

EK-1.	Etik Kurul Onay Belgesi	49
EK-2.	Çağ Üniversitesi SOBE Etik Kurul İstek İzin Yazısı	51
EK-3.	Çağ Üniversitesi Anket İzin Yazısı.....	52
EK-4.	Çağ Üniversitesi Etik Kurul İzin Yazısı	53
EK-5.	MEB İzin İstek Yazısı.....	54
EK-6.	Bilgilendirilmiş Onam Formu	55
EK-7.	Yönerge	57
EK-8.	Sosyodemografik Bilgi Formu.....	58
EK-9.	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği(DOBÖ 7).....	59
EK-10.	Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği.....	60

1. GİRİŞ

Günümüzde internet üzerinden oynanan oyunların popülaritesi özellikle gençler arasında iyice artmış durumdadır. Gerek teknolojinin ilerlemiş olması gerekse bütün bunlara ulaşımın daha kolay olması bu artışa sebebiyet veriyor olabilir. Vaktinin büyük çoğunluğunu dijital ortamda geçiren gençlerin sosyalleşmek için dijital eğlenceye yönelmeleri olağan görülmektedir. Teknoloji kullanımı ve dijital eğlence çoğunlukla olumlu görünse de oyun oynamadaki önemli artışın her zaman avantajlı olmayabileceği ve bireylerin ‘Oyun Oynama Bozukluğu’ tehlikesi altında olabileceği de göz önünde bulundurulmalıdır.

Oyun Oynama Bozukluğu olarak kabul edilen dijital oyun bağımlılığı günümüzde önemli bir sorun haline gelmiştir. Zamanının büyük bir çoğunluğunu oyun oynayarak internette geçiren bireylerin dış ortamdan uzaklaştığı ve daha çok internet üzerinden iletişim kurdukları görülmektedir. Bu uzun süreli uzaklaşmanın bireylerin çevreleri ile iletişimlerinde değişikliklere yol açacağı düşünülmektedir. Sürekli genellikle oyun içerisinde yazışarak iletişim kurmak, insanlarla yüz yüze iletişim kurulduğunda kişinin alışık olmadığı bir ortamda hissetmesine yol açabilir. Bu alışılmadık his sebebi ile birey yargılanacağı ve/veya uyum sağlayamayacağı yönünde korkulara kapılabilir. Bu korkular sonucunda kişide kaçınma davranışları da oluyorsa sosyal anksiyetenin varlığından söz edilebilir. Sosyal anksiyete, kişinin sosyal ilişkiler kurarken diğer şahıslar tarafından yargılanmaktan ve değerlendirilmekten korkmasına ve rahatsızlık hissetmesine; topluluk önünde ya da tanıdık olmayan insanlarla konuşmaktan kaçınma gibi tepkiler vermesine sebep olan özel bir anksiyete türüdür (APA, 2015). Sosyal anksiyetenin ergenlik döneminde zirve yaptığı da bilinmektedir. Bu bilgiler doğrultusunda dış dünya ile uzun süre kısıtlı iletişim kuran, odasında bilgisayar başında vakit geçiren ergenlerde sosyal anksiyete olması beklenebilir. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının sosyal anksiyeteye sebebiyet verebileceği savı bu şekilde ortaya çıkmıştır. Dijital oyun bağımlılığı çok kapsamlı bir kavramdır ve bu konu ile ilgili çok sayıda çalışma yapılmıştır. Yapılan bir çalışmada günümüzde ergenler arasında en çok oynanan oyunlardan birinin PUBG olduğu saptanmıştır(Yumrukuz, 2021). Ayrıca bu konu ile ilgili yakın tarihli çalışmaların çoğunda yine PUBG'nin baz alındığı görülmüştür(Sancaklı, 2021 ; Yumrukuz, 2021 ; Mamun ve diğ., 2020 ; Gül, 2019). Ayrıca 2019 yılında PUBG bağımlılığı için ‘PUBG Addiction Test’ adında ayrı bir ölçek üretilmiştir. Bu ölçek 2021 yılında Türkçeye çevrilerek bir çalışmada da

kullanılmıştır(Yumrukuz, 2021). Bütün bunlarla birlikte PUBG'nin savaşma ve hayatta kalma odaklı bir dayanıklılık oyunu olması da diğer oyunlara nazaran daha çok bağımlılık yaratabileceğini düşündürmektedir.

Yukarıda da bahsedildiği gibi günümüzde özellikle 14-18 yaş aralığında yani ergenlik döneminde olan çocuklar, vakitlerinin büyük kısmını cep telefonu ve bilgisayarlarda dijital oyun oynayarak geçirmektedirler. Özellikle online oyunlarda birlikte oynadıkları kişilerle konuşarak veya yazışarak sürekli iletişim halindedirler. Zamanlarının çoğunu bu şekilde geçirdikleri için ekranın dışındaki yani gerçek dünyada kurdukları iletişimin minimum düzeye düşebileceği düşünülmüştür. Bununla birlikte kendisini sürekli bir kalkanın arkasından ifade eden çocukların iletişim sorunları ile birlikte sosyal fobi düzeylerinde de artış olabileceği düşünülmüştür. Özellikle de dijital oyun oynama durumu bağımlılık düzeyine geldiyse, çocuğun sosyal yaşamına olumsuz yansıtacağı ve giderek sosyal fobi düzeylerinde artış yaşayabilecekleri öngörülmüştür. Geçtiğimiz yıllarda ortaya çıkan ve etkilerini günümüzde hala devam ettiren COVID-19 pandemi sürecinin de evde kalma, evden eğitim görme gibi durumlar sebebi ile dijital oyun bağımlılığını ve devamında sosyal fobiyi artırmış olabileceği düşünülmüştür. Bu öngörüler sebebi ile bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete arasındaki ilişki incelenmiştir.

Bahsedilen dijital oyunların en bilinenlerinden olan ve son yıllarda, yukarıda da bahsedildiği gibi, akademik çalışmalara daha çok konu olmaya başlayan Playerunknown's Battlegrounds (PUBG), dünya üzerinde çok fazla oyuncusunun olması, oyun içerisinde verilen görevlerin aşamalı bir şekilde rakiplerinden önce tamamlanmasının gerekmesi, oyun esnasında kendi takım arkadaşlarıyla konuşarak iş birliği yapmasının gerekmesi gibi sebeplerle örnek olarak seçilmiştir.

Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği en çok kullanılan ve sonuçları en güvenilir bulunan sosyal anksiyete ölçeklerinden biridir. Ölçekte kişinin sosyal ilgi ve performans durumları korku ve kaçınma olmak üzere iki bölümde ayrı ayrı puanlanmaktadır. Aynı zamanda 14-18 yaş aralığındaki ergenlere uygulanmasının da uygun olması sebebi ile bu çalışmada kullanılmak üzere seçilmiştir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin 7 soruluk kısaltılmış versiyonunun 2014 yılında yapılan Türkçeye uyarlama çalışmasında bütün maddelerin problemli dijital oyun oynama eylemlerini test ettiği ispat edilmiştir. Ölçeğin çocukların anlayabileceği ve doğru yanıtlar verebileceği şekilde olduğu düşünülmüştür. Bu sebepler ile bu araştırma için DOBÖ-7'nin kullanılması uygun bulunmuştur.

1.1. Tanımlamalar

1.1.1. Dijital Oyun

Dijital oyunlar, oyuncuların bilgisayar, tablet, akıllı telefon gibi farklı elektronik aletler ile oynadıkları, birçok farklı yazılım ile programlanan, oyuncuların kişiye özel, oyundaki ilerlemelerinin kaydedildiği ve kaldıkları yerden devam eden kullanıcı girişi yapmalarını olanak veren oyunlardır(Irmak ve Erdoğan 2016). Dijital oyun yerine video oyunu, bilgisayar oyunu, konsol oyunu, çevrimiçi oyunlar gibi farklı isimler de kullanılabilir.

Teknolojinin ilerlemesiyle internet ortamına taşınan oyunlar dijital oyun kavramının ortaya çıkmasına sebep olmuştur diyebiliriz. Günümüzde teknolojiye ulaşılabilirliğin de kolaylaşması ile birlikte özellikle çocuklar ve ergenler arasında dijital oyunlara olan ilgi artmış durumdadır. Zaman ilerledikçe de dijital oyunların popülerliği artmaya devam etmektedir.

1.1.2. Bağımlılık

Bağımlılık(addiction), Latince kökenli “bağlı” ve “tarafından köleleştirilmiş” anlamlarına gelen “Addicere” sözcüğünden türetilmiştir. Kişinin bağımlı olduğu nesnenin uzak duramaması, bu nesne olmadığında yoksunluk belirtileri göstermesi ve tekrar o nesneyi bulmaya çalışması bağımlılık olarak tanımlanabilir. Bir diğer tanım ise, tedavi olunmadığı takdirde kullanılan madde miktarının giderek artmasıdır(Bat ve Kayacan 2016). Bağımlılıkta, amaç var olan bir rahatsızlığı hafifletmek değil, tekrarlı ve artan şekilde alınmasıyla ortaya çıkan ve engellenemeyen zevke ulaşmadır. Madde alımı azaltıldığında veya bırakıldığında fiziksel ve psikolojik rahatsızlıklar belirler. (Kurtaran, 2008).

Bağımlılık, şahsın davranışları ya da kullandığı maddeler üzerindeki denetimini kaybetmesi ve o olmadan yaşamını devam ettiremiyor gibi hissetmesidir. Yani bu davranış ve kullanımlarda bireyin iradesi etkisini kaybeder ve kişinin davranışı istemsiz bir şekilde devam eder. Bağımlı kişi vaktinin büyük bir kısmını madde veya davranışa harcamasına ve günlük işlerini aksatmasına sebep olacaktır(Eker, 2016).

Toraman (2013)’a göre bağımlılıktaki üç temel unsur aşağıdaki gibidir:

- Her durumda ve koşulda maddeyi bulabilmek için engellenemeyen arzu ve isteğin bulunması,

- Kullanılan maddenin miktarını veya sürenin devamlı olarak arttırılma mecburiyeti (tolerans),
- Kullanılan madde veya nesne için fizyolojik ve psikolojik ihtiyacın hissedilmesi(yoksunluk).

Bağımlılık denince akla öncelikle madde bağımlılıkları gelmektedir fakat madde bağımlılığı dışında davranışsal bağımlılıklar da bulunmaktadır. Bir nesne ile bağlantılı olmayan pek çok bağımlılık türü bulunmakta; alışveriş, yeme, televizyon, seks, bilgisayar, internet ve oyun bağımlılığı davranışsal tabanlı bağımlılıklar arasında bulunmaktadır. (Soydan, 2015).

Eker (2016) bağımlılığın başladığını aşağıdaki kriterler ile tanımlamıştır;

- Kişi zamanının büyük bir kısmını bağımlılık nesnesi ya da davranışıyla geçirmesi,
- Bağımlılık oluşturabilecek madde miktarının ya da davranışların sürelerinin gittikçe artması,
- Bağımlılık yaratan madde ya da durumun kesilmesi ve aksatılması durumunda bağımlı kişilerde öfke, huzursuzluk ve yoksunluk belirtilerinin görülmesi,
- Bağımlılık sonucunda bireyin kişisel ve toplumsal sorumluluklarını yerine getirememesi,
- Kişi bağımlılığa ilişkili olarak fiziksel, ruhsal ve adli sorunlarla karşılaşsa da maddeyi kullanmaya veya davranışı yapmaya devam etmesi,
- Kişinin kullanım kontrolünü kaybetmesi ve planladığından daha fazla madde kullanması ya da davranışlarda bulunması.

1.1.3. Dijital Oyun Bağımlılığı

Kişinin sürekli oyun hakkında düşünmesi, oyunu bırakmakta güçlük çekmesi, kişinin zihninde oyun ile gerçek yaşamının iç içe geçmesi ve oyun sebebiyle diğer sorumluluklarını ve günlük aktivitelerini yerine getirememesi olarak tanımlanabilen dijital oyun bağımlılığı, bireyi pek çok yönden olumsuz etkilemektedir. Psikolojik olarak saldırganlık, obsesif ve agresif davranışlar, duygu ve hislerin azalması, istek kaybı, gerçek hayattan kaçınma, çabuk sıkılma, antisosyal davranışlar, artan anksiyete seviyesi, gerçek ve hayal arasında yaşanan karmaşa gibi durumlar görülebilirken

biyolojik olarak kısıtlı hareket dolayısıyla el, omuz, omurga görünüşü ve psikomotor beceri bozuklukları, göz kuruluğu, görme kaybı, kilo artış ya da kaybı, hiperaktivite, çocuklukların erken olgunlaşması, yorgun ve sürekli uykulu olma davranışları görülebilmektedir (Horzum, 2011). Bu olumsuzlukların yanı sıra tendon iltihabı, nörolojik rahatsızlıklar, kısmi felç, metabolizmada hızlanma (Dolu ve ark., 2010), dikkat eksikliği, saldırganlık, empati kuramama, duyarsızlaşmada artış, aile yapısı, okula devam konusunda yaşanan sorunlar, psikolojik fonksiyonlara verdiği zararlar (Çelen, 2013), şiddet içerikli davranışlara yönelimi arttırma (Anderson ve Bushman, 2001), anksiyeteye, endişeye (Schulte-Markwort, 2005), fiziksel, psikolojik, sosyal olumsuz etkilere neden olma (Grüsser ve Thalemann, 2006) ve akademik başarıda gerileme olarak sıralanabilir.

Dijital oyun bağımlılığı, kişinin oyunlar sebebi ile yaşadığı sosyal ve duygusal sorunların farkında olmasına rağmen bunu denetim altına alamayıp takıntılı bir biçimde oynamaya devam etmesi durumudur (Lemmens ve ark., 2009). Dijital oyun bağımlılığı, Mayıs 2013 tarihinde de Amerikan Psikiyatri Birliği (2014) tarafından yayımlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5'in üçüncü ekinde internette oyun oynama bozuklukları arasında yer almıştır.

Dijital oyun bağımlılığı ile alakalı çalışmalar geçmişten günümüze artış göstermektedir. Son yıllarda yapılan araştırmalarda ise bu bağımlılık türü psikolojik problemler ile ilişkilendirilerek çalışılmaya başlanmıştır. Bu bağımlılık türü genel olarak bilgisayarın kontrolsüz, zararlı ve uzun süre kullanımını kapsayan davranış bağımlılığı türü olarak ifade edilmektedir. Aynı zamanda dijital oyun bağımlılığı; çocukların uzun süre oyun oynamaları, oynamayı durduramamaları, oyun nedeni ile yerine getirmesi gereken durumları aksatmaları ve oyunu gerçek yaşantı ile ilişkilendirerek oyunu diğer faaliyetlere tercih etmeleri gibi sonuçları olan bir kavramdır (Eni, 2017). Weinstein'e göre (2010) dijital oyun bağımlılığı, kişilerin kendilerini sosyal ilişkilerden soyutlaması ve günlük yaşam olaylarının yerine daha çok oyun başarısına odaklanma gibi hayatı negatif yönde etkileyen kullanımdır.

Griffiths (2005) ise dijital oyun bağımlılığı kriterlerini dikkat toplama, geri çekilme, çatışma, tolerans, nüksetme ve duygu-durum değişikliği olarak ifade etmektedir.

Oyun bağımlılığı belirtileri Yeşilay, Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitimi (2016) raporunda aşağıdaki maddeler ile açıklanmıştır;

- Kişinin oyun ile geçirdiği süre konusunda ailesi ile tartışması ve bu tartışma sonucunda aileden uzaklaşması,
- Kişinin bilgisayarın başında olmadığı zamanlarda sınırlı ve huzursuz olması,
- Kişinin sosyal ilişkilerinin bozulması,
- Kişinin oyunda elde ettiği başarısının gerçek hayatından daha önemli olması,
- Kişinin yakınları ile vakit geçirmek yerine bilgisayar oyunları ile vakit geçirmeyi seçmesi,
- Uykusuzluk, yorgunluk gibi fiziksel rahatsızlıkların görülmesi.

