

Ergenlerde İnternette Amaçsız Gezinme ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki: Anksiyetenin Aracı Etkisi

İB İBRAHİM TAŞ^a

Geliş Tarihi: 10.09.2019 | Kabul Tarihi: 21.01.2019

Öz: Dijital oyun bağımlılığı ergenler için ciddi bir risk oluşturmaktadır. Bu nedenle bu kavramın ergenlerde araştırılması önemlidir. Bu araştırma ergenlerde internette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anksiyetenin aracı etkisini incelenmiştir. Araştırma 323'ü (%49.1) kız, 335'i (%50.9) erkek olmak üzere 658 ergen üzerinde yürütülmüştür. Katılımcıların yaşları 12 ile 19 arasında değişmekte olup, yaş ortalamaları 13.61'dir. Veriler Beck Anksiyete Ölçeği, Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Kişisel Bilgi Formu ile elde edilmiştir. Değişkenlerin normallik varsayımlarını karşıladığı tespit edildikten sonra analize geçilmiştir. Araştırmada tarama modeli kullanılmış ve değişkenler arasındaki ilişki aracılık testi ile analiz edilmiştir. Araştırmada internette amaçsız gezinmenin dijital oyun bağımlılığını ve anksiyeteyi pozitif yönde anlamlı şekilde yordadığı tespit edilmiştir. Aynı zamanda anksiyetenin dijital oyun bağımlılığını anlamlı şekilde yordadığı görülmektedir. İnternette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anksiyetenin kısmi aracılık ettiği tespit edilmiştir. Elde edilen bulgular alan yazın ışığında tartışılmış ve araştırmacı ve uygulamacılara önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, anksiyete, internette amaçsız gezinme, ergenler.

^a İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, özel Eğitim Bölümü
ibrahimtas34@gmail.com

The Relationship between Aimless Navigation on Internet and Digital Gaming Addiction: Moderator Effect of Anxiety

Abstract: Digital gaming addiction poses a serious risk for adolescents. For this reason, a study on adolescents about the subject becomes crucial. This research aimed to investigate the mediator effect of anxiety on the relationship between aimless navigation on the internet and digital game addiction in adolescents. The research was carried out on a total of 658 adolescents, including 323 (49.1%) of whom were girls and 335 (50.9%) were boys. The ages of the participants were distributed between 12 and 19, and the average age was 13.61. Data were obtained by Beck Anxiety Scale, Game Addiction Scale for Adolescents and Personal Information Form. The analysis was made after the variables were found to meet the normality assumptions. The survey model was used in the research and the relationship between the variables was analyzed by the mediator test. In the research, it was determined that aimless navigation on the Internet significantly predicted digital game addiction and anxiety in positively. At the same time, anxiety significantly predicts digital gaming addiction. It has been found that anxiety is mediated partially in the relationship between aimless navigation on the internet and digital game addiction. The findings of the study were discussed in the light of the literature and suggestions were made to the researchers and practitioners.

Keywords: Digital gaming addiction, anxiety, aimless on the internet, adolescents.

© Taş, İbrahim. "Ergenlerde İnternette Amaçsız Gezinme ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki: Anksiyetenin Aracı Etkisi." *İğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 20 (2019), 351-369.

Giriş

Teknolojik gelişmeler beraberinde bazı değişiklikler de getirmiştir. Bu değişikliklerin bir kısmı (internet üzerinden alışveriş, fatura yatırma, eğlenme) insanoğlunun hayatını kolaylaştırırken, bir kısmı başka problemler getirmiştir. Oyun kavramı teknolojik gelişmelerin etkisiyle hem nitelik olarak hem de nicelik olarak değişime uğrayan kavramlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Sokakta oynanan oyunların yerini sanal dünyanın oyunları almış durumdadır.

