

Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Beceriler Arasındaki İlişki

Relationship between Digital Game Addiction and Social Skills in Adolescents

Harun ASLAN¹, Mehmet BAŞCILLAR², Kasım KARATAŞ³

¹Kastamonu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Sosyal Hizmet Bölümü, Kastamonu, Türkiye

²Malatya Turgut Özal Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Sosyal Hizmet Bölümü, Malatya, Türkiye

³Hacettepe Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, Sosyal Hizmet Bölümü, Ankara, Türkiye

Öz

Amaç: Bu çalışmanın amacı 13-17 yaş arası çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkileri incelemek ve çocukların sahip oldukları sosyal becerileri açıklamada onların sosyo-demografik bilgileri ile birlikte dijital oyun bağımlılığının anlamlı bir ilişkiye sahip olup olmadığını ortaya koymaktır.

Yöntem: Çalışmada dijital oyun bağımlılığını ölçmek için yedi maddeden oluşan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve sosyal becerileri ölçmek için kırk yedi maddeden oluşan Matson Çocuklarda Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği'nden yararlanılmıştır. Çalışmanın örneklemini Ankara Yenimahalle ilçesinde yaşayan 13-17 yaş arası çocuklar içerisinde seçilen 389 çocukta olmaktadır.

Bulgular: Çalışmaya katılan çocukların tamamı erkek olup yaş ortalamaları $14,86 \pm 1,28$ olarak elde edilmiştir. Çocukların sosyal beceri düzeylerini açıklamada ise sosyal becerileri değerlendirme ölçeğinin olumlu sosyal beceriler ve olumsuz sosyal beceriler boyutları ayrıca ele alınmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasında da anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Sonuç: Dijital oyun bağımlılığı ile çocuklarda olumsuz sosyal beceriler ve sosyal davranışlar arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler: Oyun bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, sosyal beceriler, ergen

Abstract

Objective: The aim of this study is to examine the relationship between digital game addiction and social skills of children between the ages of 13-17 and to determine whether digital game addiction has a significant effect in explaining the social skills that children have with their socio-demographic information.

Method: In this study, the Digital Game Addiction Scale consisting of seven items was used to measure digital game addiction and The Matson Evaluation of Social Skills with Youngsters (MESSY) consisting of forty-seven items was used to measure social skills. The sample of the study consisted of 389 children aged between 13-17 years living in Yenimahalle district of Ankara.

Results: All of the children were male and the mean age was 14.86 ± 1.28 (mean $\pm$ standard deviation). In explaining the social skill levels of children, positive social and negative social skills dimensions of the social skills assessment scale were also considered. There was also a significant relationship between digital game addiction and social skills.

Conclusion: There is a significant relationship between digital game addiction and negative social skills and social behaviors in children.

Keywords: Game addiction, digital game addiction, social skills, adolescent



Yazışma Adresi/Address for Correspondence: Harun ASLAN, Kastamonu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Sosyal Hizmet Bölümü, Kastamonu, Türkiye
E-posta: haslan@kastamonu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0001-9830-1765

Geliş Tarihi/Received: 07.12.2021
Kabul Tarihi/Accepted: 23.02.2022

Giriş

Dijital oyun sektörü yaklaşık 50 yıllık bir geçmişe sahiptir ve bugün dünyadaki en gelişmiş ekonomiler içerisinde yüksek gelir getirici endüstriyel etkinlik alanları arasında gösterilmektedir (1,2). Gelişen teknoloji ile birlikte dijital oyun özellikleri de gelişmekte (grafiksel, uzun vadeli stratejiler, vb.), dolayısıyla dijital oyun sektörünün var olan satış hacmi de sürekli artış eğilimi göstermektedir. Küresel oyun endüstrisinin pazar büyüklüğü 2020 yılında yaklaşık 137,9 milyar dolardır. Ülke sıralamasında en yüksek satış geliri 44,2 milyar dolar ile ilk sırada Çin olurken, ardından 42,1 milyar dolar ile Amerika Birleşik Devletleri gelmektedir. Türkiye ise 853 milyon dolarlık yıllık gelir ile 100 ülke içerisinde 18. sırada yer almaktadır (3). Oyun segmentine göre pazar büyüklüğü incelendiğinde, en büyük payın %41'lik oranla mobil telefon oyunları olduğu ve bunu sırasıyla televizyon TV/konsol oyunları (%25), bilgisayar oyunları (%21), tablet oyunları (%10), gündelik internet oyunları (%3) izlediği görülmektedir (4).

Dijital oyun oynamanın çocuklarda yaratacağı etkiler üzerine birçok araştırma yapılmış olup hem olumlu hem de olumsuz sonuçları ayrı ele alınmıştır. Dijital oyun oynamanın çocukların bilişsel fonksiyonlarının, el ve göz koordinasyonlarının, strateji geliştirme ve hızlı karar verme süreçlerinin ve hızlı düşünme süreçlerinin gelişimine katkıda bulunduğu ortaya konulmuştur (2,5,6). Ancak dijital oyun oynamanın bağımlılığa dönüştüğü bir süreçte birçok sorunun da eş zamanlı olarak ortaya çıktığı ayrıca tespit edilmiştir. Dolayısıyla günümüzde dijital oyun bağımlılığı, hem bilgisayar hem de video oyunları ile ilişkili olarak ortaya çıkan temel toplumsal sorunlardan bir tanesidir.

Medya ve halk, oyun bağımlılığı terimini uzun süre oyun oynayan bireyler için kullanırken, bilim dünyası hala oyun bağımlılığının tanımlarını ve parametrelerini tartışmaktadır. Bu anlamda oyun bağımlılığını keşfetmeye yönelik birçok araştırma, dijital oyun oynamanın bağımlılık yaratabileceğini ortaya koymaktadır (7,8). Bilgisayarda oyun oynamak, 1990'lı yıllarda çocukların ve ergenlerin boş zaman geçirme olgusu gibi tanımlanmıştır. Bugüne kadar, bilgisayar oyunu oynamanın bağımlılık yarattığına dair birçok çalışma yapılmış olup Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından geliştirilen ve Mayıs 2013'te yayımlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5'in (DSM-5) öncesi yalnızca madde ile ilgili bozuklukları kapsayan bağımlılık kavramı, artık davranış kaynaklı bozuklukları da kapsar hale gelmiştir. DSM-5'in üçüncü araştırma ekinde dijital oyun bağımlılığı, internette oyun oynama bozuklukları olarak ele alınmıştır. APA, bu bozukluğun el kitabına eklenmesi için klinik tanıyı destekleyen ve ruhsal bir sorun olduğunu tanımlayan daha fazla araştırmanın yapılmasını önermiştir (9,10).