Uluslararası araştırmalar oyun bağımlılığının yaygınlık oranının %2 ila 15 arasında değiştiğini göstermektedir. Amerikan Tıp Derneği tarafından yapılan araştırma sonucunda dijital oyun oynayan gençlerin oranının %90 olduğu ve bu gençlerin oyun bağımlılığı oranının %15 olduğu bulunmuştur. Çin, Tayvan ve Kore gibi ülkelerde ise dijital oyun oyuncusu olmak büyük bir problem olarak olmaya başlamıştır. Norveç'te 2500 kişinin katıldığı araştırmada ise problemlili dijital oyun oynama oranının %4,1 olduğu bulunmuştur. Dijital oyun oynayanlardan bağımlılık düzeyinde olanların oranı ise %0,6'dır (Irmak, 2014).

1.1.4. Sosyal Anksiyete

İlk kez 1980'de DSM-III'te tanımlanan sosyal anksiyete, 1989'da DSM-III-R'de 'Başka insanlar tarafından yargılanabileceği veya birden fazla durumdan sürekli olarak korku duyma; utanma, rezil olma durumlarını yaşayabileceğinden veya yanlış şeyler yapacağından korkma' olarak tanımlanmıştır. 1994 yılında DSM-IV'ün Türkçeye çevrilmiş halinde, 'Kişinin tanımadığı insanlarla bir arada bulunduğu veya diğer insanların gözlerinin onun üzerinde olabileceği, en az bir toplumsal durumdan veya bir performans gerçekleştirdiği durumdan şiddetli ve sürekli bir korku duymasıdır' şeklinde tanımlanmıştır. Ayrıca sosyal anksiyetenin yabancı insanlarla etkileşimden kaynaklı görünür olabileceği ve anksiyete belirtilerinden fiziksel olanları diğer insanların anlaması ihtimali yüzünden de anksiyetenin ortaya çıkabileceği yazılmıştır (Eldoğan, 2018). DSM-V sosyal anksiyeteyi, 'Bireyin diğer insanların kendisini değerlendirebileceği sosyal ortamlarda ve toplum içinde iken gözle görülebilen, bariz bir biçimde korku hissetmesi' şeklinde tanımlamıştır. DSM-V'in Türkçe halinde

'toplumsal anksiyete bozukluğu' ismi kullanılmıştır. Bunun ile birlikte 'yaygın' ifadesi silinmiş ve 'sadece eylemin gerçekleştiği sırada' ifadesi yazılmıştır.

Sosyal anksiyete; yabancılarla tanışılırken, telefon kullanırken, misafir ağırlarken, restoranda yemek yerken, başkalarının önünde yazı yazarken, topluluk karşısında konuşma yaparken, umumi tuvaletleri kullanırken vs. yaşanabilir. Sosyal anksiyete yaşayan kişi kendisi ve bulunduğu çevre ile ilgili otomatik kognisyonlar üretmeye başlar. Kişi çevresine olumlu bir izlenim bırakmak istemektedir fakat bunu gerçekleştirebileceğine olan inancı çok zayıftır. Sosyal anksiyete yaşayan kişi kendisine 'hep güçlü olmalıyım, zeki görünmeliyim, akıcı konuşmalıyım...' gibi yüksek standartlar belirler. Bunları gerçekleştirmek istediği için de dikkati çevreye değil kendisine odaklar. Eğer diğer insanların gözünde kodladığı 'ben'i gerçekleştiremezse(ki belirlediği standartlar gerçeklikten uzak olduğu için çok muhtemeldir) diğer insanlar tarafından kabul görmeyeceğini ve zayıf, beceriksiz, güçsüz bir insan olarak görüleceğini düşünür.

Ergenlikte en çok gözlenen niteliklerden ikisi dikkat çekme ve beğenilme isteğidir. Ergenler bunların gerçekleşmesini çok istiyorlar fakat çoğunlukla topluluk içinde insanların odağında olmak, başkaları tarafından eleştirilme ve gülünç bir hale düşme kaygısı toplum içinde anksiyeteye neden olabilir(Koçak, 2001). Ergenlik döneminde görülen sosyal anksiyete oldukça önemlidir. Ergenlik dönemi toplum içerisinde kendini tanımlayacak bir kimlik edinmenin, akran ilişkilerinin ve sosyalleşmenin çok önemli olduğu bir dönemdir. Bu dönemde sosyal anksiyetenin sebeplerini ve hayatındaki etkilerini anlamak, bir birey olarak var olma çabası içindeki ergeni anlamamıza yardımcı olabilir (Kalkan, 2008).

Türkiye'deki ergenlik dönemi içerisindeki çocukların sosyal anksiyetesinin olma oranı %14,4 bulunmuştur. Bahsedilen çalışmada yeterli sosyal destek görememe, kişinin psikiyatrik tedavi görüyor olması ve kadın olması sosyal anksiyetenin artmasına sebep olan faktörlerdir(Bayramkaya, Toros ve Özge, 2005).

Sosyal anksiyetesi olan bireylerin, internette kendilerini daha sosyal buldukları söylenebilir. Sosyal anksiyetesi olan kişiler internetteki ortamların yüz yüze iletişime oranla daha ödüllendirici ve daha az tehditkar olduğunu düşünmektedirler. Bu yüzden sosyal anksiyetesi bulunan kişiler internette daha çok vakit geçirmekte ve bunun dolayında okul ve aile hayatında problemler yaşanabilmektedir. Bu sebeplerle sosyal anksiyetenin kişilerde sorunlu internet kullanımı eğiliminde etkilerinin bulunduğu söylenmiştir(Zorbaz, 2013).

1.1.5. Dijital Oyunlar ve PUBG

İlk ticari oyun 1971 yılında piyasaya sürülmüş olan 'Computer Space'tir. Günümüzde medya dünyasının önemli bir kısmını oluşturan dijital oyun endüstrisinin kullanıcıları bir milyarı geçkindir (Entertainment Software Association, 2013). 1990'lardan itibaren büyüme hızı artan oyun endüstrisinde hızlı tüketme sonucu sürekli yeni sürümlerinin piyasaya çıkarıldığı dijital oyunlar ortaya çıkmıştır. Bu oyunlar genellikle kullanıcıların tercihleri doğrultusunda, kitlenin iyi okunması sonucunda şekillenmiştir. Oyun türlerinin gruplanmasında uzmanlar arasında görüşlerde birlik bulunmamakta fakat Adams ve Rollings(2006)'in belirledikleri yedi tür yapboz, taktik, aksiyon, aksiyon, rol yapma, simülasyon ve spordur. Bununla birlikte dijital oyunlar konsollarda, bilgisayarlarda, cep telefonlarında ve atari salonlarında olmak üzere dört farklı oyun alanında internet ile ya da internetsiz oynanabilmektedir. Bu oyunlar katılımcılara göre bir kişi ile veya grup halinde oynanabilmektedir.

PUBG oyunu 2017 yılında Güney Kore kuruluşlu bir şirket olan 'Bluehole' tarafından geliştirilmiştir. Oyunu geliştiricileri piyasaya çıktığı yıl itibariyle 200-300 bin arası bir satış beklemişlerdir fakat oyun yalnızca beş hafta içerisinde 2 milyonluk bir satışa ulaşmıştır. Sekiz ay sonunda ise oyuncu sayısı 50 milyonu bulmuştur(<https://leadergamer.com.tr/pubg-yapimcisi-oyunun-satislari-/>). Günümüzde aynı anda 1 milyondan fazla kişi PUBG oynamaktadır. Beklentinin çok üzerinde olan satış başarısı ve oyunun kısa zamanda çok yoğun ilgi görmesi sonucu 'PUBG Corporation' adında bir alt şirket kurulmuştur. Ardından ABD'de de bir ofis açmıştır.

Oyun ilk çıktığında yalnızca kendi web sitesinden ve 'Steam' adlı sanal platformdan indirilecek şekilde üretilmişti. Aynı zamanda ilk zamanlarda yalnızca bilgisayardan oynanabiliyordu. Fakat sonrasında oyun yüksek başarıya ulaştığı için üretici şirket oyunu XBOX ve Playstation'larda da oynanacak biçime getirmiştir. Bunun üzerine toplamda 100 milyondan fazla indirilen oyunu günde 14 milyonun üzerinde oyuncu oynamaktadır(<https://www.sporx.com/espore/pubg-mobilein-indirilme-sayisi-100-milyonu-gectiSXGLQ36195SXQ?sira=6>).

2021'in Ağustos ayında oyunun geliştirici şirketi Krafton, isim konusunda değişikliğe gideceklerini açıklamıştır. 'PlayerUnknown's BattleGrounds' oyununun yeni isminin kısaltılarak 'PUBG: Battlegrounds' olacağını duyurmuşlardır. Yeni duyurulan 'PUBG: New State' oyunu da bu yeni ismin altında yer alacak. Oyuncular tarafından büyük bir ilgiyle beklenen ve 2021 yılının tema olarak belirlendiği PUBG: New State oyunu Google Play isimli mağazadan 10 milyonu aşan ön kayıt başvurusu ile rekor

kırmıştır. Şirket kırılan bu rekoru oyunculara resmi Twitter sayfasından teşekkür ederek açıklamıştır.

Çok oyunculu(multiplayer) bir oyun olan PlayerUnknown's BattleGround(PUBG), aksiyon oyunlarının çeşitlerinden biri olan 'Birinci Şahıs Nişancı' türündedir. Oyun tek oyunculu(singleplayer), iki oyunculu(duo mod) veya dört oyunculu(squad mod) olarak oynanabilmektedir. 'PlayerUnknown's BattleGround' Türkçeye 'Bilinmeyen Oyuncunun Savaş Alanı' olarak çevrilmektedir ve bu oyunda bulunan farklı karakterlerin tamamı denk özelliklerdedir(Gül, 2019). Bu denklik her oyuncuya veya her ekibe kazanmak için eşit şans tanımaktadır. PUBG'nin hikayesi, uçakta başlıyor. Bu oyunda hedef paraşüt ile atlanan adada kalan, ölmeyen son kişi veya son ekip olabilir. PUBG'nin senaryosu son derece belirsizdir, ulaşılmaya çalışılan, hedeflenen sonu bulunmamaktadır. Bu oyunda oyuncunun tek amacı oyunun gönderdiği adada ölmeyi başaran oyuncu olabilir. Yeni oyunların her birinde paraşüt ile adaya giden oyuncu git gide küçülen alanda diğerlerini yenmek, adanın içinde hayatta kalan son oyuncu olabilir için çabalarlar. Oyunda en son kalan yani oyunu kazanan kişi hiçbir ödül almamaktadır. Bununla birlikte kazanan kişi veya ekibin bilgisayarında iğneleyici biçimde "hadi iyisin, çorba parası çıktı" anlamına gelen bir yazı çıkar (Orijinal oyunda hemen hemen aynı anlama gelen bir deyim olan "Winner, winner, chicken dinner" yazar). Yani oyuncu oyun adasında yalnız başına veya ekip halinde hayatta kalmaya çalışırken, bunun için hiçbir sebepleri, verilen hiçbir ödül bulunmamaktadır.

Bunların yanı sıra PlayerUnknown's BattleGround, ilk Battle-Royale (git gide küçülen alanda ölmeyen son oyuncu olmak için çabalanan aksiyon oyunları türlerinden) oyunu olmamasına rağmen Fortnite, Apex Legends vb. daha sonra çıkan oyunlar için örnek teşkil etmiştir.

1.2. Araştırma Amacı ve Hedefi

Çalışmadaki amaç dijital oyun bağımlılığı-sosyal anksiyete düzeyleri arasındaki ilişkinin ve PUBG örneği ile ilişkilerinin incelenmesidir.

Günümüzde çok büyük kitleleri etkisi altına alan dijital oyunların bireyler üzerinde olumlu-olumsuz birçok etkisi bulunmaktadır. Bu çalışmada ise dijital oyun bağımlılığı yani bu oyunların olumsuz tarafı incelemeye alınacaktır. Dijital oyun bağımlılığının kişilerde sosyal anksiyeteye sebep olabileceği düşünülmektedir. Bir oyuna bağımlı olmak kişinin zamanının büyük bir kısmını izole bir şekilde geçirmesine neden olacağı

için, sosyal becerilerde azalma görülmesi beklenen bir durumdur. Sosyal becerilerde azalma olması ve bunun uzun süreli devamı dolayında sosyal anksiyete oluşması da sürpriz olmayacaktır. Bu sebeple dijital oyun bağımlılığının ve aynı zamanda sosyal anksiyetenin en çok görüldüğü yaş grubu olan ergenlerde bağımlılık ile sosyal anksiyete düzeyleri arasında bir ilişki bulunup bulunmadığını bulmak amaçlanmıştır.

Bunların yanı sıra PUBG oynayan ergenler ile PUBG oynamayan ergenlerin sosyal anksiyete düzeyleri arasında bir farklılık olup olmadığının bulunması da bu araştırmanın amaçları arasında yer almaktadır. Aynı zamanda dijital oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete düzeyleri arasındaki ilişki katılımcıların kişisel özellikleri açısından da değerlendirilecektir.

1.3. Araştırmanın Önemi ve Sınırlılıkları

Türkiye’de dijital oyun kültürü ile ilgili akademik çalışmaların çok kısıtlı olduğu görülmüştür. Dijital oyun kültürü kavramını PUBG oyunu üzerinden ele alan çalışmalar ise bu çalışmaların da çok az bir kısmını oluşturmaktadır.

Yapılan çalışmalara göre ergenlerin %10-30'u sosyal anksiyete yaşamaktadır (Essau ve ark. 2014). Literatürdeki çalışmalar sosyal anksiyetenin problemlerle internet kullanımına sebebiyet verdiğini göstermektedir (Hetzl-Riggin ve Pritchard 2011 ; Lehenbauer -Baum ve ark. 2015). Fakat problemlerle internet kullanımının doğurduğu sonuçlardan olan dijital oyun bağımlılığının sosyal anksiyeteyi etkileyip etkilemediği ile ilgili bir veri bulunamamıştır. Literatürde dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçlar, sosyal bağlılık, sosyal destek ve duygu düzenleme, öz denetim ve sosyal eğilimler gibi kavramların ilişkisinin incelendiği çalışmalar bulunmaktadır(Savcı ve Aysan, 2017 ; Dursun ve Çapan, 2018 ; Aksel, 2018 ; Barut, 2019) fakat dijital oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyete ilişkisini inceleyen bir Türkçe kaynak bulunamamıştır. Yabancı literatürde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete ilişkisini de inceleyen çalışmalara rastlanılmıştır(Dowling ve Brown, 2010 ; Hetzel-Riggin ve Pritchard, 2011 ; Cole ve Hooley, 2013 ; Huan ve diğ., 2014) fakat direkt ikisi arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışma bulunamamıştır. Bu sebepler ile bu çalışmanın kendisinden sonra yürütülecek çalışmalarda bir kaynak niteliği taşıyacağı düşünülmektedir. Tez konusu olan araştırmanın, PUBG bağımlısı olmanın günümüz çocuklarının iletişim tarzlarında nasıl değişiklikler yaptığını ve bu bağımlılığın çocukların sosyal anksiyete düzeyleri üzerinde bir etkililiğe sahip olup olmadığı konusunda durum tespiti yapabileceği öngörülmektedir. Tüm bunlardan hareketle

araştırmanın literatüre katkı sağlayacağı ve dijital oyun bağımlılığının ergenlerin ruhsal durumlarını sosyal anksiyete açısından etkileyip etkilemediği PUBG örneği üzerinden gözler önüne serileceği düşünülmektedir.