İnteraktif ve herkese açık yapısı ile geleneksel oyunlardan ayrılan çevrimiçi oyunlar oldukça popüler eğlence ve dinlence araçlarıdır (Liu ve Chang, 2016). Eğlence ve dinlence aracı olmanın ötesinde çevrimiçi oyunlar ergenleri birçok açıdan cezbetmektedir. Ergenler oyunlar aracılığıyla sanal dünyada gerçekleştirdikleri etkili iletişim becerileri ve samimi ilişkiler sayesinde gerçek dünyada kişilerarası problemlerle daha iyi bir şekilde baş edebilmektedirler. Ayrıca oyunlarda gösterdikleri başarılarla saygınlık elde edebilmekte ve kendilerini gerçekleştirme ihtiyaçlarını karşılayabilmektedirler (Li ve Wang, 2013). Oyunlar bu olumlu özellikleri ile özellikle ergenler için bir çekim merkezi, bir onay merkezi haline gelebilmektedir. Çevrimiçi oyunların ergenin benlik saygısına da olumlu katkılar sağladığı görülmektedir.

Çocuk ve ergenlerin yoğun bir şekilde oyun oynaması yeni problemleri de beraberinde getirebilmektedir. Kimlik ile ilgili problemler bu sorunların başında gelmektedir. Özellikle kimlik gelişimi döneminde olan ergenler bu noktada daha çok risk altında bulunmaktadır. Sanal dünya bireye sahte online kimlikler yaratma (Young, 1997) ve gerçek kimlikten kaçma (Chou ve Hsiao, 2000) olanağı yaratmaktadır. Bireyin sanal dünyada başka bir kimlikle var olma çabası kimlik ve kişilik gelişimi açısından risk oluşturmaktadır. Oyuncunun oyundaki karakter ile özdeşleşmesi (Aydoğdu Karaaslan, 2015) sanal dünyada başka bir kimlik ile var olmanın yarattığı risklerden biridir. Bu durum çocuk ve ergeni gerçek hayattan koparabilmekte, sanal

bir dünyaya hapsedebilmektedir. Sanal dünyada yeni kimlik ile var olan birey gerçek kimliğinden uzaklaşabilmekte ve kimlik problemleri yaşayabilmektedir. Dijital oyunların çocuk ve ergenler için yarattığı tehlikelerden biri de oyun bağımlılığıdır. Yapılan bir araştırmada (Kuss, Rooji, Shorter, Griffiths ve Mheen, 2013) online oyunların % 2.3 oranında bağımlılık riskini artırdığı görülmüştür. Davranışsal bağımlılıklar arasında ele alınan oyun bağımlılığı, diğer kimyasal madde bağımlılığı gibi bir maddenin vücuda alınmasını içermediğinden tartışmalı bir kavramdır (Spekman, Konijn, Roelofsma ve Griffiths, 2013). Ancak 2013 yılından sonra tartışmanın odağı değişmiş görünmektedir. Amerika Psikiyatri Derneği'nin (APA, 2013) Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı'nı (DSM V) yayımlanması ile birlikte oyun bağımlılığı daha çok dikkat çekmeye başlamıştır. DSM V'te çevrimiçi oyun bağımlılığının tanılanması ile ilgili 9 kriter belirlenmiştir. Bu kriterler; zihnin oyunla meşgul olması, tolerans (artan miktarda oyun oynama), yoksunluk belirtileri (oyun oynanmadığında ya da oyun oynama engellendiğinde öfke, huzursuzluk vs), oyun oynamayı bırakma isteğine karşın bırakamama, oyun yüzünden diğer aktivitelerden vazgeçme, oyun oynadığı sürenin miktarı hakkında yalan söyleme, olumsuz duygulardan kaçmak için oynama, oyun yüzünden diğer insanlarla problem yaşama ve oyun nedeniyle önemli bir işi, ilişkiyi ve kariyer planını erteleme ya da bitirme şeklindedir (APA, 2013: 795). Sonraki zamanlarda araştırmacılar bu kriterler doğrultusunda oyun bağımlılığı (Anlı ve Taş, 2018), sosyal medya bağımlılığı (van den Eijnden, Lemmens ve Valkenburg, 2016) ve internet bağımlılığı (Pontes ve Griffiths, 2016) ile ilgili çeşitli ölçekler geliştirmişlerdir. Bu kriterlerin belirlenmesi oyun bağımlılığının tanınması ile ilgili en önemli gelişmelerden biri olarak değerlendirilebilir. Oyun bağımlılığının tanınması ile ilgili bir başka önemli gelişme ise Dünya Sağlık Örgütü'nün (WHO) online oyun bağımlılığını bir ruh sağlığı sorunu olarak tanımasıdır (WHO, 2018). Bu gelişmeler dikkate alındığında, oyun bağımlılığının geleceğin ciddi ruh

sağlığı sorunlarından biri olacağı ve pek çok araştırmacının dikkatini üzerinde toplayacağı söylenebilir.