Dijital oyun oynayan oyuncular, potansiyel olarak yaşamlarında giderek artan miktarda zaman, para ve enerji harcama eğiliminde

olup oyun bağımlılığı gibi olumsuz bir yaşam deneyimi ile karşı karşıya kalabilmektedirler. Yapılan birçok araştırma, psikolojik ve sosyal sorunları nedeniyle, oyun bağımlılarının günlük yaşantılarını yönetmelerinin zor olduğunu bildirmektedir (11-13). Aynı zamanda yapılan araştırmaların çoğu, oyun oynamaya uzun süre ayırmanın ve bağımlılığın fiziksel ve psiko-sosyal boyutta olumsuz sonuçları olduğunu ve dijital oyun bağımlısı kişilerin, bağımlı olmayan kişilere göre depresyon ve anksiyete düzeylerinin daha yüksek olduğunu ortaya koymaktadır (12,14-16).

Çocuklarda dijital oyun bağımlılığı onların yaşamlarında hem fiziksel hem de psikososyal anlamda olumsuz bir değişimi ve sonucu ortaya çıkarabileceği gibi eş zamanlı olarak sahip oldukları sosyal becerilerinde de bir değişim yaratacağı öngörülmektedir. Birçok araştırmada oyun bağımlılığı ile çocuklarda depresyon, yalnızlık, kaygı, saldırganlık gibi psikososyal sonuçlar arasında ilişki olduğu tespit edilmiştir (9,17-19). Bu bağlamda, belirtilmiş olan bu psikososyal sonuçlar aynı zamanda çocukların sosyal beceri düzeylerini de etkileyen önemli etmenlerdir (20-22).

Çocuklarda sosyal beceriler, onların sosyal ve psikolojik gelişimlerinde önemli rol oynayan unsurlar olarak görülmektedir. Alanyazında sosyal beceriler, diğer insanlarla hem uygun ve hem de etkili iletişim kurabilme olarak tanımlanmaktadır (23,24). Temel olarak sosyal beceriler, öğrenilmiş davranışları içermektedir. Bu beceriler birey tarafından kontrol edilmekte olup bireyin içinde bulunduğu duruma göre farklılık ve uygunluk göstermektedir. Birey sosyal becerileri, istediği amaca ulaşmada kullanır ve sosyal beceriler karşılıklıdır (25).

Alanyazın içerisinde sosyal beceriler altı başlıkta (boyutta) sınıflandırılmıştır. Bunlar; duyuşsal anlatıcılık (emotional expressivity), duyuşsal duyarlılık (emotional sensitivity), duyuşsal kontrol (emotional control), sosyal anlatıcılık (social expressivity), sosyal duyarlılık (social sensitivity) ve sosyal kontroldür (social control). Duyuşsal süreç sözel olmayan iletişim becerilerine işaret ederken, sosyal süreç sözel iletişim becerilerini de kapsayan bir süreci anlatmaktadır (26).

Sosyal becerilerden yoksun olan çocuklar karşılaştıkları sorunları çözmede sosyal becerilere sahip çocuklardan daha az seçeneğe sahip olmakta ve bu nedenle de çoğunlukla uygun olmayan davranış biçimlerini kullanmaktadır (27). Sosyal becerilerde ortaya çıkacak bir yetersizlik, çocukları evde, okulda, oyunda, akran ilişkilerinde ve yaşamının her alanında etkilemektedir. Ayrıca sosyal becerilerde yetersizlik durumunun çocuklarda utangaçlık, kaygı, saldırganlık, uygun olmayan davranışlar, depresyon, yalnızlık, içe dönüklük, sosyal kaygı, madde bağımlılığı, ergen suçluluğu ve akademik başarısızlık gibi olumsuz sonuçlara neden olduğu ortaya konulmaktadır (21,25,28,29).

Sosyal becerilerde yetkin olan bir çocuk ise sosyal ve duygusal durumunu rahat bir şekilde ifade edebilir. Sosyal yaşamı içerisinde ilişkilerini sağlıklı bir şekilde düzenleyebilip, günlük yaşamı içerisinde karşılaştığı sorunlarla baş edebilir (30). Çocuğun yaşamı içerisinde olumlu ya da olumsuz duygularını, davranışlarını uygun bir şekilde ifade etmesi, bireysel haklarını savunabilmesi, gerektiğinde başkalarından yardım isteyebilmesi ve kendisine ters gelen istekleri geri çevirebilmesini sağlayan beceriler, sosyal beceriler olarak adlandırılmıştır. Aynı zamanda sosyal beceri, bireyin başkaları ile etkili iletişim kurmasını ve başkaları tarafından sosyal olarak kabul görmeyen davranışsal örüntülerden uzaklaşmasını sağlayan, öğrenilmiş davranışların toplamı olarak da ifade edilmiştir (31,32). Sosyal becerilerde yeterlilikle ilgili diğer ortaya çıkan olumlu sonuçlar ise çocuklar açısından akran kabulü, akademik başarı, sosyal destek, sosyal uyum, atılganlık, sosyal güven ve benzeri olumlu sonuçların alınmasına yardım etmektedir (21,33,34).

Alanyazına bakıldığında, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal beceri kavramlarının bir arada ele alındığı araştırmalar oldukça sınırlıdır. Bu kavramların daha çok ayrı ayrı ya da farklı kavramlar olarak ele alındığı görülmektedir. Bu çalışmada, daha önce gerçekleştirilmiş çalışmalardan farklı olarak, 13-17 yaş arası çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkiler ele alınmıştır. Bu çalışmanın temel amacı dijital oyun oynayan çocuklar özelinde, dijital oyun bağımlılığı ile çocukların sosyal becerileri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Bu çalışmanın diğer bir amacı ise sosyo-demografik verilerin, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal beceriler üzerindeki etkisini ele almaktır.

Yöntem

Bu araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli, iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişimin varlığını belirlemeyi amaçlayan tarama yaklaşımına denir. İlişkisel tarama modelinde, değişkenlerin birlikte değişip değişmediği; değişme varsa bunun nasıl olduğu saptanmaya çalışılır (35,36).