Bu çalışmada katılımcıların kendini kendilerini değerlendirdikleri ölçekler kullanılmıştır. Bu sebeple katılanların öznel değerlendirmeler yapıyor olmaları çalışmayı sınırlandıran etmenlerdendir.

Araştırmanın yalnızca Mersin ilindeki belli liselerden ergenler ile yapılıyor olması araştırmanın sınırlılıklarındandır.

Her yaşta görülen bir durum olan dijital oyun bağımlılığının yalnızca 14-18 yaş arasındaki ergenlerde incelenmesi araştırmanın sınırlılıklarındandır.

1.4. Araştırmanın Sayıtları

Katılımcıların yanıtlarının gerçek görüş ve düşünceleri olduğu varsayılmaktadır.

Verilerin toplandığı liselerdeki katılımcıların ölçeklere verdikleri cevapların tüm ergenlere genellenebileceği varsayılmaktadır.

Veri toplama araçlarının ölçülmek istenen değişkenleri doğru ve tam bir şekilde ölçtüğü varsayılmaktadır.

Örneklemin tüm evreni temsil ettiği varsayılmaktadır.

1.5. Araştırma Soruları ve Araştırma Hipotezi

Soru1: Dijital oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

Soru2: Sosyal anksiyete düzeyleri, PUBG oyuncusu olma, başka bir dijital oyun oynama veya dijital oyun oynamama durumlarına göre farklılaşır mı?

Soru 3: Dijital oyun bağımlılığı ile oynanan oyunun türü(PUBG veya diğer oyunlar) arasında anlamlı bir fark var mıdır?

Soru 4: Katılımcıların sosyal anksiyete düzeyleri, tercih edilen dijital oyun türüne göre farklılık gösterir mi?

1.5.1. Araştırmanın Alt Soruları

- 1- Yaş değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı arasında bir ilişki var mıdır?
- 2- Yaş değişkeni ile sosyal anksiyete düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?
- 3- Cinsiyet değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı arasında bir ilişki var mıdır?
- 4- Kız ve erkek öğrencilerin sosyal anksiyete düzeyleri arasında bir fark var mıdır?

- 5- Gnlk oyun oynama sresi ile dijital oyun baęımlılıęı arasında bir farklılık var mıdır?
- 6- Katılımcıların sosyal anksiyete dzeyleri ile gnlk ortalama oyun oynama sreleri arasında bir farklılık var mıdır?

1.5.2 Arařtırma Hipotezi

Ergenlerde dijital oyunlara olan baęımlılık ile sosyal anksiyete dzeyleri arasında anlamlı bir iliřki bulunmaktadır.

2. TEORİK ÇERÇEVE VE METODOLOJİ

2.1. Tasarım

Katılımcılardan bilgilendirilmiş onam alındıktan sonra aynı anda verilecek yönerge, Sosyo-demografik bilgi formu, Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin değerlendirilmesi ile yapılacak olan araştırmanın modeli nicel, ilişkisel ve kesitseldir.

2.2. Evren ve Örneklem

Mersin ilindeki farklı liselerde okuyan 14-18 yaş arası ergenler araştırmanın evrenini oluşturmaktadır.

Araştırmanın örneklemini ise Mersin Ticaret ve Sanayi Odası Anadolu Lisesi, Mersin Yusuf Kalkavan Anadolu Lisesi, Yenişehir Mersin Anadolu Lisesi'nde okuyan öğrenciler arasından basit tesadüfi örnekleme yöntemi ile seçilen 494 öğrenci oluşturmaktadır. Örnekleme yönteminde erişim kolaylığı sağlaması nedeni ile basit tesadüfi örnekleme seçilmiştir.

2.3. Veri Toplama Araçları

2.3.1. Bilgilendirilmiş Onam Formu(Ek 1)

Katılımcının araştırmaya gönüllü katılım gösterdiğini beyan eden formda çalışmanın başlığı bulunmaktadır ve katılımcının imzası istenmektedir.

2.3.2. Yönerge(Ek 2)

Katılımcıya Bilgilendirilmiş Onam Formu, Kişisel Bilgi Formu ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile birlikte verilecek olan yönerge kağıdında, katılımcının izlemesi gereken adımlar açıklanmıştır.

2.3.3. Sosyodemografik Bilgi Formu(Ek 3)

Katılımcının bizzat dolduracağı Kişisel Bilgi Formu araştırmacı tarafından oluşturulmuştur. Katılımcının yaşı, kaçınıcı sınıfa devam ettiği, cinsiyeti, dijital oyun oynayıp oynamadığı, günde kaç saatini oyuna ayırdığı, ailesinin sosyo-ekonomik düzeyini nasıl tanımladığı gibi soruların yer aldığı form toplam 7 sorudan oluşmaktadır. Kişisel Bilgi Formundan alınacak yanıtlar araştırmanın alt sorularını cevaplamak için kullanılacaktır.

2.3.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği(Ek 4)

12-18 yaşlarındaki kişilerin sorunlu dijital oyun oynama davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilen ölçek, Lemmens ve arkadaşları tarafından (2009) yapılmıştır. Araştırmada kullanılan ölçek ilk geliştirilen DOBÖ-21'in yedi maddelik kısa formundan ibarettir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin, beşli likert tipinde(1=hiçbir zaman, 5=her zaman), tek faktörlü bir yapısı vardır. Ölçekten alınabilecek puanlar 7-35 arasındadır. Katılımcı ölçekteki yedi maddeden en az dört tanesine, üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak belirlenmiştir. (Irmak ve Erdoğan, 2014). Söz konusu Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Irmak ve Erdoğan tarafından 2014 yılında kültürümüze uyarlanmıştır. DOBÖ-7'nin Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı 0.92 bulunmuştur. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin toplam puan korelasyonu değerleri 0.30'dan büyük bulunmuştur ($r=0.52-0.76$ arasında). Uyarlanan ölçeğin Cronbach alfa katsayısı 0.72 olarak bulunmuştur. Ölçeğin kesme değeri Türk çocuklar için 12 bulunmuştur. Çalışmalar sonucunda Türkçe DOBÖ-7'deki bütün maddelerin problemlili dijital oyun oynama eylemlerini test ettiği ispat edilmiştir. Test-tekrar test yöntemi ile de Türkçe form ölçülmüştür, bir değişiklik saptanmamıştır.

2.3.5. Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği(Ek 5)

Sosyal anksiyete bozukluğu olan kişilerin, korku-kaçınma davranışı gösterdikleri sosyal ilişki ve performanslarını değerlendiren ölçek, Liebowitz tarafından 1987 yılında geliştirilmiştir. Söz konusu ölçeğin geçerlik, güvenilirlik çalışmalarını 1999 yılında Heimberg ve arkadaşları yapmıştır. Ölçeğin Türkçeye uyarlamasını ve Türkçe formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışmasını ise Dilbaz ve Güz (2001) yapmıştır. 11'i sosyal ilişki ve 13'ü performans olmak üzere iki alt başlıktan oluşan ölçek toplam 24 maddedir. Sorular, kişinin son bir hafta içerisindeki korku ve kaçınma şiddeti göz önüne alınarak 1-4 arasında likert tipi (4 puanlık) bir ölçek üzerinde araştırmacı tarafından yanıtlanmaktadır. Sonuç, kaçınma ve korku bölümlerinden alınan puanların toplanması ile bulunur. Formun cronbach alpha katsayısı 0.96'dır. Sonuç olarak LSAÖ'nün Türkçe'ye uyarlanmış hali, konuşma dili Türkçe olan kişilerdeki sosyal anksiyete bozukluğu ile birlikte bu bozuklukla ilişkili belirtilerin kuvvetini ölçme konusunda objektif, geçerli, güvenilirdir. Toplam puana göre sosyal anksiyete düzeyleri: **55–65** :orta düzeyde sosyal anksiyete, **65–80** :belirgin sosyal anksiyete, **80–95** :şiddetli sosyal anksiyete, **95'ten büyük** :çok şiddetli sosyal anksiyete olarak değerlendirilmektedir.

2.4. Veri Analizi

Öncelikle katılımcılara lise çağındaki insanlarla yapılan ve dijital oyun bağımlılığının sosyal anksiyete düzeyi üzerindeki etkilerini ölçen bir çalışma yapıldığı söylenmiştir. Ardından katılımcılardan onam alınmıştır. Sonrasında sınıflara tek tek girilerek, öğretmenlerinin eşliğinde gönüllü katılımcılara ölçek formları dağıtılmıştır. Dağıtılan formların başına katılımcıların cevaplarının gizli tutulacağı, kişisel bir değerlendirme yapılmayacağı ve sadece araştırma kapsamında kullanılacağı belirtilmiştir. Bunun amacı katılımcıların içten ve doğru cevaplar vermeleridir. Anlaşılmayan sorularda kısa açıklamalar yapılmıştır. Dağıtılan Sosyodemografik Bilgi Formu, Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği yazılı olarak verilen yönerge ve sözlü talimatlar dahilinde katılımcılar tarafından doldurulmuştur. Bu aşamalar tamamlandıktan sonra dağıtılan ölçekler katılımcılardan geri alınıp, katılımcılara teşekkür edilmiştir.

Yapılan araştırmada istatistiksel analizlerin yapılması için toplanan verilerin girişi sayısal bir şekilde tamamlanmış ardından analizlerin yapılmasında Sosyal Bilimler İçin İstatistik Paket Programı (Statistical Program for Social Sciences-SPSS 22.0) kullanılmıştır. Başlangıçta verilerin normal dağılıma sahip olup olmadığına bakılmıştır. Ölçeklerin normal dağılım gösterdiği varsayımı Basıklık-Çarpıklık değerler kontrolü yapılarak analiz edilmiştir ve varsayımın sağlandığı bulgulanmıştır. Sayısal olarak girilmiş veriler karşılaştırılırken T-Testi, ANOVA, Pearson Korelasyon Katsayısı ve Chi-Square testleri kullanılmıştır.

3. BULGULAR

Bu bölümde Mersin'deki farklı liselerde örgün öğrenim gören katılımcıların Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne verdikleri cevaplardan bulguların değerler verilmiştir. Bununla birlikte araştırma yazarının hazırladığı Sosyodemografik Bilgi Formu'na verilen yanıtlar ile de gerekli analizler yapılmış ve bu bölümde bulgularına yer verilmiştir. Tüm bu bulguların tabloları ve tabloların yorumları da bu bölümde sunulmuştur.

Bu araştırmada temel olarak; ergenlerde sosyal anksiyete ile dijital oyun bağımlılığı durumu arasında ilişkinin olup olmadığı, dijital oyun bağımlısı ergenlerde PUBG oyuncusu olmanın, ergenlerin sosyal anksiyete düzeyleri üzerinde bir etkisinin olup olmadığı ve PUBG oynayan katılımcılar ile oynamayan katılımcıların sosyal anksiyete düzeyleri arasında bir farklılaşmanın bulunup bulunmadığı incelenmiştir. Çünkü dijital oyun bağımlılığı kişiyi sosyallikten uzaklaştırmaktadır ve bunun sosyal anksiyete düzeyini de etkileyebileceği düşünülmüştür. Bunun yanı sıra katılımcılarda dijital oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete düzeylerinin yaş, cinsiyet ve günlük oyun oynama süresi değişkenlerine göre anlamlı bir farklılaşma gösterip göstermediği de incelenmiştir. Yalnızca PUBG oyunu için ayrı bir bağımlılık ölçeği geliştirilmiş olması, tüm dünyada en çok bilinen ve oynanan oyunlardan olması da PUBG oyununun bu araştırma için en uygun örnek olacağına karar verilmesine sebep olmuştur. Tüm bunlara dayanarak sosyal anksiyete ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki olup olmadığını PUBG örneği üzerinden inceleyerek bulmak amaçlanmaktadır.

Araştırmanın ana bağımsız değişkeni ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, bağımlı değişkeni ise sosyal anksiyete düzeyleridir.

İlk olarak uygulanan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin gruplaması yapılmıştır. Bu ölçek, katılımcı ölçekteki 7 sorudan minimum 4 tanesine en az 3 puan vermişse kişiyi bağımlı kabul edecek şekilde okunmaktadır. Ayrıca Türk öğrenciler için ölçeğin kesme değeri 12 olarak kabul edilmektedir. İki durum da göz önünde bulundurularak ve her katılımcının yanıtı tek tek incelenerek Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin değerleri 1-bağımlı, 2-bağımlı değil olarak yeniden kodlanmıştır. Sonrasında Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin verileri korku/kaygı ve kaçınma olarak ayrı ayrı girilmiştir. Ardından hipotezlerin ölçülmesi için gerekli olan analizler yapılmıştır.

Örneklemden alınan sosyodemografik veriler örneklem grubunun genel nitelikleri, sayı ve yüzde olarak dağılımları aşağıdaki tabloda bulunmaktadır. Tablo 1'de

katılımcıların cinsiyet, sosyoekonomik durum, yaş, devam ettiği sınıf, dijital bir oyun oynama durumu ile ilgili sorulmuş olan kişisel sorulara verdikleri cevapların sayısal olarak dağılımları görülmektedir.

Tablo 1.

Katılımcıların Sosyodemografik Bilgilerine Ait Veriler

		Sayı(n)	Yüzde(%)
Cinsiyet	Kadın	238	48,2
	Erkek	256	51,8
	Toplam	494	100,0
Sosyoekonomik düzey	Düşük	132	26,7
	Orta	174	35,2
	Yüksek	188	38,1
	Toplam	494	100,0
Yaş	14	19	3,8
	15	90	18,2
	16	176	35,6
	17	180	36,4
	18	29	5,9
	Toplam	494	100,0
Devam ettiği sınıf	9. sınıf	100	20,2
	10. sınıf	186	37,7
	11. sınıf	178	36,0
	12. sınıf	30	6,1
	Toplam	494	100,0
Dijital bir oyun oynuyor musunuz?	Evet	471	95,3
	Hayır	23	4,7
	Toplam	494	100,0

494 katılımcının 238'ini(%48,2) kız öğrenciler, kalan 256'sını(%51,8) ise erkek öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmada cinsiyet açısından dengeli bir dağılım gözlenmektedir.

Katılımcıların 132'si(%26,7) kendisini düşük sosyo-ekonomik düzeyde görürken, 174'ü(%35,2) orta, 188'i(%38,1) ise yüksek sosyo-ekonomik düzeyde görmektedir.

Katılımcıların yaşları 14-18 olarak değişmektedir. Örneklemde 14 yaşında 19(%3,8), 15 yaşında 90(%18,2), 16 yaşında 176(%35,6), 17 yaşında 180(%36,4), 18 yaşında ise 29(%5,9) katılımcı bulunmaktadır. Araştırmaya en fazla katılım gösteren yaş 17 iken onu 16 yaş takip etmektedir. Katılımcıların büyük bölümü 16 ve 17 yaşındadır.

Katılımcılar 9-12. sınıflara devam etmekte olan lise öğrencilerinden oluşmaktadır. 9. sınıftan 100(%20,2), 10. Sınıftan 186(%37,7), 11. sınıftan 178(%36)'sını, 12. Sınıftan ise 30 (%6,1) öğrenci çalışmaya katılım sağlamıştır. Çalışma ağırlıklı olarak 10 ve 11. sınıf öğrencileri ile yapılmıştır. 12. sınıf öğrencilerindeki belirgin azlık, üniversite sınavına hazırlandıkları sebebi ile okulda bulunmamalarındandır.

