

8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi

Examination computer gaming addiction, alexithymia, social anxiety, age and gender among children aged 8-12

İbrahim Taş¹, Zehra Güneş²

¹Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

²Yüksek Lisans Öğr., İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, Türkiye

ÖZET

Amaç: Bu araştırmanın amacı çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığının yordayıcıları olarak yaş, cinsiyet, aleksitimi ve sosyal anksiyeteyi incelemektir. **Yöntem:** Araştırma 148'i kız, 173'ü erkek olmak üzere toplam 321 kişi üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya katılanların yaşları 8 ile 12 arasında olup yaş ortalamaları 10.48 şeklindedir. Araştırmanın verileri Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Çocuklar için Aleksitimi Ölçeği ve Çocuklar için Sosyal Anksiyete Ölçeği ile Kişisel Bilgi Formu aracılığıyla toplanmıştır. Araştırmanın verilerinin normal dağıldığı ve çoklu regresyon için gerekli varsayımları karşıladığı görüldüğünden parametrik testler kullanılmıştır. Araştırmadan elde edilen veriler Pearson Korelasyon Analizi ve Hiyerarşik Regresyon Analizi yöntemi ile incelenmiştir. **Bulgular:** Analiz sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi ve sosyal anksiyete arasında pozitif ilişki olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca yaş, cinsiyet, aleksitimi ve sosyal anksiyetenin bilgisayar oyun bağımlılığını %24.1 düzeyinde anlamlı bir şekilde yordadığı görülmüştür. Araştırmada bilgisayar oyun bağımlılığının açıklanmasında en güçlü etkinin aleksitimiden geldiği, onu cinsiyet ve sosyal anksiyetenin izlediği tespit edilmiştir. **Sonuç:** Araştırmada sonuç olarak cinsiyet, aleksitimi ve sosyal anksiyetenin çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığını önemli ölçüde etkilediği görülmektedir. Araştırmanın sonuçları alan yazın ışığında tartışılmış ve araştırmacı ve alanda çalışan uzmanlara önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, cinsiyet, çocuk

(Klinik Psikiyatri 2019;22:)

DOI: 10.5505/kpd.2018.17894

SUMMARY

Objective: The aim of this study is to examine age, gender, alexithymia and social anxiety as predictors of computer gaming addiction among children. **Method:** The research was carried out on a total of 321 persons, 148 of whom were girls and 173 were boys. The ages of the participants were between 8 and 12 and their average age was 10.48. Research data were collected via Computer Gaming Addiction Scale for Children, Alexithymia Scale for Children, Social Anxiety Scale for Children and Personal Information Form. Parametric tests were used because it was found that the data of research were normally distributed and met the necessary assumptions for multiple regressions. The data obtained from the research were analyzed by Pearson Correlation Analysis and Hierarchical Regression Analysis method. **Results:** As a result of analysis, a positive correlation has been found between computer gaming addiction and alexithymia and social anxiety. In addition, age, gender, alexithymia and social anxiety were significantly predictive of computer gaming addiction at 24.1%. In the research, it was identified that the most effect in explaining computer gaming addiction was alexithymia, followed by gender and social anxiety. **Discussion:** As a result, it is found out that gender, alexithymia and social anxiety affect computer gaming addiction in children significantly. The results of research were discussed in the light of the related literature and suggestions were made to the researchers and experts studying in the field.

Key Words: Computer gaming addiction, alexithymia, social anxiety, gender, children

GİRİŞ

Temelde eğlence ihtiyacını karşılamaya yönelik bir etkinlik olarak değerlendirilen oyun, çocuğu birçok açıdan geliştirmektedir. Oyun çocuğun kendini ifade etmesi için en uygun yollardan biri olduğu gibi dilsel, bilişsel, sosyal ve fiziksel becerilerini geliştirmede de önemli bir araçtır (1). Bu yönüyle oyunun, bireyin birçok temel ihtiyacını karşıladığını ve bireyin sağlıklı ve bütüncül bir şekilde gelişiminde önemli bir etkiye sahip olduğunu söyleyebiliriz.

Teknolojik gelişmelerle birlikte tarihi oldukça eskilere dayanan oyun kavramının içeriği yeniden şekillenmiştir. Oyunların açık mekânlardan kapalı mekânlara, gerçek kişilerle etkileşimden sanal kişilerle etkileşime evrildiği görülmektedir (2). Dijital oyunların bir çeşidi olarak karşımıza çıkan çevrimiçi oyunlar birçok kişi için çekim merkezi olmuştur. İnternet dünyasının sınırları olmayan, interaktif ve kimlikleri gizleyen özellikleri çevrimiçi oyunları popüler bir dinlence ve eğlence aracı haline getirmiştir (3). Ancak çevrimiçi oyunlar beraberinde pek çok sorun getirebilmektedir. Aileler çocuklarının tüm gün bilgisayar başında zaman geçirdiklerinden, hayattan koştuklarından ve onlarla iletişim kuramadıklarından şikâyet etmektedirler (4). Oyun çocuğun iç dünyasını dışardaki sosyal dünya ile birleştirmesine yardım etmektedir (5). Sanal dünyada ise çocuğun iç dünyasını birleştirdiği çok fazla ve oldukça farklı dünyalar yer almaktadır. Bu sanal dünyalar çocuğun gelişimi için oldukça zararlı olabilmektedir. Agresif davranışlar, şiddetin normalleşmesi (6) ve bağımlılık (7) sanal oyunların göze çarpan zararlı özellikleri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bağımlılık konusunda özellikle küçük çocukların risk altında olduğu göz önüne alındığında (8) çocuğun gerçek oyunlar yerine sanal oyunlar oynamasının bağımlılık açısından ne kadar büyük bir risk olduğu görülecektir. Çocuğun sürekli olarak oyunu düşünmesi, oyun oynamayı bırakamaması ve sürekli olarak oyunla ilgilenmesi bilgisayar oyun bağımlılığı olarak tanımlanmaktadır (7). Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmaların artması ile birlikte oyun bağımlılığı kavramı ruh sağlığı alanındaki otoritelerin de dikkatini çekmiş ve