Örneklem

Araştırmının evrenini Ankara Yenimahalle ilçesinde yaşayan ve oyun oynamak amacıyla internet kafelere gelen 13-17 yaş arası çocuklar oluşturmaktadır. Bu çocukların sayısına dair herhangi bir bilgiye ulaşılamamıştır. Bununla birlikte 2020 yılında Yenimahalle'de 10-19 yaşları arasında 92.825 çocuk yaşamakta (37) ve araştırmanın örneklemini için bu sayı temel alınmıştır. Buna göre yüzde 95 güven düzeyinde örneklem hesaplaması sonucunda en az 382 çocuğun araştırmaya katılım sağlaması öngörülmüş, çalışma kapsamında veri kaynağı olarak 389 çocuğa ulaşılmıştır. Araştırmada basit tesadüfi örnekleme kullanılmıştır. Basit tesadüfi örneklemede evreni oluşturan her elemanın örneğe girme şansı eşittir. Dolayısıyla hesaplamalarda da her elemana verilecek ağırlık aynıdır (38).

Araştırmaya katılan katılımcıların tamamı erkek çocuklardan oluşmaktadır. Bunun en temel nedeni araştırma kapsamında görüşme yapılan internet kafe ve playstation kafelerin erkek egemen alanlar olarak ön plana çıkması düşünülebilir. Bu bağlamda alanyazında ortaya konulan çalışmalar da bu düşüncüyü destekler niteliktedir (39,40).

İşlem

Ankara Yenimahalle Kaymakamlığından alınan bilgilere göre Yenimahalle ilçesi sınırları içerisinde 34 internet kafe bulunmaktadır. İnternet kafeler içerisinde rastgele seçilen altı internet kafe belirlenmiştir. İlçedeki "playstation" kafelerin sayıları hakkında kesin bir bilgi edinilememiştir. Bu yüzden internet kafelere en yakın altı 'playstation' kafe belirlenmiş, böylece toplam 12 kafe aracılığıyla veri kaynaklarına ulaşılmıştır. Görüşmeler 389 gönüllü çocukla, kendilerinin ve ailelerinin bilgilendirilmiş onamları alınarak gerçekleştirilmiştir. Bu çalışma için Hacettepe Üniversitesi Etik Komisyonunun onaylamış olduğu 35853172-900 sayılı belge kapsamında onay alınmıştır.

Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada bir sosyo-demografik bilgi formu ve iki ölçek kullanılmıştır. Araştırmacılar tarafından bu çalışma için hazırlanan görüşme formunda sosyodemografik değişkenler hakkında sorular (13 madde) yer almıştır. Ayrıca Dijital Oyun Bağımlılığı (7 madde) ve Çocuklarda Sosyal Becerileri Değerlendirme (47 madde) ölçekleri kullanılmıştır.

Sosyodemografik Veri Formu

Sosyodemografik veri formu kapsamında çocukların yaşı, cinsiyeti, eğitim durumları ve yaşadıkları haneye ilişkin gelir durumları araştırmacılar tarafından hazırlanan sosyodemografik veri formu ile değerlendirilmiştir. Formda ayrıca katılımcıların sahip oldukları dijital araçlar, haftalık dijital oyun oynama süreleri, oynadıkları oyun türleri, oyuna yönelik ödedikleri haftalık ücret ve oyun sonrası yapmış oldukları gerçekleştirdikleri etkinlik türlerine dair de bazı bilgiler sorgulanmıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Digital Game Addiction Scale (DGAS-7)) Lemmens ve arkadaşları (9) tarafından geliştirilmiştir. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığını ölçmek amacıyla geliştirilen bu ölçek, toplam 7 maddeden oluşmakta ve katılımcıların her bir maddeyi 1'den 5'e kadar (5 seçenek puana dönüştüğünde "hiçbir zaman" 1, "nadiren" 2, "bazen" 3, "sık sık" 4, "her zaman" 5) değişen yanıtlar içerisinde tercih yapmaları beklenmektedir. Her bir maddeden alınan puanlar 1 ile 5, toplam puan ise 7-35 arasında değişebilmektedir. Yüksek puanlar dijital oyun bağımlılığının daha yüksek seviyede olduğuna işaret etmektedir. Ölçeğin Türkiye'deki geçerlik ve güvenilirlik çalışması Irmak ve Erdoğan (10) tarafından gerçekleştirilmiştir. Yapılan geçerlik/

güvenirlik çalışması kapsamında 95 kişilik bir örneklem (12-18 yaş) üzerinde çalışılmış ve her bir maddeden elde edilen puanlar arasında yeterli düzeyde ilişki olduğu ve test tekrar, test güvenilirlik katsayısının $\alpha = ,73$ olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışma kapsamında ise test tekrar test güvenilirlik katsayısının $\alpha = ,84$ olduğu analiz edilmiştir. Yapılan güvenilirlik ve geçerlik çalışmaları Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin ergenlerde oyun bağımlılığının değerlendirilmesinde kullanılabilecek nitelikte uygun bir ölçüm aracı olduğunu göstermektedir.

Matson Çocuklarda Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği

Matson Çocuklarda Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği (Matson Evaluation of Social Skills With Youngsters = MESSY) Matson ve arkadaşları (41) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek, çocukların sosyal davranışlarını değerlendiren ifadelerden oluşmaktadır. Ölçek orijinalinde 62 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin Türkiye'deki geçerlik ve güvenilirlik çalışması kapsamında faktör yükü .30'dan daha düşük maddeler çıkarılmış ve ölçeğin Türkiye uyarlaması 47 soru üzerinden değerlendirilmiştir. Ölçek üzerinde geliştirilen faktör analizi sonucunda ölçeğin "olumsuz sosyal davranışlar" ve "olumlu sosyal davranışlar" olmak üzere iki boyuttan oluştuğu belirtilmiştir. Ölçeğin Türkiye'deki geçerlik ve güvenilirlik çalışması Bacanlı ve Erdoğan (27) tarafından gerçekleştirilmiş, geçerlik, güvenilirlik ve faktör yapısına ilişkin daha ayrıntılı bilgi elde edilmiştir. Ölçeğin geçerlik, güvenilirlik çalışması kapsamında önce 180 kişilik bir örneklem (12-14 yaş) üzerinde çalışılmıştır. Yapılan çalışma sonucu her bir maddeden elde edilen puanlar arasında yeterli düzeyde ilişki olduğu ve test tekrar test güvenilirlik katsayısının $\alpha = ,73$ olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ölçeğin alt boyutları kapsamında ise "olumsuz sosyal davranışlar" alt boyutunun güvenilirlik katsayısı $\alpha = ,68$ ve "olumlu sosyal davranışlar" alt boyutunun güvenilirlik katsayısı $\alpha = ,74$ olarak tespit edilmiştir. Bu çalışma kapsamında ise "olumsuz sosyal davranışlar" alt boyutunun güvenilirlik katsayısı $\alpha = ,99$ ve "olumlu sosyal davranışlar" alt boyutunun güvenilirlik katsayısı $\alpha = ,99$ olarak tespit edilmiştir. Yapılan güvenilirlik ve geçerlik çalışmaları, Matson Çocuklarda Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği'nin çocuklarda sosyal becerilerin değerlendirilmesinde kullanılabilecek nitelikte uygun bir ölçüm aracı olduğunu göstermektedir.