Katılımcılardan 471'i(%95,3) dijital bir oyun oynadıklarını belirtirken, 23'ü(%4,7) ise oynamadığını belirtmiştir. Katılımcıların çok büyük bir kısmının en az 1 adet dijital oyun oynadıkları görülmektedir.

Ankete katılan bireylerden dijital bir oyun oynayan 471 kişinin, tercih ettikleri dijital oyun ve ortalama günlük oyuna ayırdıkları vakit Tablo 2'de verilmiş ve incelenmiştir.

Tablo 2.

Günlük Oyun Süresi ile Tercih Edilen Oyuna Ait Sayısal Veriler

		Sayı(n)	Yüzde(%)
Oynanan dijital oyun	PUBG	319	67,7
	Diğer	152	32,3
	Toplam	471	100,0
Günlük ortalama oyun oynama süresi	1 saatten az	23	4,8
	1-2 saat	21	4,5
	2-3 saat	10	2,1
	3-4 saat	5	1,1
	5 saat ve üzeri	412	87,5
	Toplam	471	100,0

Dijital bir oyun oynadığını belirten 471 katılımcıdan 319'u(%67,7) PUBG oynarken, 152'si(%32,3) başka bir oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Katılımcıların çok büyük bir oranda PUBG oyununu tercih ettikleri görülmektedir.

Dijital oyun oynayan 471 katılımcıdan 23'ü(%4,8) 1 saatten az, 21'i(%4,5) 1-2 saat, 10'u(%2,1) 2-3 saat, 5'i(%1,1) 3-4 saat, 412'si(%87,5) ise 5 saat ve üzeri zamanlarını günlük ortalama olarak oyun oynamaya harcamaktadırlar. Dijital oyun oynayan katılımcıların neredeyse tamamının günde minimum 5 saatini dijital bir oyun oynayarak geçirdikleri görülmektedir.

3.1. Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin Normallik Varsayımının Test Edilmesi

Örneklemden toplanan verileri analiz edebilmek için ilk olarak verilerin normal dağılıp dağılmadığı test edilmelidir. Normallik varsayımını test etmek için, araştırmada kullanılan Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği (LSAÖ) ve alt boyutları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne(DOBÖ) ait toplam puanlar için, Sosyal Bilimler alanlarındaki akademik çalışmalarda Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk testlerine göre daha çok tercih edilen, çarpıklık ve basıklık katsayılarına bakılmıştır.

Tablo 3.

LSAÖ Toplam Puanlarına ve Alt Boyutlarına, DOBÖ Toplam Puanlarına Göre Normallik Testi Sonuçları

	Ortalama (\bar{x})	Çarpıklık Katsayısı	Basıklık Katsayısı	P değeri
LSAÖ	142,77	-0,917	-0,23	0,000
Kaygı	71,25	-0,886	-0,051	0,000
Kaçınma	71,53	-0,978	0,156	0,000
DOBÖ	25,32	-0,886	-0,051	0,000

LSAÖ: Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği

DOBÖ: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

$p < 0,05$ değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

Veri dağılımının normallik varsayımını sağlayıp sağlamadığının hesaplanması için yapılan normallik testinin sonuçları Tablo 3'te görülmektedir. Yapılan analiz sonucunda bulgularan çarpıklık ve basıklık katsayılarının normallik varsayımını sağladığı bu sebeple verilerle çalışılırken parametrik testlerin kullanılmasının uygun olduğu söylenebilir. Verilerin normal dağılması için kabul edilen çarpıklık ve basıklık değerleri aralığının ± 1.5 olarak kabul eden kaynaklar için de 'normallik varsayımını

sağlıyor' yorumu yapılabilir (Tabachnick and Fidell, 2013). Bu nedenle analizler yapılırken parametrik testler kullanılacaktır.

3.2. Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği ve Alt Boyutları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Arasındaki İlişkiler

Araştırmaya katılım sağlayan kişilerin Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği (LSAÖ) ile alt faktörlerine ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne (DOBÖ) verdikleri yanıtlar doğrultusunda hesaplanan ortalama puanlar ve standart sapma değerleri Tablo 4'te görülmektedir.

Tablo 4.

LSAÖ ve Alt Boyutları ile DOBÖ Tanımlayıcı İstatistikleri

	Sayı(n)	Ortalama(\bar{x})	Ss.
Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği	494	142,77	31,48
Kaygı	494	71,25	15,97
Kaçınma	494	71,52	15,88
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	494	25,32	7,23

Tablo 4'te yazıldığı gibi, Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin toplam puan ortalaması 142,77 (ss=31,48), ölçeğin kaygı alt boyutunun puan ortalaması 71,25 (ss=15,97), kaçınma alt boyutunun puan ortalaması 71,52 (ss=15,88) dir.

Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nden toplam min=48 ve max=192 puan alınabilmektedir. Katılımcıların bu ölçekten aldıkları puanların ortalaması 142,77 olduğu için bu araştırmanın katılımcılarının sosyal anksiyete düzeyleri çok şiddetlidir yorumu yapılabilir.

En düşük 7, en yüksek ise 35 puan alınabilen, anketteki 7 sorudan en az dördünü 3(bazen) veya üzerinde puanlayan bireylerin 'dijital oyun bağımlısı' olduğunun kabul edildiği Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin ortalaması 25,32'dir(ss=7,23). Bu ölçeğe göre örneklemin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yüksek olduğu yorumu yapılabilir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne göre örneklemin 'bağımlı' ve 'bağımlı değil' olarak nitelendirilmiş halinin sayısı ve yüzdeleri Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5.

DOBÖ Sayısal Verileri

Dijital oyun bağımlılığı durumu	Sayı(n)	Yüzde(%)
Bağımlı	441	89,3
Bağımlı değil	53	10,7
Toplam	494	100,0

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne göre 494 katılımcının 441'i(89,3) dijital oyun bağımlısı iken, 53'ü(%10,7) ise değildir. Dijital oyun bağımlısı olmayan 53 kişiden 23'ü zaten dijital oyun oynamayan kişilerden oluşmaktadır. Yani dijital bir oyun oynadığını söyleyen 471 kişiden yalnızca 30'u dijital bir oyun oynadığı halde, oyun bağımlısı değildir.

Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin alt boyutları olan kaygı ve kaçınma puanları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin toplam puanlarıyla bir ilişkilerinin bulunup bulunmadığına bakılmıştır. Araştırmanın verileri normal dağılım gösterdiklerinden aralarındaki ilişkiyi test etmek için Pearson Korelasyon Katsayısı kullanılmıştır.

Tablo 6.

LSAÖ ve Alt Boyutları ile DOBÖ Toplam Puanlarına Ait Pearson Korelasyon Değerleri

r	1	2	3	4
1-DOBÖ toplam	1			
2-LSAÖ toplam	,179**	1		
3-Kaygı	,186**	,989**	1	
4-Kaçınma	,167**	,988**	,954**	1

LSAÖ: Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği

DOBÖ: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

**p<0,01 , r: Pearson korelasyon katsayısı

Bu analize göre;

Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden aldıkları toplam puanlar ile Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nden aldıkları toplam puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur($r=0,179$; $p<0,01$).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin toplam puanlarıyla Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin alt boyutları olan kaçınma($r=0,167$; $p<0,01$) ve kaygı($r=0,186$; $p<0,01$) arasında da istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur.

Tablo 7.

LSAÖ Alt Boyutları ile Tercih Edilen Dijital Oyun veya Oyun Oynamama Durumlarının Karşılaştırılması

		Sayı(n)	Ortalama(\bar{x})	Ss.	F	P değeri
Kaygı	Pubg	423	74,54	13,64	83,52	0,000
	Diğer	48	50,85	12,18		
	Oyun yok	23	53,35	19,44		
	Toplam	494	71,25	15,97		
Kaçınma	Pubg	423	75,03	12,94	101,30	0,000
	Diğer	48	49,98	14,06		
	Oyun yok	23	51,96	19,04		
	Toplam	494	71,52	15,88		

$p<0,05$ değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

Ergenlerin oynadıkları dijital oyun türü(pubg, diğer oyunlar veya oyun oynamama) ile sosyal anksiyete düzeyleri arasında bir farklılaşma bulunup bulunmadığını bulgulamak amacı ile tek yönlü ANOVA testi uygulanmıştır.

Uygulanan bu test sonucunda oynanan dijital oyunun türü ile Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'korku/kaygı' alt faktörü arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu bulunmuştur(Sig. 0,000 <0,05).

Katılımcıların oynadıkları dijital oyunun türü ile Libowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'kaçınma' alt faktörü arasında da anlamlı bir farklılık bulunmuştur(Sig. 0,000 <0,05).

Bu farklılaşmanın grupların hangilerinden kaynaklandığını anlayabilmek amacıyla Field(2013)'te de bahsedildiği gibi örneklem gruplara eşit bir şekilde dağılmadığında kullanılabilir bir Post-Hoc analizi olan Gabriel çoklu karşılaştırma testi tercih edilmiştir.

Tablo 8.

LSAÖ Alt Boyutları ile Tercih Edilen Dijital Oyun veya Oyun Oynamama Durumlarının Karşılaştırılması İçin Yapılan Post-Hoc Analizi

			Ortalama farkı	Ss.	P değeri
Kaygı	Pubg	Diğer	23,68	2,10	0,000
		Oyun yok	21,19	2,96	0,000
	Diğer	Pubg	-23,68	2,10	0,000
		Oyun yok	-2,49	3,50	0,851
	Oyun yok	Pubg	-21,19	2,96	0,000
		Diğer	2,49	3,50	0,851
Kaçınma	Pubg	Diğer	25,05	2,04	0,000
		Oyun yok	23,08	2,87	0,000
	Diğer	Pubg	-25,05	2,04	0,000
		Oyun yok	-1,98	3,40	0,911
	Oyun yok	Pubg	-23,08	2,87	0,000
		Diğer	1,98	3,40	0,911

$p < 0,05$ değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

Yapılan Gabriel çoklu karşılaştırma testi sonucunda farklılığın, tabloda da görülebileceği gibi, kaygı ve kaçınma için ortak olarak PUBG ile diğer oyunlar ve PUBG ile oyun oynamama durumları arasından kaynaklandığı bulunmuştur ($p < 0,05$).

Tablo 9.

Tercih Edilen Dijital Oyuna Göre Sosyal Anksiyete Düzeylerinin Karşılaştırılması

	Oyun türü	Sayı(n)	Ortalama(\bar{x})	P değeri
DOBÖ toplam	PUBG	423	26,01	0,000
	Diğer	48	21,70	

$p < 0,05$ değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

DOBÖ: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

PUBG oynayan ve başka bir dijital oyun oynayan katılımcıların sosyal anksiyete düzeylerinin karşılaştırılması için yapılan t testi sonucunda;

Tercih edilen oyun türü(PUBG veya diğer bir oyun) ile katılımcıların sosyal anksiyete düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark olduğu

bulunmuştur(Sig. 0,000 <0,05). Buna göre, PUBG oynayan ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları(\bar{x} =26,01), başka bir dijital oyun oynayan ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarından(\bar{x} =21,70) daha yüksektir.

Tablo 10.

Tercih Edilen Oyun ile Dijital Oyun Bağımlılığının Karşılaştırılması

		Dijital oyun durumu	bağımlılığı	Toplam	X ²	Ss.	P değeri
		Bağımlı	Bağımlı değil				
Oyunlar	Pubg	393	30	423	0,000	1	0,000
	Diğer	34	14	48			
Toplam		427	44	471			

p<0,05 değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

Oyunun türü ve dijital oyun bağımlısı olma durumu olmak üzere iki kategorik değişkene uygulanan Chi-Square testi sonucunda dijital oyun bağımlısı olma durumu ile oyun türü arasında anlamlı bir ilişki olduğu söylenebilir(Sig. 0,000 <0,05).

Tablo 11.

Tercih Edilen Oyun ile LSAÖ Alt Boyutlarının Karşılaştırılması

	Oyun türü	Sayı(n)	Ortalama(\bar{x})	P değeri
Kaygı	Pubg	423	74,54	0,000
	Diğer	48	50,85	
Kaçınma	Pubg	423	75,03	0,000
	Diğer	48	49,98	

p<0,05 değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

PUBG veya başka bir dijital oyun oynayan katılımcıların sosyal anksiyete düzeylerinin karşılaştırılması için yapılan t testi sonrasında:

PUBG oynayan ergenler ile başka bir dijital oyun oynayan ergenlerin sosyal anksiyete düzeylerinin Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'korku/kaygı' alt faktörüne göre birbirinden farklı olduğu bulunmuştur(Sig. 0,000<0,05). Buna göre; PUBG oynayan ergenlerin kaygı düzeyleri(\bar{x} =74,54), başka bir dijital oyun oynayan ergenlerin kaygı düzeylerinden(\bar{x} =50,85) daha yüksektir.

PUBG oynayan ergenler ile başka bir dijital oyun oynayan ergenlerin sosyal anksiyete düzeylerinin Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'kaçınma' alt faktörüne göre birbirinden farklı olduğu bulunmuştur (Sig. 0,000<0,05). PUBG oynayan ergenlerin kaçınma düzeyleri ($\bar{x}=75,03$), başka bir dijital oyun oynayan ergenlerin kaçınma düzeylerinden ($\bar{x}=49,98$) daha yüksektir.

3.3. Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği ve Alt Boyutları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin Demografik Verilere Göre Analizleri

Tablo 12.

Katılımcıların DOBÖ Toplam Puanlarının Yaş Değişkeni Açısından Karşılaştırılması

	Yaş	Sayı(n)	Ortalama(\bar{x})	Ss.	F	P değeri
DOBÖ	14	19	25,68	5,75	1,011	0,401
puanları	15	90	25,81	6,66		
	16	176	24,62	7,85		
	17	180	25,41	7,07		
	18	29	27,17	6,80		
Toplam		494	25,32	7,23		

$p<0,05$ değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

DOBÖ: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı puanları ile yaşları arasında farklılaşma bulunup bulunmadığını belirlemek amacı ile tek yönlü ANOVA testi uygulanmıştır.

Yapılan bu analiz sonucunda dijital oyun bağımlılığı puanları ile yaş değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşma bulunamamıştır (Sig. 0,401>0,05). Yani dijital oyun bağımlılığı yaşa ile birlikte değişim göstermemektedir.

Tablo 13.

Yaş Değişkeni ile Dijital Oyun Bağımlısı Olma veya Olmama Durumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

		Dijital oyun bağımlılığı		Toplam	X ²	Ss.	P değeri
		durumu					
		Bağımlı	Bağımlı değil				
Yaş	14	18	1	19	0,580	1	0,446
	15	85	5	90			
	16	149	27	176			
	17	162	18	180			
	18	26	3	29			
Toplam		440	54	494			

p<0,05 değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının yaş ile birlikte değişim göstermediği yapılan ANOVA analizi sonucunda bulgulanmıştır. DOBÖ'ye göre 'dijital oyun bağımlısı' veya 'dijital oyun bağımlısı değil' olarak iki ayrı gruba ayrılan örneklemdeki bireylerin bu bağımlılık durumlarının yaş ile ilişkisini ölçmek için uygulanan Chi-Square testi sonucunda dijital oyun bağımlısı olma veya dijital oyun bağımlısı olmama durumları ile yaş arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır (Sig. 0,446>0,05). Yani 'bağımlı' veya 'bağımlı değil' olarak ayrılan grupların herhangi bir yaşta oransal olarak daha çok bulunması durumu söz konusu değildir.

Tablo 14.