çevrimiçi oyun bağımlılığı APA (Amerikan Psikiyatri Derneği) tarafından DSM V (Ruhsal Bozukluklarının Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı V) (9) bölüm 3'e alınmıştır. Bu kavram DSM V tarafından zihnin sürekli olarak onunla meşgul olması, tolerans, yoksunluk belirtileri, miktarı ile ilgili yalan söyleme, diğer insanlarla problem yaşama, önemli ilişkilerinden birini kaybetme, olumsuz duygulardan kaçış, oyunu bırakmak istemesine rağmen bırakamama, oyun oynama dışındaki ilgi alanlarının kaybolması şeklinde dokuz kriter çerçevesinde ele alınmıştır (10). Bu kriterler oyun bağımlılığını ölçme ile ilgili çalışmalarda kullanıldığı gibi sosyal medya bağımlılığı (11) ve internet bağımlılığı (10) gibi diğer teknolojik bağımlılıkların ölçülmesinde de kullanılmaya başlanmıştır. Oyun bağımlılığı başlı başına bir problem olmakla birlikte, oyun bağımlılığının çevrimiçi kumar bağımlılığı gibi diğer çevrimiçi olumsuz aktivitelerle de artan bir yakınlığı söz konusudur (12). Bu durum oyun bağımlılığının çocuklar için başka tehlikelerin de habercisi olduğunu göstermektedir.

Alan yazında çocuklarda oyun bağımlılığı ve ilişkili olduğu kavramlar ile ilgili sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Yapılan çalışmalarda oyun bağımlılığının ebeveyn eğitimi (13), anne eğitim düzeyi (14), dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ile depresyon (15), internet bağımlılığı (16), duyu düzenleme ve okula bağlılık (17), saldırganlık (8,18) ve sosyal bağlılık (19) ile ilişkili olduğu görülmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı cinsiyet değişkeni açısından değerlendirildiğinde, alan yazında çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni arasında ilişki olduğunu gösteren çalışmalar (6,7,13,14) olduğu gibi her iki cinsiyet açısından anlamlı bir fark olmadığını gösteren çalışma da (20) bulunmaktadır.

İnternet bağımlılığı ile ilişkisi son yıllarda daha sık araştırılan kavramlardan olan aleksitimi kavramı, problemleri internet kullanımına yol açan bir değişken olarak karşımıza çıkmaktadır (21). Modern teknolojilerin beraberinde getirdiği yenilikler ve yaşam tarzı sevgi, yardımlaşma, paylaşma, anlaşılma gibi insanoğlunun temel ihtiyaçlarının karşılanmasını zorlaştırmaktadır. Bu durum günümüz insanında yalnızlığın ve aleksitiminin artmasına yol açabilmektedir (22).

İlk ortaya atıldığından bu yana uygulamada çalışan klinisyenlerin ve araştırmacıların ilgisini üzerinde toplamayı başaran aleksitimi kavramı (23) farklı şekillerde ele alınmıştır. Kavram bir kişilik özelliği, psikolojik bir sorun, bilişsel veya nörolojik bozukluk ve sosyal destek yoksunluğu sonucu ortaya çıkan bir durum olarak ele alınmaktadır (24). Aleksitimi kavramı hem duygu tepki sisteminin bilişsel-deneyimsel bileşenindeki eksikliklerini hem de duyguların kişilerarası düzenleme düzeyindeki eksikliklerini ifade etmektedir. Bu bireyler sadece duygularını ifade etmede ve düzenlemede sıkıntı yaşamazlar, duygusal sıkıntılarını diğer insanlara ifade etmede ve onlardan yardım almada da sıkıntı yaşarlar (25). Aleksitimik bireylerin duygularını adlandırma, ifade etme ve ayırtırmada zorlandıkları, çoğu zaman duygularının farkında olmadan yaşadıkları görülmektedir (26). Bu bireyler olumlu ya da olumsuz olaylara herhangi bir duygusal tepki vermeden, olayları tamamen mantık çerçevesinde düşünüp mekanik davranışlar sergiler (27). Duygu ve düşünceleri birbirlerinden ayırt edemedikleri için duygularını ifade etmeleri gereken yerlerde de düşüncelerini ifade ederler (28). Bu duruma erken çocukluk döneminde gelişmeye devam eden afekt gelişimindeki aksamaların (29), çocukluk çağı travmalarının ve güvensiz bağlanma biçimlerinin neden olabileceği (30) ifade edilmektedir. Bu özellikler bu bireylerin sosyal ilişkilerde problem yaşamalarına ve duygulardan arınma taleplerini mekanik bir iletişim ve eğlence alanı olan sanal dünyaya dalmalarına yol açabilmektedir.

Aleksitimi kavramı ile ilgili çalışmalarda son yıllarda artış gözlenmektedir. Aleksitimi ile genel teknolojik bağımlılıklar arasındaki ilişkiyi ele alan çalışmalar incelendiğinde sınırlı sayıda çalışma yapıldığı görülmektedir. Yapılan çalışmalarda aleksitiminin internet bağımlılığı (21,31), aşırı internet kullanımı (32), video oyunları (33) ve akıllı telefon bağımlılığı (34) ile ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Aleksitimi ile cinsiyet değişkeni arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmalara bakıldığında, genel olarak aleksitimi ile cinsiyet arasında ilişki olmadığını gösteren çalışmaların (35,36,37,38) olduğu görülmektedir. Ancak alan yazında erkeklerin anlamlı bir şekilde kadınlardan daha fazla aleksitimik özellikler gösterdiğini tespit eden bir çalışmanın da (39) olduğu tespit edilmiştir.