Veri Analizi

Verilerin analizi SPSS 23 programı gerçekleştirilmiştir. Bütün değişkenler için tanımlayıcı analizler kullanılmıştır. Sosyo-demografik veriler, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği verileri ve Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği verileri arasındaki korelasyonu değerlendirmek için, Pearson korelasyon tekniği kullanılmıştır. Ayrıca sosyo-demografik verilerin sonuçlarına göre ölçek verilerini karşılaştırmak için t-testi ve bir varyans analizi (ANOVA) kullanılmıştır.

Bulgular

Tablo 1'de katılımcıların sosyo-demografik verileri gösterilmiştir. Çalışmaya katılanların tümü erkek olup yaşları 13-17 arasında değişmektedir. Katılımcıların ortalama yaşı $14,86 \pm 1,28$ (ortalama $\pm$ standart sapma). Katılımcıların ayrıntılı yaş dağılımları incelendiğinde %19,3'ü 13 yaşında, %22,9'u 14 yaşında, %47,8'i 15 ve 16 yaşlarında ve %10'u ise 17 yaşındadır. Tablo 1'de ayrıca katılımcıların %38'inin ortaokul öğrencisi, %62'sinin ise lise öğrencisi olduğu görülebilmektedir.

Katılımcıların en düşük not ortalaması 55 iken en yüksek not ortalaması 98 olarak tespit edilmiştir. Katılımcıların akademik başarı ortalaması ise $76,12 \pm 10,13$ (ortalama $\pm$ standart sapma)'dır. Çalışmaya katılan 13-17 yaş arası çocukların ailelerinin en düşük aylık geliri 1.700 TL; en yüksek aylık geliri ise 6.000 TL olarak bildirilmiştir. Çocukların %17,2'si, algıladıkları gelir seviyesini "düşük gelirli" olarak ifade etmiştir. Çocukların ailelerinin gelir durumlarını nasıl algıladıklarına ilişkin veriler önemli bir bulgudur.

Katılımcıların %85'nin cep telefonuna sahip olduğu ve %75'inin ise evinde bir bilgisayar olduğu ifade edilmiştir. Oyun oynamada en uzun sürelerin bu iki araç üzerinden evde sürdürüldüğü görülmektedir. Oyun konsollarına sahip olan katılımcıların sayısı daha azdır. Oyun oynama süreleri oyun bağımlılığının en önemli bileşenlerinden biridir. Buna göre haftalık en düşük 4 saat en uzun 37 saat oyun oynama süresi bildirilmiştir. Katılımcıların oyun oynama süresi ortalaması $20,48 \pm 8,65$ (ortalama $\pm$ standart sapma) saattir. Katılımcıların %13,6'sı 10 saat ve altı, %39,1'i 11-19 saat, %21,6'sı 20-29 saat ve %25,7'si ise 30 saat ve üstünde, haftalık olarak oyun için süre harcamaktadırlar.

Tablo 1'de gösterilen veriler ışığında çocukların büyük çoğunluğu, etkileşimin ön planda olduğu oyunları tercih etmektedirler. Aynı zamanda çocukların %68,1'inin savaş oyunlarını, %31,9'nun ise spor oyunlarını tercih ettikleri görülmektedir. Çocuklar, sadece bir oyunu değil, belirli birkaç oyunu aktif olarak oynamaktadırlar.

Çocuklar yalnızca kendilerinin ve arkadaşlarının evinde değil, aynı zamanda internet kafe ve oyun konsollarının bulunduğu kafelerde, arkadaşlarıyla birlikte dijital oyun oynamaktadırlar. Kafelerde ücretler saat başına ödenmektedir. Çocukların haftalık en az 4 TL, en çok ise 48 TL ve ortalama 17,79 TL ücret ödedikleri tespit edilmiştir. Çocukların yarısından çoğu oyun sonrasında ya sokaklarda gezmeyi ya da eve dönmeyi tercih etmektedir.

Sosyo-demografik değişkenler, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Çocuklarda Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeğinin alt boyutlarından elde edilen korelasyon değerleri Tablo 2'de gösterilmektedir. Yapılan analizler sonucunda özellikle dijital oyun bağımlılığı ile çocuklarda sosyal becerileri değerlendirme ölçeğinin olumsuz sosyal davranışlar alt boyutu arasında olumlu yönde güçlü bir ilişki ($r = ,841$; $p < ,01$) vardır. Tam tersi bir şekilde

Tablo 1. Sosyo-demografik değişkenler (N=389)

	N	%
Cinsiyet		
Erkek	389	100,0
Yaş		
13	75	19,3
14	89	22,9
15	81	20,8
16	105	27,0
17	39	10,0
Ortalama $\pm$ SS	14,86 $\pm$ 1,28	
En düşük-en yüksek yaş	13-17	
Eğitim durumu		
Ortaokul öğrencisi	148	38,0
Lise öğrencisi	241	62,0
Okul not ortalaması		
55-69	129	33,2
70-84	151	38,8
85 ve üstü	109	28,0
Ortalama $\pm$ SS	76,12 $\pm$ 10,13	
En düşük-en yüksek not	55-98	
Aile gelir durumu		
3.000 TL altı	102	26,2
3.000-3.999	181	46,5
4.000 ve üstü	106	27,2
Ortalama $\pm$ SS	3335,60 $\pm$ 823,93	
En düşük-en yüksek gelir	1.700-6.000	
Algılanan gelir durumu		
Düşük gelirli	67	17,2
Orta gelirli	296	76,1
Yüksek gelirli	26	6,7
Sahip olunan dijital Araçlar		
Bilgisayar	292	75,1
Play station	22	5,7
Cep telefonu	331	85,1
Tablet	173	44,5
Toplam oyun oynama süresi (haftalık)		
10 saat ve altı	53	13,6
11-19	152	39,1
20-29	84	21,6
30 saat ve üstü	100	25,7
Ortalama $\pm$ SS	20,48 $\pm$ 8,65	
En düşük-en yüksek süre	4-37	
Oyun türü		
Savaş oyunları	265	68,1
Spor oyunları	124	31,9

Tablo 1. Sosyo-demografik değişkenler (N=389) (devamı)