Yaş Değişkeni ile LSAÖ ve Alt Boyutları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

r	1	2	3	4
1-Yaş	1			
2-Kaygı	,237	1		
3-Kaçınma	,118	,000	1	
4-LSAÖ toplam	,165	0,000	0,000	1

LSAÖ: Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği

**p<0,01 , r: Pearson korelasyon katsayısı

Tablo 14'te yaş değişkeni ile Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği ve alt boyutları arasındaki ilişki Pearson korelasyon katsayısı ile test edilmiştir.

Yaş ile Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nden alınan puanların toplamı($r=0,165$; $p>0,01$), kaygı alt ölçeği($r=0,237$; $p>0,01$), kaçınma alt ölçeği($r=0,118$; $p>0,01$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Yani sosyal anksiyete yaş ile birlikte değişmemektedir.

Tablo 15.

Cinsiyet Değişkeni ile DOBÖ Toplam Puanları Karşılaştırılması

	Cinsiyet	Sayı(n)	Ortalama(\bar{x})	P değeri
DOBÖ toplam	Kadın	238	25,02	0,390
	Erkek	256	25,58	

$p<0,05$ değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

DOBÖ: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Kız ve erkek öğrencilerde dijital oyun bağımlılığının karşılaştırılması için t testi sonucunda; cinsiyet ile dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır(Sig. 0,390>0,05). Yani cinsiyetin dijital oyun bağımlılığını etkilemediği, her iki cinsiyetin de birbirlerine yakın DOBÖ puan ortalamalarına sahip oldukları söylenebilir.

Tablo 16.

Cinsiyet ile Dijital Oyun Bağımlısı Olma veya Olmama Durumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

		Dijital oyun bağımlılığı durumu		Toplam	X^2	Ss.	P değeri
		Bağımlı	Bağımlı değil				
Cinsiyet	Kadın	210	28	238	0,284	1	0,473
	Erkek	231	25	256			
Toplam		441	53	494			

$p<0,05$ değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

Cinsiyet ve dijital oyun bağımlısı olma durumu olmak üzere iki kategorik değişkene uygulanan Chi-Square testi sonucunda cinsiyet ile dijital oyun bağımlısı olma durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır(Sig. 0,473>0,05).

Tablo 17.

Cinsiyet Değişkeni ile LSAÖ ve Alt Boyutlarının Karşılaştırılması

	Cinsiyet	Sayı(n)	Ortalama(\bar{x})	P değeri
Kaygı	Kadın	238	72,28	0,164
	Erkek	256	70,28	
Kaçınma	Kadın	238	72,09	0,440
	Erkek	256	70,99	

$p<0,05$ değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

Kız ve erkek öğrencilerin sosyal anksiyete düzeylerinin karşılaştırılması için yapılan t testi sonrasında:

Cinsiyet değişkeni ile Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'kaygı' alt faktörü arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır(Sig. 0,164>0,05).

Cinsiyet ile LSAÖ'nün 'kaçınma' alt faktörü arasında anlamlı farklılaşma bulunamamıştır(Sig. 0,440>0,05).

Sonuç olarak cinsiyetin sosyal anksiyete düzeyleri üzerinde bir etkisinin olmadığı söylenebilir.

Tablo 18.

Günlük Oyun Oynama Süresi ile DOBÖ Toplam Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

		Dijital oyun bağımlılığı durumu		Toplam	X ²	Ss.	P değeri
		Bağımlı	Bağımlı değil				
Günlük	1 saatten az	15	8	23	0,000	1	0,000
ortalama	1-2 saat	16	5	21			
oyun	2-3 saat	6	4	10			
oynama	3-4 saat	4	1	5			
süresi	5 saat ve üzeri	386	26	412			
Toplam		427	44	471			

p<0,05 değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

Öncelikle dijital bir oyun oynamayan 23 katılımcı örneklemden çıkarılmış, sonrasında PUBG veya başka bir oyun oynayan 471 katılımcı ile analiz yapılmıştır. Uygulanan Chi-Square testi sonucunda, dijital bir oyun oynayan(PUBG veya başka bir oyun) katılımcıların ‘dijital oyun bağımlısı’ veya ‘dijital oyun bağımlısı değil’ olmaları ile günlük ortalama oyun oynayarak geçirdikleri süre arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur(Sig. 0,000<0,05).

Tablo 19.

Günlük Oyun Oynama Süresi ile LSAÖ ve Alt Boyutları Karşılaştırılması

	Oyun oynama süresi	Sayı(n)	Ortalama(\bar{x})	Ss.	F	P değeri
Kaygı	1 Saatten az	23	53,74	13,12	36,	0,000
	1-2 saat	21	50,43	10,78	23	
	2-3 saat	10	50,10	14,69		
	3-4 saat	5	63,80	16,16		
	5 saat ve üzeri	412	74,89	13,47		
Toplam		471	72,12	15,27		
Kaçınma	1 Saatten az	23	51,09	13,95	49,	0,000
	1-2 saat	21	48,52	12,89	99	
	2-3 saat	10	50,10	12,00		
	3-4 saat	5	61,40	19,22		
	5 saat ve üzeri	412	75,57	12,53		
Toplam		471	72,48	15,09		

$p < 0,05$ değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

Araştırmaya katılım sağlayan bireylerin sosyal anksiyete düzeyleri ile günlük ortalama dijital oyun oynama süreleri arasında anlamlı bir fark bulunup bulunmadığını bulgulamak amacı ile öncelikle dijital oyun oynamadığını belirtenler örneklemden çıkarılmış, sonrasında tek yönlü ANOVA analizi yapılmıştır.

Bu analiz sonucunda günlük ortalama dijital oyun oynamaya ayrılan vakit ile Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'kaygı' alt faktörü arasında anlamlı bir farklılaşma bulunmuştur (Sig. 0,000 < 0,05).

Katılımcıların günlük oyun oynama süreleri ile Libowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'kaçınma' alt faktörü arasında da anlamlı bir farklılık bulunmuştur (Sig. 0,000 < 0,05).

Tablo 20.

LSAÖ Alt Boyutları ile Günlük Oyun Oynama Süresinin Karşılaştırılması İçin Yapılan Post-Hoc Analizi

			Ortalama farkı	Ss.	P değeri
Kaygı	1 saatten az	1-2 saat	3,31	4,04	0,995
		2-3 saat	3,64	5,07	0,998
		3-4 saat	-10,06	6,61	0,671
		5 saat ve üzeri	-21,15	2,87	0,000
	1-2 saat	1 saatten az	-3,31	4,04	0,995
		2-3 saat	0,33	5,14	1,000
		3-4 saat	13,37	6,66	0,294
		5 saat ve üzeri	24,46	2,99	0,000
	2-3 saat	1 saatten az	-3,64	5,07	0,998
		1-2 saat	-0,33	5,14	1,000
		3-4 saat	-13,70	7,33	0,453
		5 saat ve üzeri	-24,79	4,28	0,000
	3-4 saat	1 saatten az	10,06	6,61	0,671
		1-2 saat	13,37	6,66	0,294
		2-3 saat	13,70	7,33	0,453
		5 saat ve üzeri	-11,09	6,02	0,172
	5 saat ve üzeri	1 saatten az	21,15	2,87	0,000
		1-2 saat	24,46	2,99	0,000
		2-3 saat	24,79	4,28	0,000
		3-4 saat	11,09	6,02	0,172
Kaçınma	1 saatten az	1-2 saat	2,56	3,82	0,999
		2-3 saat	0,98	4,80	1,000
		3-4 saat	-10,31	6,25	0,563
		5 saat ve üzeri	-24,48	2,71	0,000
	1-2 saat	1 saatten az	-2,56	3,82	0,999
		2-3 saat	-1,57	4,87	1,000
		3-4 saat	-12,87	6,30	0,272

	5 saat ve üzeri	-27,04	2,83	0,000
2-3 saat	1 saatten az	-0,98	4,80	1,000
	1-2 saat	1,57	4,87	1,000
	3-4 saat	-11,30	6,94	0,647
	5 saat ve üzeri	-25,47	4,05	0,000
3-4 saat	1 saatten az	10,31	6,25	0,563
	1-2 saat	12,87	6,30	0,272
	2-3 saat	11,30	6,94	0,647
	5 saat ve üzeri	-14,17	5,70	0,015
5 saat ve üzeri	1 saatten az	24,48	2,71	0,000
	1-2 saat	27,04	2,83	0,000
	2-3 saat	25,47	4,05	0,000
	3-4 saat	14,17	5,70	0,015

$p < 0,05$ değeri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

Farklılaşmanın hangi gruplardan kaynaklandığını bulmak için uygulanan Gabriel çoklu karşılaştırma testi sonucunda farklılığın kaygı ve kaçınma için ortak olarak 5 saat ve üzeri oynama ile 1 saatten az oynama, 5 saat ve üzeri oynama ile 1-2 saat oynama, 5 saat ve üzeri oynama ile 2-3 saat oynama durumları arasından kaynaklandığı bulunmuştur. 3-4 saat oyun oynamak ile 5 saat ve üzeri oyun oynamak arasında ise bir farklılık bulunamamıştır. Yani günlük olarak, dijital bir oyun oynamaya 5 saat ve üzerinde vakit ayıran kişiler, günlük 3 saat ve daha az dijital oyun oynayan kişilere göre daha fazla kaygı ve kaçınma yaşıyorlar denebilir ($p < 0,05$).

4. TARTIŞMA VE YORUM

Bu kısımda, çalışmanın sonucunda ulaşılan bulgular, çalışmanın amaçları doğrultusunda incelenmiş, tartışılmış ve yorumlanmıştır.

4.1. Ergenlerde Sosyal Anksiyete Düzeyleri ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Uygulanan Pearson korelasyon katsayısı testi sonucunda, katılımcıların sosyal anksiyete düzeyleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu bulgu sonucunda DOBÖ'den alınan puanlar arttıkça, katılımcıların sosyal anksiyete düzeyleri de artış göstermektedir diyebiliriz.

Dijital oyun bağımlılığı ile LSAÖ'nün kaygı alt boyutu ile kaçınma alt boyutu arasında da pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu bulgulanmıştır. Buna bakarak, katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden aldıkları puanlar arttıkça, kaygı ve kaçınma düzeylerinin de artış gösterdiği söylenebilir.

Literatürde sosyal anksiyete düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı durumu arasındaki ilişkiyi direkt olarak ele alan bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Yapılan çalışmalarda dijital oyun bağımlılığının anne eğitim düzeyi(Şahin ve Tuğrul, 2012), internet bağımlılığı (Ayas, 2012), ebeveyn eğitimi (Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014), saldırganlık (Demirtaş ve Çakılcı, 2014 ; Çankaya ve Ergin, 2015), depresyon ile DEHB(Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu) (Hyun ve diğ., 2015), duygu düzenleme ve okula bağlılık (Liu ve diğ., 2017), sosyal bağlılık (Savcı ve Aysan, 2017) gibi kavramlar ile ilişkisinin olduğu bulgulanmıştır. Yapılan bir çalışmada ise (Durdu, Hotomaroğlu, Çağıltay, 2001) bu araştırmanın ana hipotezinin tam tersine, oyun oynayan katılımcılar oyun oynama nedeni olarak sosyal iletişimi göstermişlerdir.

Bozkurt ve arkadaşları (2013) 10-18 yaşlarındaki çocuklar ile yaptıkları çalışmada anksiyete bozukluklarının, problemlili internet kullanımı ile çoğunlukla bir arada görülen bozukluklardan birisi olduğu belirtmişlerdir. Literatürde problemlili internet kullanımının en güçlü yordayıcılarından birinin sosyal anksiyete olduğunu belirten çalışmalar da bulunmaktadır (Hetzal-Riggin, Pritchard, 2011 ; Lehenbauer-Baum, 2015). Yılmaz, Şar ve Civan 2015 yılında lise öğrencilerinin cep telefonu bağımlılıkları ile sosyal anksiyeteleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Sosyal anksiyete ile cep telefonu bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişkinin bulunduğu çalışmada sosyal anksiyete düzeyi yüksek olan öğrencilerde cep telefonu kullanım oranının da yüksek olduğu görülmüştür.

Ergen bireylerde problemleri cep telefonu kullanımı, sosyal anksiyete ve utangaçlık arasındaki ilişkiyi inceleyen Deniz(2014)'in bu çalışmasında problemleri cep telefonu bağımlılığı ile sosyal anksiyete arasında anlamlı düzeyde bir ilişki bulunamamıştır .

Bu çalışmalar incelenmiş ve çerçeveyi daraltarak daha kesin sonuçlar bulunabileceği düşünülmüştür. Bu sebeple ergenlerde dijital oyun bağımlılığının, ergenlerin sosyal anksiyete düzeyleri üzerinde bir etkisinin olup olmadığı incelenmiştir. Beklendiği gibi sosyal anksiyete düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Yapılan çalışmada örneklemin sosyal anksiyete ortalaması $142,77 \pm 31,48$ bulunmuştur. Yani genel olarak katılımcıların sosyal anksiyete düzeyleri yüksektir diyebiliriz. Bunun sebebi, geçtiğimiz 2 yıl boyunca süren ve etkileri hala devam etmekte olan Covid-19 pandemisinin, dolayında dışarı çıkamama ve yüz yüze sosyalleşmenin azalması durumunun özellikle normalde gününün büyük bir bölümünü okulda geçiren ergenlerde sosyal anksiyeteyi artırması olabilir. Pandeminin yanı sıra sınav stresi, gelecek kaygısı gibi günümüz koşullarında artış gösteren durumlar da katılımcıların sosyal anksiyete düzeylerinin yüksek olmasının sebebi olabilir. Fakat dijital oyun bağımlılığı ile hem sosyal anksiyete toplam puanları hem de kaygı ve kaçınma alt faktörleri arasında yüksek düzeyde ($p < 0,01$) anlamlı bir ilişki bulunduğu için, sosyal anksiyetenin dijital oyun bağımlılığı ile birlikte yükseldiği görülmektedir.

4.2. Katılımcıların PUBG Oyuncusu Olma, Başka Bir Dijital Oyun Oynama veya Dijital Oyun Oynamama Durumları ile Sosyal Anksiyete Alt Boyutları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Yapılan tek yönlü ANOVA analizi sonucunda, Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'kaygı' ve 'kaçınma' alt faktörleri ile PUBG oyuncusu olma, başka bir dijital oyun oynama veya dijital oyun oynamama durumları arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu bulunmuştur.

Bu farklılaşmanın hangi gruplardan arasında olduğunun anlaşılması amacı ile Post-Hoc analizlerinden, gruplara homojen dağılmayan örneklemelerde daha doğru yanıt verdiği için tercih edilen 'Gabriel' çoklu karşılaştırma testi kullanılmıştır. Bu test sonucunda farklılığın kaygı ve kaçınma için ortak olarak PUBG ile diğer oyunlar ve PUBG ile oyun oynamama durumları arasından kaynaklandığı bulunmuştur. Oyun türü olarak PUBG'nin tercih edilmesi, başka bir dijital oyun oynama veya dijital bir oyun oynamamaya göre sosyal anksiyete düzeyleri üzerinde daha etkilidir yorumu yapılabilir.

Günümüzde PUBG oyunu en çok bilinen ve tercih edilen online oyunlardan biridir. Hatta yoğun talep gördüğü için telefonda oynanacak şekilde yenilenmiş hali olan ‘PUBG Mobile’ piyasaya sürülmüş ve oyunun orijinal halinden daha fazla talep görmüştür. Bu araştırmada da dijital bir oyun oynadığını belirten katılımcıların büyük bir çoğunluğu PUBG oyununu oynamaktadırlar. Ayrıca, yurtdışında ‘PUBG Bağımlılık Ölçeği’ isminde, yalnızca bu oyunun bağımlılığını ölçen bir test yapılmıştır. Bu kadar bilinen ve oynanan bir oyun olmasına rağmen bu konuda Türkçe bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu sebeple katılımcılara PUBG oynayıp oynamadıkları da sorulmuş ve araştırmada PUBG oyuncusu olmanın etkileri ile ilgili analizler yapılmıştır. PUBG oyuncusu olma ile sosyal anksiyete ilişkili bulunmuştur.