İnternet bağımlılığının oluşumunda risk oluşturan davranışlardan biri internette amaçsız gezinmedir (Odacı, 2013). Patolojik internet kullanan bireyler üzerinde yapılan bir çalışmada (Shapira, Goldsmith, Keck, Khosla ve McElroy, 2000) bağımlıların internette geçirdikleri zamanlarının büyük bir kısmını amaçsız gezinmede harcadıkları tespit edilmiştir. Alaçam (2012) tarafında yapılan bir çalışmada internette amaçsızca dolaşma internet bağımlılarının en çok yaptıkları 3 aktiviteden biri olarak tespit edilmiştir. Başka bir araştırmada (Montag ve diğerleri, 2015) internet bağımlılığının oluşmasında en önemli etkiye sahip olan etkenin amaçsız bir şekilde internette gezinme, ikinci etkenin ise çevrimiçi oyun bağımlılığı olduğu görülmektedir. İnternet bağımlılarının interneti en fazla oyun oynama amaçlı kullandıkları (Şahin, 2011; Ko, Hsiao, Liu, Yen, Yang ve Yen, 2010) dikkate alındığında internette amaçsız gezinme ile oyun bağımlılığının birbiri ile ilişkili olduğu söylenebilir.

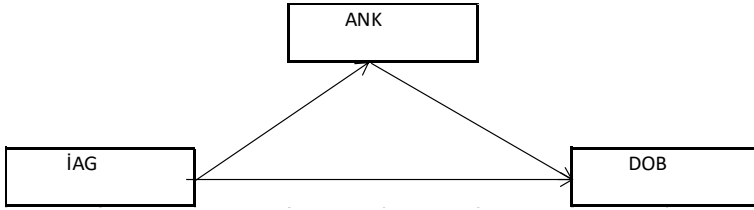
Oyun bağımlılığının durumluk ve sürekli anksiyete ile ilişkili olduğu görülmektedir (Mehroof ve Griffiths, 2010). Genel olarak gelecekteki olası bir tehlike hakkında duyulan genel endişe olarak ele alınan anksiyete, olumsuz duygu durumu, gerilim ve tehlike yaratabilecek ortamlardan kaçmaya yönelik eğilim şeklinde kendini belli eden bilişsel, fizyolojik ve davranışsal öğelerden oluşan karmaşık bir yapıdır (Butcher, Mineka ve Hooley, 2013: 330). Anksiyete oluşma ihtimali çok az olan ancak gerçek bir tehlike gibi algılanan durumlarla ilgili olduğu için daha çok beklenti düzeyindeki duygusal tepkileri ifade etmektedir (Suadiye ve Aydın, 2009).

Online/dijital oyun bağımlılığı ile anksiyete arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalar her geçen gün daha da artmaktadır. Mehroof ve Griffiths (2010) tarafından yapılan çalışmada sürekli anksiyete ve durumluk anksiyete ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir. Lo, Wang ve Fang (2005) ise sosyal anksiyetede artışın online oyun oyna-

ma davranışını artırdığını tespit etmişlerdir. Kim, Hughes, Park, Quinn ve Kong (2016) ergenlerle yaptıkları çalışmada oyun bağımlılığı ile anksiyete arasında pozitif ilişki tespit etmişlerdir. Wang ve diğerleri (2017) tarafından yapılan çalışmada anksiyete bozukluğunun oyun bağımlısı grupta oyun bağımlısı olmayan gruba oranla anlamlı şekilde daha fazla olduğu görülmüştür.