	N	%
Oyunda etkileşim		
Çoklu oyunculu	381	97,9
Tekli oyunculu	8	2,1
Oyun oynamak için verilen ücret (haftalık)		
10 TL ve altı	114	29,3
11-29 TL	220	56,6
30 TL ve üstü	55	14,1
Ortalama $\pm$ SS	17,79 $\pm$ 9,39	
En düşük-en yüksek ücret	4-48	
Oyun sonrası etkinlik		
Yemek yeme	31	8,0
Gezme	106	27,2
Spor	58	14,9
Sohbet	76	19,5
Eve dönme	118	30,3

olumlu sosyal davranışlar boyutu ile negatif yönde güçlü bir ilişki ($r = -.848$; $p < .01$) vardır. Sonuçlardan da anlaşılacağı üzere oyun bağımlılığının artış göstermesi ile olumsuz sosyal davranışların artış göstermesi arasındaki eş zamanlı ilişki, korelasyon sonuçları ile ortaya konmaktadır. Diğer korelasyon sonuçlarını ele aldığımızda ise, hem oyun bağımlılığında hem de sosyal davranışlarda etkili olan demografik değişkenlerin her iki ölçek ile olan ilişkileri Tablo 2'de ifade edilmiştir. Bunlar içerisinde en dikkat çekici olan sosyo-demografik değişkenin akademik başarı olduğu görülmektedir. Akademik not ortalamasının, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal davranışların alt boyutlarıyla var olan güçlü ilişkisi Tablo 2'de açık bir şekilde görülmektedir.

Özellikle akademik not ortalaması, dijital oyun bağımlılığı ile negatif anlamda güçlü bir ilişki ($r = -.651$; $p < .01$) göstermekte ve eş zamanlı olarak olumsuz sosyal davranış alt boyutu ile de güçlü ve negatif yönde bir ilişki ($r = -.696$; $p < .01$) ortaya koymaktadır. Son olarak olumlu sosyal davranışlar alt boyutu ile güçlü ve pozitif yönde bir ilişki ($r = .680$; $p < .01$) ortaya koymaktadır.

Tek yönlü varyans analizi ikiden fazla grup arasındaki farklılıkları değerlendirme sürecinde kullanılmaktadır. Bu süreçte varyans analizi her bir boyut için %95 güvenirlilik düzeyinde uygulanmıştır. Dijital oyun bağımlılığının, sosyal beceri değerlendirme alt boyutları, yaş, okul not ortalaması, gelir, toplam oyun süresi ve oyun oynamak için verilen ücret verilerinin ortalamaları, standart sapmaları ve tek yönlü varyans analizleri (Anova) Tablo 3'te sunulmuştur. Tablo 3'te belirtilen ortalamalar incelendiğinde, yüksek sayılar yüksek sıklığı göstermektedir. Sonuç olarak Tablo 3 göstermektedir ki dijital oyun bağımlılığı özelinde artan yaş, azalan okul not ortalaması; artan gelir, artan oyun süresi ve artan oyuna verilen ücret kategorilerinin artan olumsuz sosyal davranış puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 2. Korelasyon katsayıları: dijital oyun bağımlılığı, sosyal beceri değerlendirme boyutları ve sosyo-demografik değişkenler

	1	2	3	4	5	6	7	8
Yaş (1)	1							
Eğitim (2)	0,819**	1						
Akademik ortalama (3)	-0,236**	-0,255**	1					
Gelir (4)	0,138**	0,105*	-0,107*	1				
Oyun oynanan toplam süre (5)	0,198**	0,193**	-0,572**	0,245**	1			
Dijital oyun bağımlılığı (6)	0,161**	0,190**	-0,651**	0,162**	0,681**	1		
Olumsuz sosyal davranışlar (7)	0,191**	0,222**	-0,696**	0,257**	0,767**	0,841**	1	
Olumlu sosyal davranışlar (8)	-0,216**	-0,239**	0,680**	-0,224**	-0,776**	-0,848**	-0,962**	1

**p<0,01 , *p<0,05

Tablo 3. Ortalamalar, standart sapmalar ve tek yönlü varyans analizi (ANOVA): dijital oyun bağımlılığı, sosyal beceri değerlendirme boyutları ve sosyo-demografik değişkenler

	Dijital oyun bağımlılığı		MESSY olumsuz sosyal davranışlar		MESSY olumlu sosyal davranışlar	
	M	F	M	F	M	F
Yaş						
13	16,14 (5,01)	3,637*	54,98 (27,96)	3,980*	84,66 (26,71)	5,133*
14	17,71 (5,42)		59,35 (26,00)		80,65 (25,12)	
15	18,40 (4,39)		66,58 (25,40)		72,81 (25,38)	
16	18,84 (4,83)		66,54 (25,29)		71,93 (24,98)	
17	18,17 (4,76)		71,10 (26,88)		67,17 (23,56)	
Okul not ortalaması						
55-69	22,18 (2,95)	146,758*	87,50 (15,57)	188,167*	53,00 (13,64)	171,753*
70-84	17,11 (4,62)		58,61 (23,99)		80,26 (24,17)	
85-100	13,95 (3,25)		40,55 (14,03)		97,63 (15,40)	
Gelir						
3.000 TL altı	16,64 (5,18)	5,407*	53,88 (23,86)	13,606*	84,58 (24,42)	10,301*
3.000-3.999	18,06 (4,99)		62,86 (25,52)		75,60 (24,90)	
4.000 ve üstü	18,85 (4,54)		72,50 (27,81)		68,74 (26,56)	
Toplam oyun oynama süresi						
10 saat ve altı	12,73 (2,48)	118,072*	37,03 (7,92)	194,354*	102,64 (10,63)	203,982*
11-19	15,53 (4,16)		47,95 (19,00)		90,96 (18,42)	
20-29	20,40 (4,13)		71,86 (22,68)		65,96 (21,26)	
30 saat ve üstü	22,17 (2,59)		92,71 (9,25)		47,91 (7,36)	
Oyun oynamak için verilen ücret						
10 TL ve altı	13,92 (3,60)	99,199*	42,80 (15,99)	89,399*	96,30 (16,95)	98,299*
11-29 TL	18,76 (4,57)		67,29 (26,62)		72,13 (25,04)	
30 TL ve üstü	22,76 (2,41)		88,65 (7,50)		50,01 (5,76)	

*p<0,05

İki grup arasındaki farklılıkları değerlendirmede ise bağımsız örneklem *t*-testi uygulanmaktadır. Bu anlamda çocukların eğitim durumu ile dijital oyun bağımlılığı ($t=-3,810$, $p<0,05$) ile olumsuz sosyal davranışlar ($t=-4,469$, $p<0,05$) ve olumlu sosyal davranışlar ($t=4,788$, $p<0,05$) alt boyutları arasında anlamlı bir farklılık vardır.