4.3. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Oynanan Oyunun Türü(PUBG veya diğer oyunlar) Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Uygulanan bağımsız örneklem t testi sonucunda, tercih edilen oyun türü(PUBG veya diğer bir oyun) ile katılımcıların sosyal anksiyete düzeyleri arasında anlamlı bir farklılaşma bulunmuştur. Buna göre, PUBG oynayan ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları, başka bir dijital oyun oynayan ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarından daha yüksektir denebilir.

Bu çalışmada PUBG’nin etkisini net olarak görebilmek için PUBG oynamak ile diğer herhangi bir dijital oyun oynamanın etkilerinin karşılaştırılması yapılmıştır. PUBG oynayan katılımcıların başka bir dijital oyun oynayan katılımcılardan daha fazla dijital oyun bağımlısı oldukları görülmüştür. Bu bulgular göz önüne alındığında, PUBG’nin diğer oyunlara kıyasla dijital oyun bağımlısı olma olasılığını artırdığı söylenebilir.

4.4. Sosyal Anksiyete Alt Boyutları ile Oynanan Oyunun Türü(PUBG veya diğer oyunlar) Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Uygulanan bağımsız örneklem t testi sonucunda, PUBG oynayan ergenler ile başka bir dijital oyun oynayan ergenlerin sosyal anksiyete düzeylerinin Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği’nin ‘kaygı’ alt faktörüne göre birbirinden farklı olduğu bulunmuştur. Buna göre; PUBG oynayan ergenlerin kaygı düzeyleri, başka bir dijital oyun oynayan ergenlerin kaygı düzeylerinden daha yüksektir diyebiliriz.

PUBG oynayan ergenler ile başka bir dijital oyun oynayan ergenlerin sosyal anksiyete düzeylerinin Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği’nin ‘kaçınma’ alt faktörüne

göre de birbirinden farklı olduğu bulunmuştur. PUBG oynayan ergenlerin kaçınma düzeyleri, başka bir dijital oyun oynayan ergenlerin kaçınma düzeylerinden daha yüksektir diyebiliriz.

Bu konuda direkt PUBG ile çalışılmış bir araştırmaya rastlanılmamıştır. Fakat sosyal anksiyete ile oyun bağımlılığı (Sioni, Burleson, Bekerian, 2017) ve bilgisayar oyunu bağımlılığı (Karaca ve diğ., 2016) ilişkili bulunmuştur. Ayrıca bilgisayar oyunu bağımlılığının yüksek anksiyete düzeyine, antisosyal davranışlara, ikili ve toplumsal ilişkilerin bozulmasına ve ilişki kurmaktan kaçmaya, olgunlaşmamış insan ilişkilerine sebep olabildiği de söylenmektedir(Çelik, Şahin ve Eren, 2014).

Bu çalışmada da PUBG oyunu oynayan ergenlerin sosyal anksiyeteleri başka bir dijital oyun oynayan ergenlerden yüksek bulunmuştur. PUBG oyununa öncelik verilerek yapılan bu çalışma, daha önce yapılmış olan ve yukarıda birkaç örneğinin verildiği oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmalardaki bulguları destekler niteliktedir.

4.5. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Günlük Oyun Oynama Süresi, Yaş ve Cinsiyet Değişkenleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Bu çalışmadaki katılımcılar 16-17 yaşlarında yoğunlaşmışlardır. Bu sebeple 16-17 yaşlarındaki katılımcılardan dijital oyun bağımlısı olanların sayısı diğer yaşlara göre daha yüksek olsa da, yüzdeler olarak bakıldığında yaşlara göre bağımlılık durumu arasında belirgin bir farklılık görülmemiştir.

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı puanları ile yaşları arasında farklılaşma bulunup bulunmadığını belirlemek amacıyla tek yönlü ANOVA testi uygulanmıştır. Yapılan bu test sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile yaş arasında anlamlı bir farklılaşma bulunamamıştır. Dijital oyun bağımlılığı genel olarak ergenlik çağında diğer yaş gruplarına göre daha çok gözlenmektedir. Fakat yaşlar arasında(14-18) herhangi bir farklılık bulunamamıştır. Her yaşta dijital oyun bağımlılığı yüksek oranda bulunmuştur.

Kız ve erkek öğrencilerde dijital oyun bağımlılığının karşılaştırılması için uygulanan bağımsız örneklem t testi sonucunda, cinsiyet ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Bilgisayar oyunu bağımlılığını cinsiyet değişkeni açısından değerlendiren çalışmalarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni arasında ilişki olduğunu gösteren çalışmalar (Aydoğdu Karaaslan, 2015 ; Horzum, 2011 ; Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014 ; Şahin ve Tuğrul, 2012) olduğu gibi her iki cinsiyet açısından anlamlı bir fark olmadığını gösteren çalışma da (Taş, Eker ve Anlı, 2014) bulunmaktadır.

Bu çalışmada her iki cinsiyetin de dijital oyun bağımlılığı oranının yüksek olduğu bulunmuştur. İki cinsiyet arasında anlamlı bir fark bulunamadığı için çalışma, Taş, Eker ve Anlı'nın(2014) çalışmasını destekler niteliktedir.

Yapılan analizler sonucunda dijital oyun bağımlısı olan katılımcıların çok büyük bir kısmının günlük 5 saat ve üzeri oyun oynadıkları görülmektedir. Dijital oyun bağımlısı olmayanlarda ise oran çok daha düşüktür. Bu yüzden günlük oyun oynama süresi ile dijital oyun bağımlılığı arasında bir ilişki olabileceği düşünülmüştür. Öncelikle dijital bir oyun oynamayan 23 katılımcı örneklemeden çıkarılmış, sonrasında PUBG veya başka bir oyun oynayan 471 katılımcı ile analiz yapılmıştır. Uygulanan Chi-Square testi sonucunda, dijital bir oyun oynayan(PUBG veya başka bir oyun) katılımcıların dijital oyun bağımlılığı durumları ile günlük ortalama oyun oynama süreleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu bulgulanmıştır. Yani dijital oyun bağımlısı katılımcılarda günlük oyun oynama süresi bağımlı olmayan kişilere oranla çok daha fazladır.

4.6. Yaş, Cinsiyet ve Günlük Oyun Oynama Süresi Değişkenleri ile Sosyal Anksiyete Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Yaş değişkeni ile sosyal anksiyete düzeyleri arasındaki ilişkiye bakıldığında, yaşlar arasında sosyal anksiyete düzeyi oranının dengeli olduğu görülmektedir. Yani yaş değişkeninin sosyal anksiyete düzeyini etkilemediği düşünülmektedir.

Yaş değişkeni ile Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği ve alt boyutları arasındaki ilişki Pearson korelasyon katsayısı ile incelenmiştir.

Yaş ile Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği toplam puanı, kaygı ve kaçınma alt boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Katılımcıların hem LSAÖ'nün toplam puanına hem de alt ölçeklerine göre sosyal anksiyetelerinin çok yüksek olduğu görülmektedir. Bu durum, COVID-19 pandemisinden, yaklaşık 2 yıl kadar evde eğitim görülmesinden veya günümüzde çocuklar ve gençler üzerinde özellikle ekonomik sebepler ile istihdam azlığı sebepleri ile kendilerini yetersiz görmelerinden kaynaklanan gelecek kaygısından dolayı olabilir. Örneklemin sosyal anksiyete düzeyindeki yüksekliğin sebebi yaş ile ilişkilendirilememektedir, her yaştan katılımcının yüksek sosyal anksiyete sahibi olduğu bulgulanmıştır.

Cinsiyet değişkeni ile sosyal anksiyete düzeylerinin anlamlı bir ilişkisinin olup olmadığına bakılmıştır. Sosyal anksiyeteyi cinsiyet değişkeni açısından ele alan çalışmalara bakıldığında sosyal anksiyetenin cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı ve kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre anlamlı şekilde çok daha

fazla sosyal anksiyete yaşadığı (Doğan ve Tosun, 2016 ; Kermen, Tosun, Doğan, 2016) bulunmuştur. Bir başka çalışmada ise (Nicoli ve diğ., 2018) ise çalışmalarında sosyal anksiyetede cinsiyetler arasında anlamlı bir farklılaşma olmadığını tespit etmiştir.

Katılımcıların sosyal anksiyete düzeylerinin karşılaştırılması amacı ile uygulanan bağımsız örneklem t testi sonrasında, Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'kaygı' ve 'kaçınma' alt faktörleri ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma bulgulanamamıştır. İki cinsiyet de yüksek düzeyde sosyal anksiyeteye sahiptir. Araştırma, Nicoli ve diğerleri'nin(2018) bulgularını destekler niteliktedir.

Katılımcıların günlük ortalama dijital oyun oynama süreleri ile sosyal anksiyete düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunup bulunmadığını bulmak amacı ile öncelikle dijital oyun oynamadığını belirtenler örneklemden çıkarılmış, sonrasında kalan 471 katılımcının verileri tek yönlü ANOVA testi ile analiz edilmiştir. Bu analiz sonucunda Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'kaygı' ve 'kaçınma' alt faktörleri ile günlük oyun oynama süresi arasında anlamlı bir farklılaşma bulgulanmıştır.

Bu farklılaşmanın hangi gruplardan arasında olduğunu anlamak amacı ile uygulanan Post-Hoc analizlerinden Gabriel çoklu karşılaştırma testi sonucunda farklılığın kaygı ve kaçınma için ortak olarak 5 saat ve üzeri oynama ile 1 saatten az oynama, 5 saat ve üzeri oynama ile 1-2 saat oynama, 5 saat ve üzeri oynama ile 2-3 saat oynama durumları arasından kaynaklandığı bulunmuştur. Günlük olarak belli bir saatin üzerinde dijital oyun oynayan kişilerin(bu çalışma için 5 saat) sosyal anksiyete düzeylerinin daha az oynayanlara göre yüksek olabileceği görülmüştür.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Sonuçlar

- Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği toplam puanı ve alt boyutları olan kaygı ve kaçınma ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulgulanmıştır. Buna bakarak, katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden aldıkları puanlar arttıkça, kaygı ve kaçınma düzeylerinin de artış gösterdiği söylenebilir.
- Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'kaygı' ve 'kaçınma' alt faktörleri ile PUBG oyuncusu olma, başka bir dijital oyun oynama veya dijital oyun oynamama durumları arasında anlamlı bir farklılaşma bulunmuştur. Farklılığın kaygı ve kaçınma için ortak olarak PUBG ile diğer oyunlar ve PUBG ile oyun oynamama durumları arasından kaynaklandığı bulunmuştur. Oyun türü olarak PUBG'nin tercih edilmesi, başka bir dijital oyun oynama veya dijital bir oyun oynamamaya göre sosyal anksiyete düzeyleri üzerinde daha etkilidir yorumu yapılabilir.
- Tercih edilen oyun türü(PUBG veya diğer bir oyun) ile katılımcıların sosyal anksiyete düzeyleri arasında anlamlı bir farklılaşma bulunmuştur. Buna göre, PUBG oynayan ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları, başka bir dijital oyun oynayan ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarından daha yüksektir denebilir, PUBG oynayan katılımcıların başka bir dijital oyun oynayan katılımcılardan daha fazla dijital oyun bağımlısı oldukları söylenebilir.
- PUBG oynayan ergenler ile başka bir dijital oyun oynayan ergenlerin sosyal anksiyete düzeylerinin Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'kaygı' ve 'kaçınma' alt faktörüne göre birbirinden farklı olduğu bulunmuştur. Buna göre; PUBG oynayan ergenlerin kaygı ve kaçınma düzeyleri, başka bir dijital oyun oynayan ergenlerin kaygı ve kaçınma düzeylerinden daha yüksektir diyebiliriz.
- Dijital oyun bağımlılığı ile katılımcıların yaşları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.
- Dijital oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.
- Dijital oyun bağımlılığı durumu ile dijital bir oyun oynayan(PUBG veya başka bir oyun) katılımcıların günlük ortalama oyun oynama süreleri arasında anlamlı

bir ilişki olduğu bulgulanmıştır. Yani dijital oyun bağımlısı katılımcılarda günlük oyun oynama süresi bağımlı olmayan kişilere oranla çok daha fazladır.

- Yaş ile Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği toplam puanı, kaygı ve kaçınma alt ölçekleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.
- Cinsiyet değişkeni ile katılımcıların sosyal anksiyete düzeylerinin Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'kaygı' ve 'kaçınma' alt faktörü arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma bulunmamıştır. Cinsiyetlerin her ikisi de yüksek düzeyde sosyal anksiyeteye sahiptir.
- Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin 'kaygı' ve 'kaçınma' alt faktörleri ile günlük oyun oynama süreleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Özellikle günlük ortalama 5 saat ve üzeri zamanlarını oyun oynayarak geçiren katılımcıların, 3 saatten az oyun oynayarak vakit geçirenlere göre sosyal anksiyete düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür.

5.2. Öneriler

Bu çalışmada Mersin ilindeki farklı devlet liselerinde öğrenim gören 14-18 yaşlarındaki ergenlerin dijital oyun bağımlılığı durumları ile sosyal anksiyete düzeyleri arasındaki ilişki PUBG örneği üzerinden incelenmiştir. Bunlar ile birlikte katılımcıların günlük oyun oynama süresi ve sosyodemografik özellikleri de incelenmiştir. Çalışma süreci ve sonucundaki bulgular gözetilerek bulunulacak öneriler aşağıda sıralanmıştır:

Bu araştırma yapılırken, benzer Türkçe çalışmaların çok az olması sebebi ile Türkçe kaynak bulmakta zorluk çekilmiş yurtiçindeki literatür ile yeterli karşılaştırmalar yapılamamıştır. Bu sebeplerden bu konuda Türkçe çalışmalar yapılması literatüre katkıda bulunacaktır.

Bu çalışma Mersin ilindeki belirli liselerdeki öğrenciler ile sınırlı kalmıştır. Ülkemizde bu konuda netleşmiş veriler de bulunmadığından dijital oyun bağımlılığının olumsuz sonuçları yeterince gözler önüne serilememektedir. Bu sebeplerle Türkiye genelinde daha çok ve çeşitli katılımcının olduğu çalışmalar yapılabilir.

Araştırma kapsamında yapıldığı gibi ergen katılımcıların kendilerini değerlendirmelerinin alınmasının yanı sıra ebeveynlerinin de çocuklarındaki oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyete belirtilerini değerlendirmeleri istenip, araştırmaya dahil edilebilir.