Oyun bağımlılığının diğer teknolojik bağımlılıklardan (internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı) farklı olarak ruh sağlığı otoritelerince tanınmış olmasının kavramla ilgili çalışmaları artıracakı söylenebilir. Özellikle çocuk ve ergenleri olumsuz yönde etkileyen bir olgu olduğu göz önüne alındığında, kavramın ilişkili olduğu değişkenlerin araştırılması önem arz etmektedir. Oyun bağımlılığının çocuk ve ergenlerdeki olumsuz etkisi daha uzun süreli ve daha kapsayıcı olacaktır. Aile ile olan ilişkilerden, sosyal ilişkilere kadar, akademik başarıdan geleceğin planlanmasına kadar birçok alanda ergenleri olumsuz etkilemeye devam etmektedir. Ergenin yaşadığı psikolojik sorunlar oyun bağımlılığının gelişiminde etkili olabilmektedir (Andreassen ve diğerleri, 2016; Hyun ve diğerleri, 2015; Mehroof ve Griffiths, 2010). İnternet bağımlılığı ile ilgili yapılan ilk çalışmalarda bilgisayar oyun bağımlılığı internet bağımlılığının bir alt boyutu olarak ele alınmıştır (Youngh, Pistner, O'mara ve Buchanan, 1999). İnternet bağımlılığı ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki yüksek ilişki (Ayas, 2012) bu tespiti destekler niteliktedir. Bu tespitler ışığında internet bağımlılığında risk oluşturan internette amaçsız gezinmenin (Odacı, 2013; Alaçam, 2012) aynı zamanda oyun bağımlılığı ile de ilişkili olduğu söylenebilir. Değişkenler arasındaki ilişki, özellikle anksiyete ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki-den hareketle internette amaçsız gezinmenin oyun bağımlılığı ile olan ilişkisinde anksiyetenin aracılık ettiği düşünülmektedir. Değişkenler arasındaki ilişkiyi aracılık testi ile inceleyen herhangi bir araştırmaya rastlanmaması, konunun güncel olması ve doğrudan ergenlerin hayatına dokunuyor olması araştırmayı

önemli kılmaktadır. Bu amaçla yapılan aracılık testinde dört koşul ileri sürülmektedir. Buna göre (1) bağımsız değişken ile bağımlı değişken arasında anlamlı bir ilişki, (2) bağımsız değişken ile aracı değişken arasında anlamlı bir ilişki varsa, (3) bağımsız değişken kontrol edildikten sonra aracı değişken bağımlı değişkeni yorduyorsa ve (4) bağımsız değişken ile aracı değişken aynı anda analize dâhil edildiğinde bağımlı değişken ile bağımsız değişken arasındaki ilişki azalıyorsa değişkenin aracı olduğu söylenebilir. Bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerindeki etkisi "0" olduğunda tam aracı, etki anlamlı bir şekilde azaldığında kısmen aracılık ettiği söylenebilir (Baron ve Kenny, 1986). İnternette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anksiyetenin aracı etkisi için önerilen aracı model aşağıda gösterilmiştir.



Şekil 1. İnternette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anksiyetenin aracı rolüne ilişkin önerilen model

İAG: İnternette amaçsız gezinme, ANK: Anksiyete, DOB: Dijital oyun bağımlılığı

Buna göre internette amaçsız gezinme hem anksiyeteyi hem de dijital oyun bağımlılığını yordamaktadır. Aynı zamanda anksiyete dijital oyun bağımlılığını yordamaktadır.

Yöntem

Araştırma Modeli

Ergenlerde internette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anksiyetenin aracı etkisinin incelendiği araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmada değişkenler aracılık testi ile analiz edilmiştir. Aracılık testlerinde iki değişken arasındaki ilişki başka bir değişkenin varlığını tamamen ya da kısmen şart

koşar (Şimşek, 2007: 24). Aracı değişken etkisi, tarihi 2012-2013 yıllarına kadar giden Hayes tarafından SPSS programına eklenen bir eklenti (PROCESS) ile ölçülmüştür. Programda doğrudan etki, dolaylı etki ve toplam etki puanları dikkate alınarak aracı değişkenin bağımlı değişken üzerindeki etkisi hesaplanmaktadır. Programda elde edilen etkinin anlamlılığı bootstrap güven aralığı ile ölçülmektedir. Güven aralığı alt üst sınırın altında ya da sınırın üstünde olması ve her iki değer arasında "0" rakamının olmaması gerekmektedir (Preacher ve Hayes, 2008).