Tartışma

Dijital oyunların yoğun ve kontrolsüz kullanılması bireylerde fiziksel, ruhsal ve sosyal anlamda çeşitli sorunlara neden olabilmektedir (42,43). Ergenlik dönemi pek çok bağımlılık türüne yatkın olunabilecek hassas bir dönem olarak tanımlanmış ve yapılan çalışmalarda, dijital oyun oynama süresinin önemli bir değişken olarak çocukları etkilediği ortaya koyulmuştur (44). Ayrıca son yıllarda bağımlılık düzeyinin endişe verici boyutlara ulaştığı da ifade edilmektedir (45). Bu nedenle dijital oyun sonucu oluşan bağımlılık durumlarına ilişkin çalışmaların yapılması ergenlerin bu konu kapsamındaki riskli durumlarının tanımlanması adına önemli olacağı düşünülmektedir. Çalışmada yapılan korelasyon analizleri, ilişki dereceleri farklılık gösterse de hem olumlu hem de olumsuz sosyal becerilerle ilişkili bir sonuç ortaya koymaktadır. Ayrıca bağımsız örneklem *t*-testi ve tek yönlü varyans analizinde (ANOVA) bağımsız değişkenlerin kendi içerisindeki gruplarla, bağımlı değişkene göre farklılık gösterdiği görülmektedir.

Araştırmada katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceri puanları arasında anlamlı ilişki bulunmuştur. Bu çalışma kapsamında elde edilen sonuçlar, diğer araştırma sonuçlarıyla paralellik göstermektedir. Birçok çalışmada çocukların dijital oyun bağımlılığının, onların sosyal becerilerinde olumsuz etkiler yarattığı bulunmuştur (11,12,13). Ergenlerle yapılan araştırmada dijital oyun bağımlılığı ile katılımcıların ebeveynleriyle ve akranlarıyla ilişkisi puanları arasında negatif yönlü farklılık bulunmuştur (46). 564 ergenle yapılan bir başka araştırmada oyun bağımlısı katılımcıların pozitif sosyal beceri puanları, bağımlı olmayan ergenlere kıyasla anlamlı bir biçimde düşük; negatif sosyal beceri puanları ise anlamlı bir şekilde yüksek bulunmuştur (47). Öte yandan ergenlerle yapılan bir diğer araştırmada oyun bağımlılığının sosyal ilişki ihtiyacından kaynaklanabileceği vurgulanmaktadır (48).

Bu çalışmada yaş ile oyun bağımlılığı ve sosyal beceri puanları arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Araştırmanın bulgularına paralel olarak 11-14 yaş aralığındaki 833 ergenle yapılan araştırmada yaş ile internet oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur (46). 13-16 yaş aralığındaki ergenlerle yapılan araştırmada da bu katılımcıların yaşı ile olumsuz sosyal davranış puanları arasında anlamlı ilişki bulunmuştur (49). Araştırma sonucu çerçevesinde yaş arttıkça oyuna ayrılan sürenin arttığı ve bu doğrultuda bağımlılık davranışının pekiştiği söylenebilir.

Bu çalışmada düşük akademik başarı ile oyun bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmuştur. Bu araştırmanın bulgularına paralel olarak diğer araştırmalarda da oyun bağımlılığı ile düşük akademik başarı arasında anlamlı ve güçlü bir ilişki söz konusudur (50-53). Yine aynı doğrultuda ergenlerle yapılan bir başka araştırmada okula bağlanma ile internet oyun bağımlılığı arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur (46). Okul çağındaki çocuklarla yapılan araştırmada oyun bağımlısı katılımcıların ders çalışma motivasyonları, bağımlı olmayanlara göre anlamlı biçimde düşük bulunmuştur (54). Öte yandan okul yaşantısının ergenlerde oyun bağımlılığını önlenmesine katkı sağlayabileceği de ifade edilmektedir (48). Dijital oyunların, öğrencilerin akademik konulara olan dikkatini ve motivasyonunu olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Ergenlerin oyun ihtiyacının, okulda ve derslerde, genel olarak eğitim etkinlikleri kapsamında karşılanmıyor olması, onların denetim dışında dijital oyunlara yönelmesine neden olabilmektedir.

Katılımcıların akademik başarıları ile sosyal beceriler puanları arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu araştırmanın bulgularına paralel olarak gençlerle yapılan bir başka araştırmada katılımcıların sosyal becerileri ile akademik başarıları ve okula uyumları arasında anlamlı ilişki bulunmuştur (55). Yine benzer şekilde 136 üniversite öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirilen araştırmada katılımcıların sosyal becerileri ile üniversite memnuniyeti ve üniversiteye katılımı arasında anlamlı ilişki bulunmuştur (56).

Katılımcıların oyun oynama süresi ile dijital oyun bağımlılığı ve sosyal beceriler puanları arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmuştur. Bu araştırmanın bulgularına paralel olarak Lemmens ve arkadaşları (9) tarafından 12-18 yaş arasındaki 352 ve 369 çocukla yapılan araştırmada katılımcıların oyun oynama sürelerinin çocukların oyun bağımlılıklarının artışıyla temel etken olduğu ortaya konulmuştur. Aynı çalışmada oyun bağımlılığının, çocukların sosyal becerilerini olumsuz etkilediği, yalnızlık ve saldırganlık gibi yıkıcı psikososyal sorunlara yol açabildiği vurgulanmaktadır. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin endişelere iki temel faktör kaynaklık etmektedir (57). Bu faktörlerden ilki oyunlara ayrılan zaman iken ikinci faktör eğitsel ve sosyal aktivitelerin göz ardı edilmesidir. Dijital oyuna büyük zaman ayrılması, bir yandan oyun bağımlılığı riskini artırmakta öte yandan sosyal ilişkilerin sınırlanmasına yol açmaktadır.