COVID-19 pandemisi, eğitim-öğretim koşullarında ve yaşam tarzlarında da değişikliğe sebep olmuştur. Pandemi bitiminde araştırmadaki değişkenlere yönelik yeni çalışmalar yapılması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Adams E., Rollings A. (2014) *Fundamentals of Game Design*. 3.Baskı, Prentice Hall, s.67-81.
- Akbulut Y. (2013) Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Gelişimsel Sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3: 53-68.
- Aksel, N. (2018). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu Üniversitesi, Ordu.
- Amerikan Psikiyatri Birliği, Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Elkitabı, Beşinci Baskı (DSM-5),Tanı Ölçütleri Başvuru Elkitabından, Çev. Köroğlu E., Hekimler Yayın Birliği, Ankara, 2015.
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2009). Comfortably Numb: Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others. *Psychological Science*, 20(3), 273-277.
- Ateş B, Güler M. Ergenlerde Siber Zorbalığın Yordayıcısı Olarak Algılanan Sosyal Yetkinlik ve Toplumsal Anksiyete. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2016;18:391-408.
- Ayas T. Lise Öğrencilerinin İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Utangaçlıkla İlişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri* 2012;12:627-636.
- Aydoğdu Karaaslan I. Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* 2015;8: 806-818.
- Bacigalupa C. Theuse of Video Games by Kinder Gartners in a Family Child Care Setting. *Early Childhood Educ J* 2005; 33: 25-30.
- Barut, B. (2019). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi ile Algılanan Sosyal Destek ve Duygu Düzenleme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi. 1-86.
- Bat, M., & Kayacan, Ş. (2016). İnternet Bağımlısı Erişkinlerde Sosyal Medya Oyunları Üzerine Vaka İncelemesi: Candy Crush oyunu. *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 20-46 .
- Bayramkaya, E., Toros, E. ve Özge, C. (2005). Ergenlerde Sosyal Anksiyete İle Depresyon, Öz Kavram, Sigara Alışkanlığı Arasındaki İlişki. *Klinik Psikofarmakoloji Bülteni*, 15 (4), 165–173.
- Behaviour.*, 10 (2), 290-292.

- Between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36 (5), 268-27.
- Bozkurt H, Coskun M, Ayaydin H, Adak İ, Zoroglu SS. Prevalence And Patterns of Psychiatric Disorders in Referred Adolescents with İnternet Addiction. *Psychiatry Clin Neurosci* 2013; 67: 352-9.
- Cole, S. H. & Hooley, J. M. (2013). Clinical and Personality Correlates of MMO Gaming: Anxiety and Absorption in Problematic Internet Use. *Social Science Computer Review*.
- Colwell J, Kato M. Investigation of The Relationship Between Socialisolation, Self-Esteem, Aggression And Computer Game Play in Japanese Adolescents. *Asian J Soc Psychol* 2003;6: 149-58.
- Çankaya, G., & Ergin, H. (2015). Çocukların Oynadıkları Oyunlara Göre Empati ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi. *Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal*, 1(2) 283-297.
- Çelik İ, Şahin İ, Eren F. (2014). Metaphorical Perceptions Of Middle School Students Regarding Computer Games. *International Journal of Social, Education, Economics and Management Engineering*, 8: 2518-23.
- Demirtaş Madran HA, Ferligül Çakılcı E. (2014). Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı Ve Saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15:99-107.
- Doğan, U. ve Tosun, N. İ. (2016), Lise Öğrencilerinde Problemlı Akıllı Telefon Kullanımının Sosyal Anksiyete ve Sosyal Ağların Kullanımına Aracılık Etkisi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(1), 99-128.
- Dolu O, Büker H, Uludağ Ş (2010). Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme. *Adli Bilimler Dergisi*, 9(4), 54 - 75.
- Dowling, N. A., & Brown, M. (2010). Commonalities in The Psychological Factors Associated with Problem Gambling and İnternet Dependence. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(4), 437–441.
- Durdu PO, Hotomaroğlu A, Çağıltay K., (2005). Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: Odtü ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Bir Karşılaştırma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19:66-76.

- Dursun, A., Eraslan Çapan, B. (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 19 (2) , 128-140.
- Eker, Ö. (2016). Lise Öğrencilerinin Akıllı Telefon Bağımlılıkları ile Öznel İyi Oluşlarının İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Eldoğan, D. (2018). Sosyal Anksiyete Bozukluğunun Alt Tipleri: Heterojen Bir Tanı Kategorisi, Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 210-228.
- Eni, B. (2017). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Essau, C. A., Lewinsohn, P. M., Olaya, B., & Seeley, J. R. (2014). Anxiety Disorders in Adolescents and Psychosocial Outcomes at Age 30. *Journal of Affective Disorders*, 163, 125– 132.
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics*. (2. Baskı). Sage Publication.
- Gökçearslan Ş, Durakoğlu A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi* 23:419-435.
- Griffiths Mark D. ve DAVIES, M. N. O. (2005). Videogame Addiction: Does It Exist?, *Handbook of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston: MIT
- Griffiths MD, Meredith A (2009) Videogame Addiction and Its Treatment. *J Contemp Psychother* 39:247–253.
- Grusser Sabine M., THALEMANN, Ralf ve GRIFFITHS, Mark D. (2007). Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression?, *Cyberpsychol*
- Gül, M. E.(2019). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Oyunu Örneği, *International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS)*.
- Güz, H., Ay, M., Dilbaz, N. (2001). Bir Grup Dermatolojik Hastalarda Aleksitimik, Depresyon ve Anksiyete. *Düşünen Adam*, 14 (2), 99-103.

- Heimberg, R.G., Horner, K.J., Juster, H.R., Safren, S.A., Brown, E.J., Schneier, F.R. ve Liebowitz, M.R. (1999). Psychometric Properties of The Liebowitz Social Anxiety Scale. *Psychological Medicine*.29, 199-212.
- Hetzel-Riggin MD, Pritchard JR. (2011). Predicting Problematic Internet Use in Men and Women: The Contributions of Psychological Distress, Coping Style and Body Esteem. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 14: 519-25.
- Horzum MB. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim* 36:56-68.
- Huan, V. S., Ang, R. P., & Chye, S. (2014). Loneliness and Shyness in Adolescent Problematic Internet Users: The Role of Social Anxiety. *Child and Youth Care Forum*, 43, 539-551.
- Hyun GJ, Han DH, Lee YS, Kang KD, Yoo SK, Chung US, Renshaw PF. (2015). Risk Factors Associated with Online Game Addiction: A Hierarchical Model. *Computers in Human Behavior* 48:706-713.
- Irmak, A. Y. (2014). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi. Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi* 16(1), 10-18.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi* 27(2), 128-37.
- Kalkan, N. (2008). Ergenlerde Bilişsel Yapılar ve Sosyal Anksiyete Arasındaki İlişkinin Bilişsel Davranışçı Yaklaşım Açısından Yorumlanması. Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Karaca S, Gök C, Kalay E, Başbuğ M, Hekim M, Onan N, Ünsal Barlas G. (2016). Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi. *Journal of Marmara University Institute of Health Sciences* 14-19.
- Kermen U, Tosun NI, Doğan U. (2016). Yaşam Doyumu ve Psikolojik İyi Oluşun Yordayıcısı Olarak Sosyal Anksiyete. *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi* 2:01-29.
- Koçak, A. (2001). Sosyal Anksiyeteyla Başa Çıkma Programının Lise Öğrencilerinin Sosyal Anksiyete Düzeylerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gazi Üniversitesi, Ankara.

- Kurtaran, T. G. (2008). İnternet Bağımlılığını Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- 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(6):343-9.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009) Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95.
- Liebowitz, M.R. (1987). Social Phobia. *Modern Problems of Pharmacopsychiatry*. 22,141-173.
- Liu S, Yu C, Conner, BT, Wang S, Lai W, Zhang W. (2017). Autistic Traits and Internet Gaming Addiction in Chinese Children: The Mediating Effect of Emotion Regulation and School Connectedness. *Research in Developmental Disabilities* 68:122-130.
- Mamun, M. A., & Griffiths, M. D. (2020). First COVID-19 Suicide Case in Bangladesh due to Fear of COVID-19 and Xenophobia: Possible Suicide Prevention Strategies. *Asian Journal of Psychiatry*, 51, 102073.
- Nikoli M, Brummelman E, Colonesi C, de Vente W, Bögels SM. (2018). When Gushing Leads to Blushing: Inflated Praise Leads Socially Anxious Children to Blush. *Behaviour Research and Therapy* 106:1-7.
- Pres, 359–368.
- Sancaklı, P. (2021). Dijital Oyun Kültüründe Sosyal Medya Etkisi: Pubg (Playerunknown's Battlegrounds) Örneği. Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul üniversitesi, İstanbul.
- Savcı, M. ve Aysan, F. (2017). Teknolojik Bağımlılıklar ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi. *Düşünen Adam* (30), 202-216.
- Schulte-Markwort, M. (2005). Kinder und Computer. In: *Wiener Klinische Wochenschrift*. 117(5-6), s. 173- 175.
- Selnow GW. (1984). Playing Video Games: The Electronic Friend. *J Commun* 34: 148-56.

- Sioni SR, Burleson MH, Bekerian DA. (2017). Internet Gaming Disorder: Social Phobia and Identifying with Your Virtual Self. *Computers in Human Behavior* 71:11-15.
- Soydan, Z. M. (2015). Üniversite Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı ile Depresyon ve Yaşam Doyumu Arasındaki İlişki. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Şahan M, Çapan BE. (2017). Ergenlerin Problemlı İnternet Kullanımında Kişilerarası İlişkilerle İlgili Bilişsel Çarpıtmaların ve Sosyal Anksiyetenın Rolü. *Ege Eğitim Dergisi* 18:887-913.
- Şahin C, Tuğrul VM. (2012).İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken / Journal of World of Turks* 4:115-130.
- Tabachnick, L.S., Fidell(2013). *Using Multivariate Statistics*(sixth ed.). Pearson, Boston.
- Taş I, Eker H, Anlı G. (2014). Ortaöğretim Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying* 1:37-57.
- Toraman, M. (2013). İnternet Bağımlılığı ve Sosyal Ağ Kullanım Düzeylerinin Ortaöğretim Öğrencilerinin Akademik Başarıları ile İlişkinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Torres-Rodríguez A, Griffiths MD, Carbonell X. (2018). The Treatment of Internet Gaming Disorder: A Brief Overview of The PIPATIC Program. *Int J Ment Health Addict* 16:1000-1015.
- WEINSTEIN, Aviv M. (2010). Computer and Video Game Addiction-A Comparison
- Yalçın Irmak, A., Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Türkçe Versiyonunun Geçerliliği ve Güvenirliğı. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16 (Özel Sayı 1), 10–18.
- Yılmaz G, Şar HA, Civan S. (2015). Ergenlerde Mobil Telefon Bağımlılığı ile Sosyal Anksiyete Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying* 2:20-37.
- Yumrukuz, Ö (2021). Pubg Oynama Pratiklerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İlişkisi Ekseninde İncelenmesi. *Atatürk İletişim Dergisi*, 21, 5-28.

Zorbaz, O. (2013). Lise Öğrencilerinin Problemlı İnternet Kullanımının Sosyal Anksiyete ve Akran İlişkileri Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

EKLER

EK- 1. Etik Kurul Onay Belgesi

T.C	
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ	
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	
TEZ / ARAŞTIRMA / ANKET / ÇALIŞMA İZİNİ / ETİK KURULU İZİNİ TALEP FORMU VE ONAY TUTANAK FORMU	
ÖĞRENCİ BİLGİLERİ	
T.C. NOSU	
ADI VE SOYADI	İrem ŞEKERCİ
ÖĞRENCİ NO	2020011002
TEL. NO.	
E - MAİL ADRESLERİ	
ANA BİLİM DALI	Psikoloji
HANGİ AŞAMADA OLDUĞU (DERS / TEZ)	Tez
İSTEKDE BULUNDUĞU DÖNEME AİT DÖNEMLİK KAYDININ YAPILIP-YAPILMADIĞI	2021/2022 BAHAR DÖNEMİ KAYDINI YENİLEDİM.
ARAŞTIRMA/ANKET/ÇALIŞMA TALEBİ İLE İLGİLİ BİLGİLER	
TEZİN KONUSU	Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı düzeyleri arasındaki ilişkinin PUBG örneği üzerinden incelenmesi.
TEZİN AMACI	Bu çalışmada, 14-18 yaş aralığındaki bireylerde dijital oyun bağımlısı olma ile sosyal kaygı düzeyleri arasında bir ilişki olup olmadığını PUBG oyunu üzerinden incelemek amaçlanmıştır.
TEZİN TÜRKÇE ÖZETİ	Araştırmadan elde edilen bulgulara göre; dijital oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete düzeyleri arasında bir ilişki bulunamamıştır. Aynı şekilde PUBG oyuncusu olmanın ve PUBG bağımlısı olmanın da sosyal anksiyete düzeyleri üzerinde bir etkisinin olmadığı bulgulanmıştır. Yaş ve cinsiyet değişkenlerinin hem dijital oyun bağımlılığı hem de sosyal
ARAŞTIRMA YAPILACAK OLAN SEKTÖRLER/ KURUMLARIN ADLARI	Mersin Yusuf Kalkavan Anadolu Lisesi, Mersin Ticaret ve Sanayi Odası Anadolu Lisesi, Yenişehir Mersin Anadolu Lisesi

İZİN ALINACAK OLAN KURUMA AİT BİLGİLER (KURUMUN ADI- ŞUBESİ/ MÜDÜRLÜĞÜ - İLİ - İLÇESİ)	Mersin Yusuf Kalkavan Anadolu Lisesi-Mersin-Mezitli Mersin Ticaret ve Sanayi Odası Anadolu Lisesi-Mersin-Toroslar Yenişehir Mersin Anadolu Lisesi-Mersin-Yenişehir
YAPILMAK İSTENEN ÇALIŞMANIN İZİN ALINMAK İSTENEN KURUMUN HANGİ İLÇELERİNE/ HANGİ KURUMUNA/ HANGİ BÖLÜMÜNDE/ HANGİ ALANINA/ HANGİ KONULARDA/ HANGİ GRUBA/ KİMLERE/ NE UYGULANACAĞI GİBİ AYRINTILI BİLGİLER	Mersin Yusuf Kalkavan Anadolu Lisesi-Mersin-Mezitli, Mersin Ticaret ve Sanayi Odası Anadolu Lisesi-Mersin-Toroslar, Yenişehir Mersin Anadolu Lisesi-Mersin-Yenişehir İsmi yazılı olan liselerdeki 9,10,11 ve 12. sınıf öğrencilerinden gönüllü katılım gösterenlere araştırma kapsamında Bilgilendirilmiş Onam Formu, Yönerge, Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu(DOBÖ 7) ve Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği'nin bir arada olduğu bir form uygulanacaktır.
UYGULANACAK OLAN ÇALIŞMAYA AİT ANKETLERİN/ ÖLÇEKLERİN BAŞLIKLARI/ HANGİ ANKETLERİN - ÖLÇEKLERİN UYGULANACAĞI	Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu(DOBÖ 7) ve Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği
EKLER (ANKETLER, ÖLÇEKLER, FORMLAR, ... V.B. GİBİ EVRAKLARIN İSİMLERİYLE BİRLİKTE KAÇ ADET/SAYFA OLDUKLARINA AİT BİLGİLER İLE AYRINTILI YAZILACAKTIR)	1) 2 sayfa Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği 2) 1 sayfa Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu 3) 1 sayfa Kişisel Bilgi Formu 4) 2 sayfa Bilgilendirilmiş Onam Formu 5) 1 sayfa Yönerge
ÖĞRENCİNİN ADI- SOYADI: İREM ŞEKERCİ	ÖĞRENCİNİN İMZASI: TARİH:01.06.2022
TEZ/ ARAŞTIRMA/ANKET/ÇALIŞMA TALEBİ İLE İLGİLİ DEĞERLENDİRME SONUCU	
1. Seçilen konu Bilim ve İş Dünyasına katkı sağlayabilecektir.	
2. Anılan konu faaliyet alanı içerisine girmektedir.	