İnternetin işlevlerinden birisi de sosyal iletişim aracı olarak kullanılmasıdır. Sosyal beceri yoksunluğu nedeniyle gerçek hayatta ilişki kuramayan bireyler sanal dünyada kendilerini daha özgür bir şekilde ifade edebilir, gerçek hayatta alamadıkları onayı sanal dünyada alabilirler (40). Bu özellikleri ile internet sosyal beceri yoksunluğu yaşayan bireyler için vazgeçilmez bir kaynak haline gelebilmektedir. Bu bağlamda sosyal bağlantı kurma ihtiyacının (41) internetin önemli işlevlerinden biri olduğu söylenebilir. Sosyal iletişimi sağlamak için kullanılan internet uygulamalarından biri oyunlardır. Bir çalışmada (42) oyun oynayan katılımcıların oyun oynama nedeni olarak sosyal iletişimi gösterdikleri görülmektedir. Yani gerçek hayatta sosyal açıdan problem yaşayan bireyler oyunları sosyal beceri yoksunlukları ile baş etmek için kullanabilmektedirler. Ancak sosyalleşmek amacıyla kullanılan oyunların aşırı oynanması başka bir sorun olarak değerlendirilebilir. İlk başlarda sosyalleşme ve eğlence ihtiyacına hizmet eden oyunlar, zaman ilerledikçe sosyal hayatta zaten problem yaşayan bireyler için, bir bağımlılığa dönüşebilmektedir. Bu durum sosyal anksiyete bozukluğunun, oyun bağımlılığında önemli bir yere sahip olabileceğini bize göstermektedir. Sosyal anksiyete, kişilerarası değerlendirmeden kaynaklanması ile diğer anksiyete türlerinden ayrılmaktadır (43). Kişilerarası ilişkilerde değerlendirilme korkusu bireyin sosyal ortamlarda sıkılmasına, içine kapanmasına ve günlük hayatta işlevselliğinin bozulmasına neden olmaktadır.

Çocuklarda sosyal anksiyete ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Bununla birlikte alan yazında sosyal kaygı ile teknolojik bağımlılıklar arasındaki ilişkiyi inceleyen çeşitli çalışmalar bulunmaktadır. Çalışmalarda sosyal anksiyete, problemlü internet kullanımı (44,45), siber zorbalık (46), problemlü mobil telefon kullanımı (47), bilgisayar oyun bağımlılığı (48) ve oyun bağımlılığı (49) ile ilişkili bulunmuştur. Sosyal anksiyete ile cinsiyet değişkeni arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalara bakıldığında sosyal kaygının cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı ve kızların erkeklere göre anlamlı şekilde daha çok sosyal anksiyete yaşadığı (50,51) görülmektedir. Bir başka çalışmada (52) ise çalışmalarında sosyal anksiyetede cinsiyetler arasında anlamlı bir fark olmadığını tespit

etmiştir.

Oyun bağımlılığı, sosyal anksiyete ve aleksitimi arasındaki ilişkileri araştıran çalışmalara bakıldığında, alan yazında her kavramla ilgili ayrı ayrı çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Ancak çocuklarda bu üç kavramın bir biri ile ilişkisini ele alan herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Çocuklar üzerinde yapılacak çalışmalar önemlidir. Çünkü çocuklukta edinilecek olumlu veya olumsuz bir davranışın etkileri uzun yıllar devam edecektir. Oyun bağımlılığı gibi geleceğin problemi olarak görülen bir konuda, çocuklar üzerinde araştırma yapmak, olası nedenleri tespit edip ona göre önlemler almak açısından önemlidir. Bu nedenle çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığını yordayan değişkenlerin tespit edilmesi önem arz etmektedir. Bu doğrultuda bu çalışmada çocuklarda yaş, cinsiyet, aleksitimi ve sosyal anksiyetenin bilgisayar oyun bağımlılığını yordayıp yordamadığı araştırılmıştır.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, sosyal anksiyete ve aleksitimi arasındaki ilişkinin incelendiği bu çalışmada genel tarama modellerinden ilişkisel araştırma modeli kullanılmıştır. Çalışmada iki ve daha fazla değişken arasındaki ilişki müdahale edilmeden araştırılmıştır (53).

Araştırma Grubu

Araştırma grubunu 2017-2018 eğitim öğretim yılında İstanbul ili Başakşehir ilçesindeki bir ilkokul ve ortaokula devam eden 321 çocuk oluşturmaktadır. Araştırma grubuna bu çalışmanın gönüllülüğe dayalı bir çalışma olduğu söylenmiş, çalışma sadece gönüllü olan öğrencilerle yürütülmüştür. Araştırmanın örneklemini, zaman para ve işgücü açısından var olan sınırlılıklar nedeniyle kolay ulaşılabılır ve uygulama yapılabilir birimlerden seçildiği için, uygun örnekleme yöntemiyle seçilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Ölçek Horzum ve ark. (2) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 5'li likert tarzı bir ölçek olup 21 madde 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Dört faktör toplam varyansın %45'ini açıklamaktadır. Ölçek tek faktörlü bir yapı olarak da kullanılabilir. Ölçekte yer alan maddelerin faktör yük değerleri .40 ile .74 arasında değişmektedir. Ölçeğin 21 maddeden oluşan toplam iç tutarlılık kat sayısı (Cronbach Alfa) .85 olarak bulunmuştur. Bu çalışma kapsamında ölçeğin Cronbach Alfa iç güvenilirlik katsayısı .88 olarak bulunmuştur. Bu değer ölçeğin yüksek derecede güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir (54).

Çocuklar İçin Sosyal Anksiyete Ölçeği: La Greca ve ark. (55) tarafından geliştirilen ölçek Demir ve ark. (56) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçeğin ölçüt bağımlı geçerliğine Çocuklar için Sürekli Kaygı Envanteri ile bakılmış ve $r=.597$ şeklinde bir korelasyon tespit edilmiştir. Ölçekten elde edilen test tekrar test korelasyon puanları $r=.809$ şeklinde bulunmuştur. Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı (Cronbach Alfa) .81 olarak bulunmuştur. Bu çalışma kapsamında ölçeğin Cronbach Alfa iç güvenilirlik katsayısı .84 olarak bulunmuştur. Bu değer ölçeğin yüksek derecede güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir (54).

Çocuklar İçin Aleksitimi Ölçeği: Rieffe ve ark. (57) tarafından geliştirilen ölçek Koçak ve ark. (58) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçek 20 madde 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğin geçerlik çalışmaları kapsamında doğrulayıcı faktör analizi yapılmış ve uyum indekslerinin kabul edilebilir sınırlarda olduğu tespit edilmiştir ($\chi^2/sd=2.44$; GFI=.95; RMSEA=.04). Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı (Cronbach Alfa) .78 olarak tespit edilmiştir. Yordama geçerliği kapsamında Kısa Semptom Envanteri ve Ruh Hali Ölçekleri ile ilişkisine bakılmış ve pozitif ilişki tespit edilmiştir. Bu çalışma kapsamında ölçeğin Cronbach Alfa iç güvenilirlik katsayısı .67 olarak bulunmuştur. Bu değer ölçeğin güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir (54).

Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmanın verileri öğrencilerden bire bir yüz yüze izinleri alınarak toplanmıştır. Çalışmadan elde edilen verilerin kimse ile paylaşılmayacağı sadece bilimsel bir çalışmada kullanılacağı ifade edilmiştir. Çalışmaya katılmayı reddeden çocuk olmamıştır. Çalışmaya katılmayı kabul eden 348 çocuğa ait veriler toplandı. Ancak uç ve boş bırakılan veriler elendikten sonra elde kalan 321 adet veri ile analizler yapılmıştır. Araştırmada öncelikle değişkenler arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Veriler normal dağılım gösterdiğinden Pearson Korelasyonu ile değişkenler arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Ayrıca veriler çoklu regresyon varsayımlarını karşıladığı tespit edilmiştir. Daha sonra her bir bağımsız değişkenin (Yaş ve Cinsiyet, Sosyal Anksiyete ve Aleksitimi) bağımlı değişken (Bilgisayar Oyun Bağımlılığı) üzerindeki yordayıcı gücünü tespit etmek için Hiye Arş. Regresyon Analizi yapılmıştır. Cinsiyet değişkeni kategorik bir değişken olduğu için yapay değişkene (dummy değişkenine) çevrilmiştir. Böylece kategorik bir değişkenin çoklu regresyon analizine girilebilmesi sağlanmıştır (59). Verilerin analizinde SPSS 25 paket programı kullanılmıştır.

BULGULAR

Araştırmada öncelikle örnekleme tanıtıcı bulgulara yer verilmiştir. Buna göre araştırma grubunun 148'i (%46.1) kız, 173'ü (%53.9) erkektir. Araştırmaya katılan çocukların yaşları 8-12 arasında değişmekte olup yaş ortalamaları 10.48 şeklindedir.

Araştırmada veriler analiz edilmeden önce değişkenlerin aritmetik ortalamalarına, standart sapmalarına ve basıklık çarpıklık değerlerine bakılmıştır. Elde edilen veriler Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1: Betimleyici istatistikler

	N	X	Sh	Ss	Çarpıklık	Basıklık
BOB	321	40.88	.78	13.95	.68	-.03
DTG	321	4.88	.16	2.79	.36	-.52
DAG	321	4.17	.13	2.33	.06	-.70
DYD	321	6.90	.12	2.07	-.05	-.40
SA	321	45.06	.71	12.78	.29	-.16

BOB: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, DTG: Duyguları Tanımlama Güçlüğü, DAG: Duyguları Açıklama Güçlüğü, DYD: Dışsal Yönelimli Düşünme, SA: Sosyal Anksiyete

Tablo 1'de bilgisayar oyun bağımlılığı, duyguları tanımlama güçlüğü, duyguları açıklama güçlüğü, dışsal yönelimli düşünme ve sosyal anksiyeteye ilişkin verilerin aritmetik ortalamaları, standart sapmaları ve basıklık ile çarpıklık değerleri verilmiştir. Değişkenlerin basıklık ve çarpıklık değerleri -1 ile +1 arasında olduğundan, verilerin normal dağılım gösterdiği söylenebilir (59).

Ayrıca çoklu regresyonların temel varsayımlarından olan doğrusallık varsayımı için dağılımların serpilme grafiğine bakılmış ve bu varsayımın karşılandığı görülmüştür. Bağımsız değişkenler arasında çoklu doğrusal bağlantı sorununun olup olmadığını tespit etmek için VİF (Varyans Artış Faktörleri) ve tolerans değerleri incelenmiştir. VİF değerlerinin 1.003- ile 1.315 arasında olduğu ve bu değerlerin 10'un altında olduğu, tolerans değerlerinin .681 ile .997 arasında değiştiği ve bu değerlerin de .10'dan oldukça yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu değerler birlikte ele alındığında çoklu doğrusal bağlantı probleminin olmadığı ve çoklu regresyon analizinin başka bir koşulunun da sağlandığı söylenebilir (60). Çalışmada değişkenler arasında otokorelasyon olup olmadığını tespit etmek için Durbin-Watson analizi yapılmış ve Durbin-Watson değerinin (dw=1.938) olduğu tespit edilmiştir. Bu değer 1.5-2.5 arasında olması değişkenler arasında otokorelasyon olmadığını göstermektedir (61). Araştırmanın verilerinin parametrik test ve çoklu regresyon varsayımlarını karşıladığı görüldüğünden Pearson Korelasyonu ve Regresyon analizine geçilmiştir.

Tablo 2'de bilgisayar oyun bağımlılığı ile aleksitimi ve sosyal anksiyete arasındaki ilişkiye ilişkin analiz sonuçları verilmiştir.

Tablo 2'de çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığının aleksitimi alt boyutlarından duyguları tanımlama güçlüğü ($r = .339$, $p < 0.01$), duyguları

Tablo 2: Bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi ve sosyal anksiyete arasındaki ilişki

	BOB	DTG	DAG	DYD	SA
BOB	1				
DTG	.34**	1			
DAG	.16**	.47**	1		
DYD	.14*	.10	.12*	1	
SA	.22**	.35**	.44**	.07	1

**p<.01 ve *p<.05 BOB: Bilgisayar oyun bağımlılığı, DTG: Duyguları tanımlama güçlüğü, DAG: Duyguları açıklama güçlüğü, DYD: Dışsal yönelimli düşünme

açıklama güçlüğü ($r = .163, p < 0.01$) ve dışsal yönelimli düşünme ($r = .138, p < 0.05$) ile pozitif ilişkili olduğu tespit edilmiştir.

Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığının yaş, cinsiyet, aleksitimi ve sosyal anksiyete tarafından yordandığına ilişkin bulgular Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3'te görüldüğü gibi çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığının yordayıcıları hiyerarşik regresyon analizi ile incelenmiştir. Analiz üç adımla gerçekleştirilmiştir. İlk olarak yaş ve cinsiyet değişkenleri analize girilmiştir. İkinci adımda aleksitimi alt boyutlarından duyguları tanımlama güçlüğü, duyguları açıklama güçlüğü ve dışsal yönelimli düşünme analize girilmiştir. Üçüncü ve son adımda çocuklar için sosyal anksiyete analize girilmiştir. Birinci adımda analize girilen yaş ve cinsiyet değişkenlerinin çocuklarda bilgisayar oyun

bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordadığı tespit edilmiştir ($F(2,317) = 18.142, p < .01, R = .320, R^2 = .103, \Delta R^2 = .103$). Birinci blokta yordayan yaş ve cinsiyet değişkenlerinin bilgisayar oyun bağımlılığına ilişkin toplam varyansın %10.3'ünü açıkladığı görülmektedir. İkinci blokta analize girilen aleksitimi alt boyutlarından duyguları tanımlama güçlüğü, duyguları açıklama güçlüğü ve dışsal yönelimli düşünme değişkenlerinin bilgisayar oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordadığı tespit edilmiştir ($F(5,314) = 17.834, p < .01, R = .470, R^2 = .221, \Delta R^2 = .118$). Aleksitimi alt boyutlarından duyguları tanımlama güçlüğü, duyguları açıklama güçlüğü ve dışsal yönelimli düşünme değişkenlerinin bilgisayar oyun bağımlılığına ilişkin toplam varyansın %11.8'ini açıkladığı, ikinci adımda denkleme giren aleksitimi değişkeni alt boyutları ile birlikte açıklanan varyansın %22.1'e yükseldiği görülmüştür. Üçüncü blokta analize girilen sosyal anksiyete değişkeninin bilgisayar oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordadığı tespit edilmiştir (F

Tablo 3: Aleksitimi, sosyal anksiyete, cinsiyet ve yaş değişkenlerinin bilgisayar oyun bağımlılığını yordamasına ilişkin hiyerarşik regresyon sonuçları

Değişken	B	Standart Hata	$\hat{\beta}$	T	p	İkili R	Kısmi R
Sabit	57.06	7.39		7.72	.000		
Yaş	-1.16	.70	-.09	-1.67	.096	-.07	-.09
Cinsiyet (Kadın)	-8.78	1.49	-.31	-5.91	.000	-.31	-.31
1. Blok: $R = .322; R^2 = .104; \Delta R^2 = .104; F_{(2,317)} = 18.405; p < .000$							
Sabit	43.61	7.34		5.94	.001		
Yaş	-1.07	.65	-.08	-1.64	.102	-.07	-.09
Cinsiyet (Kadın)	-8.59	1.40	-.31	-6.13	.000	-.31	-.33
DTG	1.55	.28	.31	5.51	.000	.34	.30
DAG	.18	.34	.03	.53	.597	.16	.03
DYD	.59	.34	.09	1.75	.081	.14	.10
2. Blok: $R = .473; R^2 = .223; \Delta R^2 = .120; F_{(5,315)} = 18.127; p < .000$							
Sabit	36.35	7.67		4.74	.000		
Yaş	-.91	.65	-.070	-1.41	.160	-.07	-.08
Cinsiyet (Kadın)	-9.07	1.40	-.32	6.50	.000	-.31	-.35
DTG	1.41	.28	.28	4.96	.000	.34	.27
DAG	-.16	.36	-.03	-.45	.653	.16	-.03
DYD	.58	.34	.09	1.72	.087	.14	.10
SA	.18	.06	.16	2.92	.004	.22	.16
3. Blok: $R = .494; R^2 = .244; \Delta R^2 = .020; F_{(6,314)} = 16.884; p < .000$							

BOB: Bilgisayar oyun bağımlılığı, DTG: Duyguları tanımlama güçlüğü, DAG: Duyguları açıklama güçlüğü, DYD: Dışsal yönelimli düşünme

(6,313)=16.606, $p<.01$, $R=.491$, $R^2=.241$, $\Delta R^2=.020$). Sosyal anksiyetenin bilgisayar oyun bağımlılığına ilişkin toplam varyansın % 2'sini açıkladığı, üçüncü adımda denkleme giren sosyal anksiyete değişkeni ile birlikte açıklanan toplam varyans %24.1'e ulaşmıştır.

TARTIŞMA

Bu araştırmada çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığının yordayıcıları olarak yaş, cinsiyet, aleksitimi ve sosyal anksiyete incelenmiştir. İlk olarak bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi ve sosyal anksiyete arasındaki ilişkiye bakılmış ve değişkenler arasında ilişki olduğu tespit edilmiştir. Araştırmada yaş, cinsiyet, aleksitimi ve sosyal anksiyetenin çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordadığı tespit edilmiştir.

Araştırmanın birinci alt problemi yaş ve cinsiyetin çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordayıp yordamadığı şeklinde ifade edilmiştir. Araştırmada cinsiyet değişkeninin bilgisayar oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordadığı, yaş değişkeninin ise anlamlı bir şekilde yordamadığı tespit edilmiştir. Buna göre erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri kızların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinden anlamlı bir şekilde daha yüksek bulunmuştur. Araştırmanın bu bulgusu alan yazındaki bilgisayar oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı ile cinsiyet arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalarla (7,13,62,63,64,65,66) uyumludur. Alan yazındaki bu çalışmalarda da bilgisayar oyun bağımlılığı erkek öğrencilerde kız öğrencilerden anlamlı şekilde daha fazla çıkmıştır. Erkek öğrencilerde bilgisayar oyun bağımlılığının daha fazla çıkma nedeni ailesel ve toplumsal yapıdan kaynaklanıyor olabilir. Toplumumuzda erkek çocuklar çok rahat bir şekilde internet kafelerde, oyun salonlarında oyun oynayabilirken, kız çocukların oralarda görülmesi hoş karşılanmamaktadır. Dolayısıyla erkeklerin bu tür uygulamalara erişim olanakları kızlardan daha fazladır. Yoğun kullanımın beraberinde bağımlılığı getirebileceği dikkate alındığında erkeklerin kızlardan daha fazla oyun bağımlısı olmaları anlaşılabilir bir durumdur. Araştırmanın yaş değişkenine ilişkin bulgusu da alan yazında yapılan çalışmalarla (67,68) uyumludur. Günümüzde her yaştan birey teknolojik

ürünlere ulaşabildiği için bilgisayar oyun bağımlılığının yaşa göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı söylenebilir.