Yeni çocukluk anlayışında çocuklar, sokakta veya doğada değil, bilgisayarda oynamakta; akranlarıyla aynı bilgisayar oyunlarını paylaşmakta, geleneksel oyun ve oyuncak anlayışını terk ederek; yetişkinlerle benzer deneyimleri paylaşmaktadır (58,59,60). Çocukların sokaklarda fiziksel bir şekilde katıldıkları oyun alanlarında edindikleri arkadaşlar yerine; yeni bir yapı içerisinde artık sanal ağlar, sosyal medya, dijital oyunlar üzerinden edindiği arkadaşlar, “netdaşlar” ve “ağdaşlar” gelmektedir (60,61). Bu koşulların ergenlerin sosyal becerilerini değiştirdiği

ve dönüştürdüğü söylenebilir. Literatüre paralel olarak bu araştırmada da dijital oyun bağımlılığı düzeyinde gerçekleşecek bir değişimin, katılımcıların sosyal becerilerinde de bir değişime neden olacağı yapılan analizler sonucunda ortaya konulmuştur. Bu çalışma kapsamında en önemli sonuç, dijital oyun bağımlılığı düzeyinin sosyal becerileri yakından etkilediği yönündedir. Yaş, akademik ortalama, aile geliri, oyun süresi, oyuna ödenen ücret gibi sosyo-demografik değişkenlerin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal becerilerin bütün alt boyutlarıyla yakından ilişkili olduğu bulunmuştur. Aynı zamanda dijital oyun bağımlılığının bu çalışmanın hem bağımsız değişkeni hem de ara değişkeni olarak sosyal becerilerin tüm alt boyutlarıyla yakından ilişkili olduğu görülmüştür. Bu kapsamda araştırmanın bulgularının literatürde yer alan çalışmalarla paralellik gösterdiği söylenebilir.

Çalışmanın sınırlılıklarına dair, araştırma iki ölçme aracıyla, belli bir bölgede dijital oyun oynanan ortamlarda bulunan 13-17 yaş arası çocuklar üzerinden kurgulanmış ve kesitsel olarak veri toplanması sonucu, ortaya koyulan istatistiksel yöntemlerle ve oluşturulan modelle sınırlıdır. İleriki araştırmalar, çalışmanın ana hedefleri ile ilişkili olarak yeni modellerin ve değişkenlerin üzerinden daha geniş ve farklı bir popülasyon grubu ile kurgulanabilir. Ayrıca boylamsal araştırmalarla dijital oyun bağımlılığının oluşumu, ergenlerin yaşamları üzerindeki etkileri farklı açılardan da ortaya konabilir.

Sonuç olarak günümüz dijital çağında çocuklar zamanlarının önemli bir kısmını bilgisayarlarda ve dijital oyunlarla geçirmektedir. Bu çalışma kapsamında da dijital oyun oynayan çocukların oyun bağımlılığı düzeyleri ile sosyal becerileri arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya konulmuştur. Çalışma kapsamında özellikle çocukların yaşları, akademik başarıları ve oyun oynama süreleri çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerilerini etkileyebilen değişkenler olarak tespit edilmiştir.

Çeşitli yeni araştırma modellerinden elde edilebilecek bilgiler ergenlerde dijital oyun oynama bağımlılığının sosyal becerilerle ilişkili üzerinden ebeveynlere, öğretmenlere ve öğrencilere etkisinin çeşitli ölçüm yöntemleriyle derinlemesine analizi, ortaya çıkabilecek negatif sonuçlara karşın çeşitli psikoeğitim programlarının hazırlanması ve uygulanması önleyici ve koruyucu çalışmaların oluşmasına imkan tanıyabilir. Ayrıca çalışmanın daha büyük bir örneklem üzerinde gerçekleştirilebilmesi ki özellikle kız çocuklarının da örnekleme dahil olduğu bir evren üzerinden ortaya konulacak çalışmalar, evrenin temsili açısından daha verimli bir sonuç ortaya koyacaktır. Son olarak gelecek araştırmalarda niteliksel yöntemin de kullanılması daha derinlemesine ve pekiştirici sonuçlar ortaya koyacaktır.

Kaynaklar

1. Ankara Kalkınma Ajansı. Digital Game Sector Report. Ankara: Ankara Kalkınma Ajansı, 2020.
2. Green CS, Bavelier D. The cognitive neuroscience of video games. *Digital Media: Transformations in Human Communication* 2014; 1(1): 1-32.
3. Newzoo. Top 10 Countries/Markets by Game Revenues. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/> (Accessed 10.05.2021).
4. Newzoo. Top 100 Countries by Game Revenues. <https://rlist.io/top-100-countries-markets-by-game-revenues> (Accessed 10.08.2021)
5. Fiorentini A, Berardi N. Perceptual learning specific for orientation and spatial frequency. *Nature* 1980; 287(5777): 43-44.
6. Karni A, Sagi, D. Where practice makes perfect in texture discrimination: evidence for primary visual cortex plasticity. *Proc Natl Acad Sci USA* 1991; 88(11): 4966-4970.
7. Young K. Internet addiction: diagnosis and treatment considerations. *J Contemp Psychother* 2009; 39(4): 241-246.
8. Zhou Y, Li Z. Online game addiction among chinese college students measurement and attribution. *Stud Health Technol Inform.* 2009; 144(1): 149-154.
9. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol* 2009; 12(1): 77-95.
10. Irmak A, Erdoğan S. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Derg* 2015; 16(1): 10-19.
11. Griffiths MD, Meredith A. Videogame addiction and its treatment. *J Contemp Psychother* 2009; 39(4): 247-253.
12. Kuss DJ, Griffiths MD. Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *Int J Ment Health Addict* 2012; 10(2): 278-296.
13. Liu M, Peng W. Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Comput Hum Behav* 2009; 25(6): 1306-1311.
14. Griffiths MD. Are computer games bad for children? *Psychologist* 1993; 6(1): 401-407.
15. Griffiths MD. Video games and children's behaviour. Charlton T, David K. (Editors). *Elusive Links: Television, Video Games, Cinema and Children's Behaviour*. Gloucester: GCED/Park Publishers, 1997.
16. Meherhoff M, Griffiths MD. Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2010; 13(3): 313-316.
17. Busch FN. Anger and depression. *Adv Psychiatr Treat* 2009; 15(4): 271-278.
18. Jeong EJ, Kim DJ, Lee DM. Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. *Int J Hum-Comput Int* 2017; 33(3): 199-214.
19. Russell DW. UCLA loneliness scale (Version 3): Reliability, validity, and factor structure. *J Pers Assess* 1996; 66(1): 20-40.
20. Bak S. Relationships between inappropriate behaviors and other factors in young children with visual impairments. *Re View* 1999; 31(2): 84-91.
21. Scheier LM, Botvin GJ. Relations of social skills, personal competence, and adolescent alcohol use: A developmental exploratory study. *J Early Adolesc* 1998; 18(1): 77-114.
22. Verduyn CM, Lord W, Forrest G. Social skills training in schools: An evaluation study. *J Adolesc* 1990; 13(1): 3-16.
23. Segrin C., Givertz M. Methods of social skills training and development. Greene JO, Burleson BR (Editors.), *Handbook of Communication and Social Interaction Skills*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Inc, 2003: 135-176.
24. Spitzberg BH. Methods of interpersonal skill assessment. Greene JO, Burleson BR (Editors.), *Handbook of Communication and Social Interaction Skills*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Inc, 2003: 93-134.