1.TEZ DANIŞMANININ ONAYI	2.TEZ DANIŞMANININ ONAYI (VARSA)	ANA BİLİM DALI BAŞKANININ ONAYI	SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRÜNÜN ONAYI			
Adı - Soyadı: Cem GÖKÇEN	Adı - Soyadı:	Adı - Soyadı: Şükrü Uğuz	Adı - Soyadı: Murat Koç			
Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı:	Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı: Prof. Dr.			
Enstitü müdürlüğünde evrak aslı ıslak imzalıdır.	İmzası:	Enstitü müdürlüğünde evrak aslı ıslak imzalıdır.	Enstitü müdürlüğünde evrak aslı ıslak imzalıdır.			
... / ... / 20....	... / ... / 20....	... / ... / 20....	... / ... / 20....			
ETİK KURULU ASIL ÜYELERİNE AİT BİLGİLER						
Adı - Soyadı: Şahnaz ŞAHINKARAKAŞ	Adı - Soyadı: Yücel ERTEKİN	Adı - Soyadı: Deniz Aynur GÜLER	Adı - Soyadı: Mustafa BAŞARAN	Adı - Soyadı: Mustafa Tevfik ODMAN	Adı - Soyadı: Hüseyin Mahir FİSUNOĞLU	Adı - Soyadı: Jülide İNOZU
Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.
Enstitü müdürlüğünde evrak aslı ıslak imzalıdır.	Enstitü müdürlüğünde evrak aslı ıslak imzalıdır.	Enstitü müdürlüğünde evrak aslı ıslak imzalıdır.	Enstitü müdürlüğünde evrak aslı ıslak imzalıdır.	Enstitü müdürlüğünde evrak aslı ıslak imzalıdır.	Enstitü müdürlüğünde evrak aslı ıslak imzalıdır.	Enstitü müdürlüğünde evrak aslı ıslak imzalıdır.
... / ... / 20....	... / ... / 20....	... / ... / 20....	... / ... / 20....	... / ... / 20....	... / ... / 20....	... / ... / 20....
Etik Kurulu Jüri Başkanı - Asıl Üye	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi
OY BİRLİĞİ İLE	<input checked="" type="radio"/>	Çalışma yapılacak olan tez için uygulayacak olduğu Anketleri/Formları/Ölçekleri Çağ Üniversitesi Etik Kurulu Asıl Jüri Üyelerince incelenmiş olup, ... / ... / 20.... - ... / ... / 20.... tarihleri arasında uygulanmak üzere gerekli iznin verilmesi tarafımızca uygundur.				
OY ÇOKLUĞU İLE	<input type="radio"/>					
AÇIKLAMA: BU FORM ÖĞRENCİLER TARAFINDAN HAZIRLANDIKTAN SONRA ENSTİTÜ MÜDÜRLÜĞÜ SEKRETERLİĞİNE ONAYLAR ALINMAK ÜZERE TESLİM EDİLECEKTİR. AYRICA FORMDAKİ YAZI ON İKİ PUNTO OLACAK ŞEKİLDE YAZILACAKTIR.						

EK-2. Çağ Üniversitesi SOBE Etik Kurul İstek İzin Yazısı



T.C.
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sayı : E-23867972-050.01.04-2200004106
Konu : Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği
Kurulu Kararı Alınması Hk.

02.06.2022

REKTÖRLÜK MAKAMINA

İlgi: 09.03.2021 tarih ve E-81570533-050.01.01-2100001828 sayılı Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu konulu yazınız.

İlgi tarihli yazınız kapsamında Üniversitemiz Sosyal Bilimler Enstitüsü bünyesindeki Lisansüstü Programlarda halen tez aşamasında kayıtlı olan **İrem Şekerc** i isimli öğrencimize ait tez evraklarının "Üniversitemiz Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Onayları" alınmak üzere Ek'te sunulmuş olduğunu arz ederim.

Prof. Dr. Murat KOÇ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Ek :

- 1 - etik formu.
- 2 - onam formu.
- 3 - tez danışmanı onayı.
- 4 - psikoloji ana bilim dalı başkanı onayı.
- 5 - tez çalışması.
- 6 - ölçekler.
- 7 - ölçek kullanım izinleri.
- 8 - veli onam formu.
- 9 - MEB ön başvuru formu.
- 10 - Taahhütname.
- 11 - Tez Onersi.

EK-3. Çağ Üniversitesi Anket İzin Yazısı



T.C.
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sayı : E-23867972-044-2200004352
Konu : İrem Şekerci'nin Tez Anket İzni
Hk.

10.06.2022

DAĞITIM YERLERİNE

Psikoloji Tezli Yüksek Lisans Programında kayıtlı **İrem Şekerci** isimli öğrencimizin "**Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı düzeyleri arasındaki ilişkinin PUBG örneği üzerinden incelenmesi**" konulu tez çalışması Ankara Sağlık Bilimleri Üniversitesi öğretim üyelerinden **Prof. Dr. Cem GÖKÇEN** danışmanlığında halen yürütülmektedir. Adı geçen öğrenci tez çalışmasında **Müdürlüğünüze bağlı Mezitli Yusuf Kalkavan Anadolu Lisesi, Toroslar Ticaret ve Sanayi Odası Anadolu Lisesi, Yenisehir Anadolu Lisesinde halen eğitim gören liselerdeki 9.Sınıf, 10.Sınıf, 11.Sınıf, 12.Sınıf öğrencilerini** kapsamak üzere kopyası Ek'lerde sunulan anket uygulamasını yapmayı planlamaktadır. Üniversitemiz Etik Kurulunda yer alan üyelerin onayları alınmış olup, gerekli iznin verilmesini bilgilerinize sunarım.

Prof. Dr. Ünal AY
Rektör

EK-4. Çağ Üniversitesi Etik Kurul İzin Yazısı



T.C.
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
Rektörlük

Sayı : E-81570533-044-2200004346

10.06.2022

Konu : Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği
Kurul İzin Hk.

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

- İlgi : a) 02.06.2022 tarih ve E-23867972- 050.01.04-2200004106 sayılı yazınız
b) 02.06.2022 tarih ve E-23867972- 050.01.04-2200004089 sayılı yazınız
c) 27.05.2022 tarih ve E-23867972- 050.01.04-2200003993 sayılı yazınız
ç) 27.05.2022 tarih ve E-23867972- 050.01.04-2200003990 sayılı yazınız
d) 27.05.2022 tarih ve E-23867972- 050.01.04-2200003992 sayılı yazınız
e) 27.05.2022 tarih ve E-23867972-050.01.04- 2200003991 sayılı yazınız
f) 26.05.2022 tarih ve E-23867972- 050.01.04-2200003948 sayılı yazınız

İlgi yazılarda söz konusu edilen **Bahar Naz Alkan,Hatice Bozkurt Çanak,Umut İpek,Veli Sefil,Şafak Uçmaz,Tansu Ceren Özçelik,Latife Başak Harp,Havvanur Karlaek ve İrem Şekerci** isimli öğrencilerimizin tez evrakları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunda incelenerek uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Ünal AY
Rektör

EK-5. MEB İzin İstek Yazısı



T.C.
MERSİN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-34776202-605.01-57282428
Konu : İrem ŞEKERCİ'nin
Araştırma İzin Talebi

12.09.2022

DAĞITIM YERLERİNE

- İlgi : a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 21.01.2020 tarihli ve 1563890 sayılı "Araştırma Uygulama İzinleri" Konulu (2020/2 No.lu) Genelgesi.
b) Çağ Üniversitesi Rektörlüğü'nün 22.08.2022 tarih ve 2200006145 sayılı yazısı.
c) 09.09.2022 tarihli ve -57179380 sayılı Valilik Oluru.

Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Yüksek Lisans Öğrencisi İrem ŞEKERCİ'nin "Kahımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Kaygı Düzeyleri Anasındaki İlişkinin PUBG Örneği Üzerinden İncelenmesi" konulu araştırma izin talebi komisyonumuz tarafından incelenmiştir.

Araştırmanın, 2022-2023 eğitim öğretim yılında, Mersin İlinde bulunan Mezitli Yusuf Kalkavan And. Lisesi, Toroslar Ticaret ve Sanayi Odası And. Lisesi ve Yenişehir Anadolu Lisesinde öğrenim gören 9,10,11, ve 12. sınıf öğrencilere, eğitim öğretim faaliyetlerini aksatmadan, gönüllülük esasına göre ve uygulama sırasında mühürlü ve imzalı örnekten çoğaltılan veri toplama araçlarının kullanılarak çalışmaya konu kişilerden, aile üyelerinden ad ve soyad, telefon, adres ile din, mezhep, etnik gruba mensubiyet gibi hassas bilgilerin istenmemesi ve uygulama sonucunda hazırlanacak raporun basılı ve dijital ortamda İl Millî Eğitim Müdürlüğümüze vermek şartı ile uygulanmasına ilgi (a) Genelge doğrultusunda ilgi (c) Valilik Oluru ile izin verilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Adem KOCA
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü

EK-6. Bilgilendirilmiş Onam Formu

ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ETİK KURULU

BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU

Bu formun amacı katılmanız rica edilen araştırma ile ilgili olarak sizi bilgilendirmek ve katılmanız ile ilgili izin almaktır.

Bu kapsamda “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Oyuncuların Sosyal Anksiyete Düzeyleri Arasındaki İlişki: PUBG Örneği” başlıklı araştırma “İrem ŞEKERCİ” tarafından **gönüllü katılımcılarla** yürütülmektedir. Araştırma sırasında sizden alınacak bilgiler gizli tutulacak ve sadece araştırma amaçlı kullanılacaktır. Araştırma sürecinde konu ile ilgili her türlü soru ve görüşleriniz için aşağıda iletişim bilgisi bulunan araştırmacıyla görüşebilirsiniz. Bu araştırmaya **katılmama** hakkınız bulunmaktadır. Aynı zamanda çalışmaya katıldıktan sonra çalışmadan **çıkabilirsiniz**. Bu formu onaylamanız, **araştırmaya katılım için onam verdiğiniz** anlamına gelecektir.

Çalışmaya Katılım Onayı:

Katılmam beklenen çalışmanın amacını, nedenini, katılmam gereken süreyi ve yeri ile ilgili bilgileri okudum ve gönüllü olarak çalışma süresince üzerime düşen sorumlulukları anladım. Çalışma ile ilgili ayrıntılı açıklamalar sözlü olarak araştırmacı tarafından yapıldı. Bu çalışma ile ilgili faydalar ve riskler ile ilgili bilgilendirildim.

Bu araştırmaya kendi isteğimle, hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın katılmayı kabul ediyorum.

Katılımcının

Adı-Soyadı:

İmzası:

<u>Arařtırmacının</u>
Adı-Soyadı:
e-posta:
İmzası:

EK-7. Yönerge**YÖNERGE**

Bu araştırmanın amacı 14-18 yaş aralığındaki bireylerde dijital oyun bağımlısı olma ile sosyal anksiyete düzeyleri arasında bir ilişki olup olmadığını PUBG oyunu üzerinden incelemektir.

- Öncelikle bu çalışmaya gönüllü olarak katıldığınızı beyan eden bilgilendirilmiş onam formunu imzalayınız.
- Ardından ‘Kişisel Bilgi Formu’nu kendinizi tarif edecek biçimde doldurunuz.

*Eğer ‘Kişisel Bilgi Formu’nda bulunan 4. soruya ‘hayır’ yanıtını verdiyseniz 5. ve 6. soruları atlayarak 7. soruya geçiniz. Sonrasında ‘Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’ni doldurmayınız. Ardından araştırmacının size sözlü olarak yönelttiği ‘Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği’ sorularını son bir haftanızı dikkate alarak yanıtlayınız.

*Eğer ‘Kişisel Bilgi Formu’nda bulunan 4. soruya ‘evet’ yanıtını verdiyseniz formdaki tüm soruları yanıtlayınız. Ardından öncelikle ‘Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’ni doldurunuz. Sonrasında araştırmacının size sözlü olarak yönelttiği ‘Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği’ sorularını son bir haftanızı dikkate alarak yanıtlayınız.

EK-8. Sosyodemografik Bilgi Formu**SOSYODEMOGRAFİK BİLGİ FORMU**

Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalında yüksek lisans öğrencisiyim. Prof. Dr. Cem GÖKÇEN danışmanlığında yürütülen yüksek lisans tez çalışması kapsamında aşağıdaki soruları cevaplamanız beklenmektedir. Bilgileriniz yalnızca araştırma kapsamında kullanılacaktır.

Katkılarınız için teşekkür ederim.

1-Yaşınız: 14() 15() 16() 17() 18()

2-Şu anda kaçınıcı sınıfa devam etmektesiniz?

9. Sınıf() 10. Sınıf() 11. Sınıf() 12. Sınıf()

3-Cinsiyetiniz: ()Kadın ()Erkek

4-Dijital bir oyun oynuyor musunuz? ()Evet ()Hayır(Bu soruya 'hayır' yanıtını verdiyseniz 5. ve 6. soruları boş bırakınız.)

5-Oynadığınız dijital oyunun adı nedir?(Bu soruda seçeneklerden ikisi aynı anda işaretlenebilir.)

()PUBG ()Başka bir dijital oyun(Oyunun adı:.....)

6-Günde ortalama ne kadar dijital oyun oynuyorsunuz?

()1 saatten az ()1-2 saat ()2-3 saat ()3-4 saat ()5 saat ve üzeri

7-Ailenizin sosyo-ekonomik düzeyini nasıl tanımlarsınız?

()Düşük ()Orta ()Yüksek

EK-9. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği(DOBÖ 7)

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Aşağıdaki soruları son 6 ay içinde hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

EK-10. Liebowitz Sosyal Anksiyete Ölçeği**LIEBOWITZ SOSYAL ANKSİYETE ÖLÇEĞİ**

Rumuz: _____ **Tarih:** _____

Yönerge: Tüm maddeleri, bugün dahil son bir haftayı dikkate alarak değerlendiriniz. Herhangi bir durum geçen hafta içinde gerçekleşmemişse, hastanın bu durum karşısında vereceği tepki konusundaki ifadesine göre değerlendiriniz. Her durum için hastanın hem yaşamış olduğu veya yaşayacağı korku ve anksiyete derecesini, hem de durumdan kaçındığı ya da kaçınmış olabileceği sıklığı değerlendiriniz.

	<u>Korku ya da Kaçınma</u>	
	<u>anksiyete</u>	<u>1-Hiç (%0)</u>
	1-Hiç	2-Nadiren (%1-33)
	2-Hafif	3-Sıklıkla (%34-
	3-Orta	67)
	4-Şiddetli	4-Çoğu zaman
		(%68-100)
<u>Sosyal Durumlar</u>		
1- Toplum içinde telefonla görüşmek
2- Küçük bir grup etkinliğine katılmak
3- Toplum içinde yeme
4- Toplum içinde içme
5- Yetkili biri ile konuşma
6- Seyirci önünde konuşma ya da gösteri yapma
7- Bir eğlenceye gitme
8- Gözlenirken çalışmak
9- Gözlenirken yazmak
10- Çok iyi tanımadığı birisiyle telefonda konuşmak

11- Çok iyi tanımadığı birisiyle yüzyüze konuşmak
12- Yabancılarla karşılaşma
13- Genel tuvaletleri kullanma
14- Başkaları otururken odaya girmek
15- Dikkatleri üzerinde toplamak
16- Bir toplantıda hazırlıksız konuşma yapma
17- Yetenek bilgi veya becerilerinizin sınanması
18- Çok iyi tanımadığı birisine fikir ayrılığı ve hoşnutsuzluğun ifade edilmesi
19- Çok iyi tanımadığı birisinin gözlerinin içine bakma
20- Bir gruba önceden hazırlanmış sözel bilgi sunmak
21- Romantik ve/veya cinsel bir ilişki kurmak amacıyla birisiyle tanışmaya çalışma
22- Aldığı bir malı ödediği parayı geri almak üzere iade etmek
23- Parti vermek
24- Israrlı bir satıcıya karşı koyma