Araştırmanın ikinci alt problemi çocuklarda aleksitiminin bilgisayar oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordayıp yordamadığı şeklinde ifade edilmiştir. Araştırmada aleksitimi alt boyutlarından duyguları açıklama gücünün bilgisayar oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordadığı, duyguları açıklama gücü ve dışsal yönelimli düşünme alt boyutlarının çocuklarda oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordamadığı tespit edilmiştir. Alan yazında çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aleksitimi arasındaki ilişkiyi inceleyen herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak bilgisayar oyun bağımlılığı olarak değerlendirilebilen video oyun bağımlılığı ile aleksitimi arasında pozitif ilişki olduğunu gösteren çalışma (33) bulunmaktadır. Bilgisayar oyun bağımlılığı internet bağımlılığının bir alt boyutu olarak değerlendirildiğinden (69) internet bağımlılığı ile aleksitimi arasındaki ilişkiyi ele alan çalışmalara da bakılmıştır. Alan yazında internet bağımlılığı ile aleksitimi arasında pozitif ilişki olduğunu gösteren çalışmaların (21,31,32,34,70) olduğu ve bu çalışmaların araştırmanın bu bulgusunu desteklediği görülmektedir. Bu çalışmalarda duygularını tanımlama ve ifade etme ile ilgili sıkıntı yaşayan çocukların daha fazla bağımlı oldukları görülmektedir. Aleksitimik çocuklar kendilerini ifade etme zorunluluğunun olmadığı, bütünüyle mekanik bir etkileşimin olduğu bilgisayar ortamlarında daha rahat olabilmektedirler. Bu bireyler sosyal ortamlarda problem yaşadıkları için sosyal bir etkileşim gerektirmeyen teknolojik aletlerle daha çok ilgilenmektedirler. Bütün bu özellikler aleksitimik çocukların bilgisayar oyun bağımlısı olmaları bulgusunu açıklamaktadır. Araştırmanın bu bulgusu ve alan yazındaki diğer çalışmalar göz önüne alındığında duyguları ile ilgili farkındalık düzeyleri düşük olan veya ne hissettikleri konusunda farkındalıkları olmayan bireylerin oyun bağımlısı olma ihtimallerinin daha yüksek olduğunu söyleyebiliriz.

Araştırmanın üçüncü alt problemi sosyal anksiyetenin bilgisayar oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordayıp yordamadığı şeklinde ifade edilmiştir. Araştırmada sosyal anksiyetenin çocuk-

larda bilgisayar oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordadığı tespit edilmiştir. Alan yazında çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete arasında ilişki olduğunu gösteren sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete arasında pozitif ilişki olduğunu gösteren çalışmalar (48,49) ile internet bağımlılığı ve sosyal anksiyete arasında pozitif ilişki olduğunu gösteren çalışmalarla (44,45) uyumludur. Bu çalışmalardan elde edilen sonuçlara göre sosyal anksiyete, bilgisayar oyun bağımlılığının oluşmasında etkilidir. Sosyal anksiyetesi olan çocuklar anksiyete yaratma ihtimali olan gerçek sosyal ortamlardan kaçınabilmektedirler. Bu çocuklarda eleştirilme, yargılanma veya utanç duyacağı bir şey yapma korkusu yani kişilerarası değerlendirilme korkusu (43) olabilmektedir. Bu duygular, onları kontrolün bütünüyle kendilerinde olduğu sanal dünyaya itebilmektedir. Kontrol kendilerinde olduğu için, istedikleri zaman düğmeye basıp sanal sosyal ortamı, ya da oyunları terk edebilmektedirler. Olumlu ya da olumsuz herhangi bir tepki vermeyen bilgisayar oyun ortamları bu çocuklar için çekici olabilmektedir. Bu durum bilgisayar başında geçirilen zamanı da artmasına ve bağımlılığın oluşmasına zemin hazırlayabilir. Araştırmanın bulgusu ve alan yazında yapılan diğer çalışmaların bulguları bir bütün olarak değerlendirildiğinde sosyal anksiyetesi olan çocukların bilgisayar oyun bağımlılığına daha eğilimli oldukları söylenebilir.

SONUÇ

Araştırmada sonuç olarak çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete arasında ve aleksitimi arasında sırasıyla düşük ve orta düzeyde pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu tespit

edilmiştir. Ayrıca çalışmada cinsiyetin, sosyal anksiyetenin ve aleksitiminin çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığının anlamlı yordayıcıları olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmanın sonuçlarına göre alanda çalışan uzmanlara, eğitimcilere ve araştırmacılara bazı önerilerde bulunulmuştur. Bilgisayar oyun bağımlılığı olan çocuklara duygusal farkındalık ve duygularını ifade etme ile ilgili psiko-eğitim veya psikolojik danışma çalışması yapılabilir. Aynı şekilde uzmanlar tarafından çocuklarla yapılacak sosyal anksiyete ile baş etme programları da bilgisayar oyun bağımlılığının azaltılmasında etkili olabilir. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, sosyal anksiyete ve aleksitimi arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmaya rastlanmamıştır. Farklı çalışmalar yapılarak bu araştırmanın sonuçları test edilebilir.

Araştırmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Araştırma 8-12 yaşları arasındaki çocuklar üzerinde gerçekleştirilmiştir. Bu nedenle araştırmanın sonuçları bu örnekleme sınırlıdır. Farklı örneklemlerde (ergen, üniversite öğrencisi ve yetişkin) yapılacak çalışmalarla bu kavramlar arasındaki ilişki incelenebilir. Araştırmanın örnekleme seçilirken uygun örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Bu çalışmanın sonuçlarının genellebilirliğini sınırlayan bir durumdur. Sonraki çalışmalarda seçkisiz örnekleme yöntemi ile seçilen örneklemlerde çalışma tekrarlanabilir.