25. Hargie O. The Handbook of Communication Skills. London: Routledge, 1997.
26. Riggio RE, Carney DR. Social Skills Inventory Manual. Redwood City, CA: Mind Garden, 2003.
27. Bacanlı H, Erdoğan F. Matson çocuklarda sosyal becerileri değerlendirme ölçeğinin (MESSY) Türkçeye uyarlanması. Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri 2003; 3(2): 351-379.
28. Conger JC, Keane SP. Social skills intervention in the treatment of isolated or withdrawn children. Psychol Bull 1981; 90(3): 478-495.
29. Gresham F. M. Conceptual and definitional issues in the assessment of children's social skills: Implications for classifications and training. J Clin Child Psychol 1986; 15(1): 3-15.
30. Elias MJ. Promoting Social and Emotional Learning: Guidelines for Educators. Alexandria, VA: ASCD, 1997.
31. Gresham FM, Elliott SN. Social Skills Rating System Manual. Circle Pines, MN: American Guidance Service, 1990.
32. Sorias O. Sosyal beceriler ve değerlendirme yöntemleri. Psikoloji Dergisi 1986; 5(20): 25-26.
33. Cohen S, Sherrod DR, Clark MS. Social skills and the stress-protective role of social support. J Pers Soc Psychol 1986; 50(5): 963-973.
34. Parke RD. Social relationships & academic success. Thrust for Educational Leadership 1998; 28(1): 32-34.
35. Karasar N. Bilimsel Araştırma Yöntemleri. 35. Baskı, Ankara: Nobel Yayınları, 2020
36. Büyükoztürk Ş. Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı İstatistik, Araştırma Deseni SPSS Uygulamaları ve Yorum. 18. Baskı, Ankara: Pegem Yayıncılık, 2013.
37. Türkiye İstatistik Kurumu. Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi Sonuçları. <https://biruni.tuik.gov.tr/medas/?kn=95&locale=tr> (Accessed 26.05.2021).
38. Arıkan R. Araştırma Teknikleri ve Rapor Hazırlama. Ankara: Asil Yayın Dağıtım, 2004.
39. Binark M, Bayraktutan-Sütcü G. Ankara Mikro Ölçeğinde İnternet Kafeler Kullanım Biçimleri. XII. "Türkiye'de İnternet" Konferansı, Ankara, 8-10 Kasım 2007.
40. Can Y, Kara B. İnternet kafeye devam etme alışkanlığı bulunan bireylerin bir alt kültür grubu olarak incelenmesi: Niğde örneği. Sosyal Araştırma Dergisi 2010; 13(1): 37-66.
41. Matson JL, Rotatori AF, Helsel WJ. Development of a rating scale to measure social skills in children: The Matson Evaluation of Social Skills with Youngsters (MESSY). Behav Res Ther 1983; 21(4): 335-340.
42. Aydoğdu Karaaslan İ. Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi 2015; 8(36): 806-819.
43. Bhagat S, Jeong EJ, Kim DJ. The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. Int J Hum Comput Stud 2020; 36(5): 449-463.
44. Üstündağ A. Ergenlerin Instagram bağımlılık düzeyleri ile psikolojik ihtiyaçları arasındaki ilişki. Bağımlılık Dergisi 2022; 23(1): 8-21.
45. Moqbel M, Kock N. Unveiling the dark side of social networking sites: Personal and work-related consequences of social networking site addiction. Inf Manag 2018; 55(1): 109-119.
46. Zhu J, Zhang W, Yu C, et al. Early adolescent internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. Comput Hum Behav 2015; 50(3): 159-168.
47. Zamani E, Kheradmand A, Cheshmi M, et al. Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students. Addict Health 2010; 2(3-4): 59-65.
48. Xu Z, Turel O, Yuan Y. Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. Eur J Inf Syst 2012; 21(3): 321-340.
49. Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Vermulst AA, et al. Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. Addiction 2011; 106(1): 205-212.
50. Chiu SI, Lee JZ, Huang DH. Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. Cyberpsychol Behav 2004; 7(5): 571-581.
51. Choo H, Gentile D, Sim T, et al. Pathological video-gaming among Singaporean youth. Ann Acad Med Singap 2010; 39(11): 822-829.
52. Rehbein F, Psych G, Kleimann M, et al. Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. Cyberpsychol Behav Soc Netw 2010; 13(3): 269-277.
53. Skoric MM, Teo LLC, Neo RL. Children and video games: addiction, engagement, and scholastic achievement. Cyberpsychol Behav 2009; 12(5): 567-572.
54. Rahayu IS, Karana I, Hardiansyah MA, et al. The relationship of online game addiction with learning motivation in school age children on COVID-19 pandemic. Lingu Cult Rev 2021; 5(1): 384-396.
55. Strahan EY. The effects of social anxiety and social skills on academic performance. Pers Individ Differ 2003; 34(2): 347-366.
56. Riggio RE, Watring KP, Throckmorton B. Social skills, social support, and psychosocial adjustment. Pers Individ Diff 1993; 15(3): 275-280.
57. Egli EA, Meyers LS. The role of video game playing in adolescent life: Is there reason to be concerned? Bull Psychon Soc 1984; 22(4): 309-312.
58. Aslan H, Aslan M. Postmodern çocukluk paradigmaları çerçevesinde çocuklarda dijital oyun bağımlılığı tartışmaları. II. Uluslararası Sosyal Beşeri ve Eğitim Bilimleri Kongresinde sunulan bildiri, İstanbul Bilim ve Akademisyen Derneği, Kocaeli, 2018.
59. Güven S, Aslan M. Aile Satın Alma Kararlarında Gizli Aktör Olan Çocuğun Etkisi. Hacettepe Üniversitesi Sosyolojik Araştırmalar E-Dergisi 2016; (1)1: 1-10.
60. Sormaz F, Yüksel H. Değişen çocukluk, oyun ve oyuncağın endüstrileşmesi ve tüketim kültürü. Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (2012; 11(3): 985-1008.
61. Yıldırım B, Baydar V, Günay G, et al. An investigation of the relationship between social media addiction with altruism and egocentrism. Üçüncü Sektör Sosyal Ekonomi Dergisi 2021; 56(3): 1576-1595.