Araştırma Grubu

Araştırma grubunu 2017-2018 eğitim öğretim yılında İstanbul, Ümraniye ve Üsküdar ilçelerinde öğrenim gören 643 ergen oluşturmaktadır. Katılımcıların 315'i (%49) kız, 328'i (%51) erkektir. Yaşları 12 ile 18 arasında değişmekte olup, yaş ortalamaları 13.54 şeklindedir.

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu

Bu form katılımcıların sınıf, yaş, cinsiyet, internette amaçsız bir şekilde dolaşma süreleri hakkında bilgi almak amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanmıştır.

Ergen Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Ölçek Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilmiş olup Ilgaz (2015) tarafından Türk kültürüne uyarlanmıştır. Likert tipi (5'li) olan ölçek 21 madde ve 7 faktörden oluşmaktadır.. Ölçeğin yapı geçerliği birinci ve ikinci düzey doğrulayıcı faktör analizi ile test edilmiştir. Birinci düzey faktör analizi elde edilen uyum indekslerinin kabul edilebilir sonuçlar verdiği görülmektedir [χ^2 (165, N=265)=271.01, $P < 0.000$, RMSEA=0.049, S-RMR=0.046, GFI=0.91, AGFI=0.88, CFI=0.99, NNFI=0.98, IFI=0.99]. Benzer şekilde ikinci düzey faktör analizi sonuçlarının da kabul edilebilir sınırlar içinde yer aldığı gözlenmiştir [χ^2 (179, N=265)=331.68, $P < 0.000$, RMSEA=0.057, S-RMR=0.051, GFI=0.89, AGFI=0.86, CFI=0.98, NNFI=0.98,

IFI=0.98]. Ölçeğin Cronbach alfa değeri 0.92'dir. Bu çalışma kapsamında ölçeğin Cronbach alfa değeri .91 olarak bulunmuştur.

Anksiyete Bozukluğu Ölçeği

Ölçek Beck, Epstein, Brown ve Steer (1988) tarafından geliştirilmiş ve Ulusoy, Şahin ve Erkmen (1996) tarafından Türk kültürüne uyarlanmıştır. Ölçek 21 maddeden oluşmakta olup iki alt boyuta sahiptir. Ölçek 0-3 arasında puanlanan likert tipi bir ölçektir. Ölçeğin yapı geçerliği faktör analizi ile test edilmiştir. Ayrıca ölçüt bağıntı geçerliği yapılmış ve ölçeğin Otomatik Düşünceler Ölçeği, Beck Depresyon Ölçeği, Durumluk Kaygı Ölçeği ve Sürekli Kaygı Envanteri ile pozitif ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Ölçeğin güvenilirliği Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı ve test tekrar test güvenilirliği ile ölçülmüştür. Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı .93, test tekrar test güvenilirliği ise .57 olarak bulunmuştur. Bu çalışma kapsamında iç tutarlılık katsayısı incelenmiş ve .91 olarak tespit edilmiştir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Veriler öğrencilerden yüzyüze toplanmıştır. Veriler toplanırken etik kurallara uyulmuştur. Gönüllü öğrencilerden veri toplanmış ve elde edilen verilerin sadece bilimsel amaçla kullanılacağı kişisel bilgilerin gizli tutulacağı ifade edilmiştir. Araştırmada toplamda 682 veri toplanmıştır. Eksik doldurulan ve boş bırakılan veriler ile uç veriler elendikten sonra analiz kalan 643 veri üzerinden yapılmıştır. Verilerin analizinde SPSS 25 paket programı ve bu programa eklenti olarak çalışan PRO-CESS programı kullanılmıştır.

Bulgular

Araştırmada öncelikle verilere ilişkin istatistiksel bulgulara yer verilmiştir. Değişkenlere ilişkin istatistiksel veriler Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Değişkenlere ilişkin istatistikî veriler

	N	\bar{X}	Ss	Çarpıklık	Basıklık
DOB	643	37.29	13,32	.921	.436
ANK	643	14.16	11.25	.685	-.405
İAG	643	1.58	.694	.897	.170

DOB: Dijital oyun bağımlılığı, ANK: Anksiyete, İAG: İnternette amaçsız gezinme

Tablo 1’de görüldüğü gibi ölçeklerin çarpıklık ve basıklık değerlerinin, .921 ile .170 arasında olduğu ve bu değerler kabul edilebilir sınırlar olan +1 ile -1 sınırları içinde yer aldığından verilerin normal dağıldığı söylenebilir (Büyüköztürk, 2014).