Yazışma adresi: Dr. Öğr. Üyesi İbrahim Taş, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı, İstanbul ibrahimtas34@gmail.com

KAYNAKLAR

1. Egemen A, Yılmaz Ö, Akil İ. Oyun, oyuncak ve çocuk. ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi 2004;5:39-42.
2. Horzum MB, Ayas T, Balta ÖÇ. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi 2008;3:76-88.
3. Liu CC, Chang IC. Model of online game addiction: The role of computer-mediated communication motives. Telematics and Informatics 2016;33:904-915.
4. Çakır H. Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 2013;9:138-150.
5. Başal HA. Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 2007;20:243-266.
6. Aydoğdu Karaaslan İ. Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi 2015;8: 806-818.
7. Horzum MB. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. Eğitim ve Bilim 2011;36:56-68.
8. Demirtaş Madran HA, Ferligül Çakılcı E. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlı-

- İlhiği ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi* 2014;15:99-107.
9. American Psychiatric Association. Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®). American Psychiatric Pub. 2013.
10. Pontes HM, Griffiths MD. The development and psychometric properties of the internet disorder scale-short form (IDS9-SF). *Addicta: The Turkish journal on Addictions* 2016; 3:1-16. doi: 10.15805/addicta.2016.03.0102
11. van den Eijnden RJ, Lemmens JS, Valkenburg PM. The social media disorder scale. *Computers in Human Behavior* 2016;61:478-487.
12. Torres-Rodríguez A, Griffiths MD, Carbonell X. The treatment of internet gaming disorder: A brief overview of the PIPATIC program. *Int J Ment Health Addict* 2018;16:1000-1015
13. Gökçeşlan Ş, Durakoğlu A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi* 2014;23:419-435.
14. Şahin C, Tuğrul VM. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken / Journal of World of Turks* 2012;4:115-130.
15. Hyun GJ, Han DH, Lee YS, Kang KD, Yoo SK, Chung US, Renshaw PF. Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior* 2015;48:706-713.
16. Ayas T. Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri* 2012;12:627-636.
17. Liu S, Yu C, Conner, BT, Wang S, Lai W, Zhang W. Autistic traits and internet gaming addiction in Chinese children: The mediating effect of emotion regulation and school connectedness. *Research in Developmental Disabilities* 2017;68:122-130.
18. Çankaya G, Ergin H. Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. *Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal* 2015;1:283-297.
19. Savcı M, Aysan F. Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağlılık: İnternet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağlılığı yordayıcı etkisi. *Düşünen Adam* 2017;30:202-216.
20. Taş İ, Eker H, Anlı G. Ortaöğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying* 2014;1:37-57.
21. Arcan K, Yüce ÇB. İnternet bağımlılığı ve ilişkili psikososyal değişkenler: Aleksitimi açısından bir değerlendirme. *Türk Psikoloji Dergisi* 2016 31:46-56.
22. Koçak R. Duyusal ifade eğitimi programının üniversite öğrencilerinin aleksitimi ve yalnızlık düzeylerine etkisi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* 2005;3:29-45
23. Dereboy İF. Aleksitimi: Bir gözden geçirme. *Türk Psikiyatri Dergisi* 1990;3:157-165.
24. Epözdemir H. Aleksitimi: Psikolojik bir semptom mu, yoksa bir kişilik özelliği mi? *Türk Psikoloji Yazıları* 2012;15:25-33.
25. Taylor GJ. Recent developments in alexithymia theory and research. *The Canadian Journal of Psychiatry* 2000 45:134-142.
26. Motan İ, Gençöz T. Aleksitimi boyutlarının depresyon ve anksiyete belirtileri ile ilişkileri. *Türk Psikiyatri Dergisi* 2007;18: 333-343.
27. Atasayar M. Ergenlerin Aleksitimik Özelliklerinin Psikolojik Belirtileri ve Yaşam Doyumları ile İlişkisi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi*. 2011.
28. Kemerli B, Çelik T. Aleksitimi ölçeğinin geçerlik ve güvenilirliği. *Journal of European Education* 2015;5:38-46.
29. Güleç H, Yenel A. 20 maddelik toronto aleksitimi ölçeği türkçe uyarlamasının kesme noktalarına göre psikometrik özellikleri. *Klinik Psikiyatri Dergisi* 2010;13:108-112.
30. Şenkal İ. Üniversite Öğrencilerinde Çocukluk Çağı Travmaları ve Bağlanma Biçiminin Depresyon ve Kaygı Belirtileri ile İlişkisinde Aleksitiminin Aracı Rolünün İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. 2013.
31. Scimeca G, Bruno A, Cava L, Pandolfo G, Muscatello MRA, Zoccali R. The relationship between alexithymia, anxiety, depression, and internet addiction severity in a sample of Italian high school students. *Scientific World Journal* 2014;20:1-8.
32. Kandri TA, Bonotis KS, Floros GD, Zafiropoulou MM. Alexithymia components in excessive internet users: A multi-factorial analysis. *Psychiatry Research* 2014;220:348-355.
33. Gaetan S, Bréjard V, Bonnet A. Video games in adolescence and emotional functioning: Emotion regulation, emotion intensity, emotion expression, and alexithymia. *Computers in Human Behavior* 2016;61:344-349.
34. Özen S, Topcu M. Tıp fakültesi öğrencilerinde akıllı telefon bağımlılığı ile depresyon, obsesyon-kompulsiyon, dürtüsellik, aleksitimi arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi* 2017;18:16-24.
35. Durak Batıgün, A. Büyüksahin A. Aleksitimi: Psikolojik belirtiler ve bağlanma stilleri. *Klinik Psikiyatri Dergisi* 2008; 11:105-114.
36. Karukivi M, Hautala L, Kaleva O, Haapasalo-Pesu K.M, Liuksila PR, Joukamaa M, Saarijärvi S. Alexithymia is associated with anxiety among adolescents. *Journal of Affective Disorders* 2010;125:383-387.
37. Mishra VS, Maudgal S, Theunissen SC, Rieffe C. Alexithymia in children with cancer and their siblings. *Journal of Psychosomatic Research* 2012;72:266-268.
38. Oktay B, Batıgün AD. Aleksitimi: Bağlanma, benlik algısı, kişilerarası ilişki tarzları ve öfke. *Türk Psikoloji Yazıları* 2014; 17:31-40.
39. Honkalampi K, Hintikka J, Tanskanen A, Lehtonen J, Viinamäki H. Depression is strongly associated with alexithymia in the general population. *Journal of Psychosomatic Research* 2000;48:99-104.
40. Young, K. What makes the internet addictive. http://www.icsao.org/fileadmin/Divers_papiers/KYoung-internet-addiction4.pdf . 1997. adresinden 04.04.2014 tarihinde alınmıştır.
41. Davis RA. A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior* 2001;17:187-195.

42. Durdu PO, Hotomaroğlu A, Çağltay K. Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: Odtü ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. *Eurasian Journal of Educational Research* 2005;19:66-76.
43. Mercan ÇS, Yavuzer H. Bilişsel-davranışçı yaklaşımla bütünleştirilmiş sosyal beceri eğitiminin ergenlerin sosyal kaygı düzeyine etkisi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi* 2017;16:1187-1202.
44. Şahan M, Çapan BE. Ergenlerin problemleri internet kullanımında kişilerarası ilişkilerle ilgili bilişsel çarpıtmaların ve sosyal kaygının rolü. *Ege Eğitim Dergisi* 2017;18:887-913.
45. Zorbaz O, Dost MT. Lise öğrencilerinin problemleri internet kullanımının cinsiyet, sosyal kaygı ve akran ilişkileri açısından incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2014; 29:298-310.
46. Ateş B, Güler M. Ergenlerde siber zorbalığın yordayıcısı olarak algılanan sosyal yetkinlik ve toplumsal kaygı. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2016;18:391-408.
47. Yılmaz G, Şar HA, Civan S. Ergenlerde mobil telefon bağımlılığı ile sosyal kaygı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying* 2015;2:20-37.
48. Karaca S, Gök C, Kalay E, Başbuğ M, Hekim M, Onan N, Ünsal Barlas G. Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Journal of Marmara University Institute of Health Sciences* 2016;6:14-19.
49. Sioni SR, Burleson MH, Bekirian DA. Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self. *Computers in Human Behavior* 2017;71:11-15.
50. Doğan U, Tosun Nİ. Lise öğrencilerinde problemleri akıllı telefon kullanımının sosyal kaygı ve sosyal ağların kullanımına aracılık etkisi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 2016;1: 99-128.
51. Kermen U, Tosun Nİ, Doğan U. Yaşam doyumu ve psikolojik iyi oluşun yordayıcısı olarak sosyal kaygı. *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi* 2016;2:01-29
52. Nikoli M, Brummelman E, Colonesi C, de Vente W, Bögels SM. When gushing leads to blushing: Inflated praise leads socially anxious children to blush. *Behaviour Research and Therapy* 2018;106:1-7.
53. Büyüköztürk Ş, Kılıç Çakmak E, Akgün ÖE, Karadeniz Ş, Demirel F. Bilimsel araştırma yöntemleri. 6. Baskı. Ankara: Pegem Akademi, 2010.
54. Kayış A. Güvenirlik analizi. Ş Kalaycı (editör), SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri. 6. Baskı. Ankara: Asil Yayıncılık, 2014 s.257-270.
55. La Greca AM, Dandes SK, Wick P, Shaw K, Stone LW. Development of the social anxiety scale for children: Reliability and concurrent validity. *Journal of Clinical Child Psychology* 1988;17:84-91.
56. Demir T, Eralp-Demir D, Türksoy N, Özmen E, Uysal Ö. Çocuklar için sosyal anksiyete ölçeğinin geçerlilik ve güvenilirliği. *Düşünen Adam* 2000;13:42-48.
57. Rieffe C, Oosterveld P, Terwogt MM. An alexithymia questionnaire for children: Factorial and concurrent validation results. *Personality and Individual Differences* 2006;40:123-133.
58. Koçak R, Karaboğa M, Baloğlu M. Çocuklar için aleksitimi ölçeği (ÇAÖ) Türkçe'ye uyarlanması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Electronic Turkish Studies* 2015;10:1023-1036.
59. Büyüköztürk Ş. Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı: istatistik, araştırma deseni, SPSS uygulamaları ve yorum. Ankara: Pegem, 2014.
60. Çokluk Ö, Şekercioğlu G, Büyüköztürk Ş. Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik SPSS ve LISREL uygulamaları. 2. Baskı. Ankara: Pegem Akademi, 2012.
61. Küçükşille E. Çoklu doğrusal regresyon modeli. Ş Kalaycı (editör), SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri. 6. Baskı. Ankara: Asil Yayıncılık, 2014 s.257-270.
62. Ko CH, Yen JY, Chen CS, Yeh YC, Yen CF. Predictive values of psychiatric symptoms for internet addiction in adolescents. *Arch Pediatr Adolesc Med* 2009;10:937-943.
63. Ko CH, Hsiao S, Liu GC, Yen JY, Yang MJ, Yen CF. The characteristics of decision making, potential to take risks, and personality of college students with internet addiction. *Psychiatry Research* 2010;175:121-125.
64. Şipal RF, Bayhan P. Preferred computer activities during school age: Indicators of internet addiction. *Procedia Social And Behavioral Sciences* 2010; 9:1085-1089.
65. Çakır Ö, Ayas T, Horzum MB. An investigation of university students' internet and game addiction with respect to several variables. *Ankara University, Journal of Faculty of Educational Sciences* 2011;44:95-117.
66. Erboy E. İlköğretim 4. Sınıf ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler. Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. 2012.
67. Durak Batıgün A, Hasta D. İnternet bağımlılığı: Yalnızlık ve kişilerarası ilişki tarzları açısından bir değerlendirme. *Anadolu Psikiyatri Dergisi* 2010;11:213-219.
68. Israelashvili M, Kim T, Bukobza G. Adolescents' Over-Use of The Cyber World -Internet Addiction or İdentit Exploration? *Journal of Adolescence* 2012;35:417-424.
69. Young KS, Pistner M., O'mara J, Buchanan J. Cyber Disorder: The mental health concern fort he new millennium. *Cyber Psychology & Behavior* 1999;2:475-479.
70. Schimmenti A, Passanisi A, Caretti V, La Marca L, Granieri A, Iacolino C, Gervasi AM, MaganucoNR, Billieux J. Traumatic experiences, alexithymia, and Internet addiction symptoms among late adolescents: A moderated mediation analysis. *Addictive Behaviors* 2017; 64:314-320.