Araştırmada ayrıca çoklu regresyonun koşullarının sağlanıp sağlanmadığına da bakılmıştır. Buna göre doğrusallık varsayımı için serpilme grafiğine bakılmış ve doğrusallık varsayımının sağlandığı tespit edilmiştir. Çoklu doğrusal bağlantı problemi için Varyans Artış Faktörleri (VIF) ve tolerans değerleri incelenmiştir. VIF değerlerinin 10’un altında olduğu (1.051), Tolerans değerlerinin .10’dan yüksek olduğu (.952) ve çoklu doğrusal bağlantı probleminin olmadığı (Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2012) tespit edilmiştir. Değişkenler arasındaki oto korelasyon Durbin-Watson değeri ile test edilmiş ve bu değer (dw=1,463) yaklaşık 1.5 olduğu ve değişkenler arasında otokorelasyon olmadığı (Küçüksille, 2014) görülmüştür. Elde edilen değerler bir bütün olarak değerlendirildiğinde verilerin parametrik testlerin varsayımlarını karşıladığı söylenebilir.

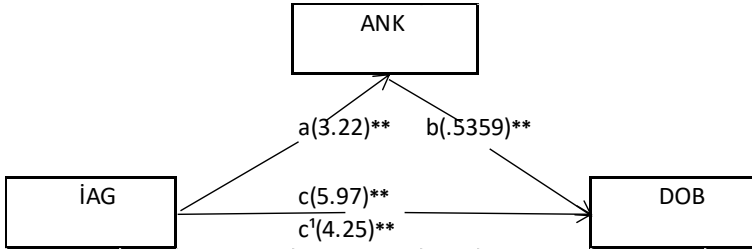
Tablo 2. Değişkenlere ilişkin korelasyon değerleri

	DOB	ANK	İAG
DOB	1	.497**	.311**
ANK		1	.199**
İAG			1

**p<.01. DOB: Dijital oyun bağımlılığı, ANK: Anksiyete, İAG: İnternette amaçsız gezinme

Tablo 2'ye göre dijital oyun bağımlılığı ile anksiyete arasında orta düzeyde pozitif yönde ($r = .497^{**}$ $p < .01$), internette amaçsız gezinme arasında düşük düzeyde pozitif yönde anlamlı düzeyde ($r = .311^{**}$ $p < .01$) ilişki vardır. İnternette amaçsız gezinme ile anksiyete arasında pozitif yönde anlamlı düzeyde ($r = .199^{**}$ $p < .01$) bir ilişki bulunmaktadır.

Aracı modele ilişkin sonuçlara geçmeden önce aracı modelle ilişkin varsayımların karşılanıp karşılanmadığı test edilmiştir.



Şekil 2. İnternette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anksiyetenin aracı rolüne ilişkin model

$p < .001$, İAG: İnternette amaçsız gezinme, ANK: Anksiyete, DOB: Dijital oyun bağımlılığı

Şekil 2'de İnternette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anksiyetenin aracı rolüne ilişkin a, b, c ve c^1 yolları ve bu yollara ilişkin standardize regresyon katsayıları verilmiştir. Aracı modelin koşullarından biri dışsal değişkenin (bağımsız değişkenin) aracı değişkeni yordaması gerektirir. Yani "a" yolunun istatistiksel olarak anlamlı olması gerekmektedir. Şekil 2 incelendiğinde "a" yolunun regresyon kat sayısının 3.22 ve $p < .000$ olduğu yani internette amaçsız gezinmenin anksiyeteyi anlamlı bir şekilde yordadığı görülmektedir. Aracı modelin bir diğer koşulu aracı değişkenin bağımlı değişkeni (içsel değişkeni) anlamlı bir şekilde yordaması gerektiği şeklindedir. Başka bir ifade ile "b" yolunun istatistiksel olarak anlamlı olması gerekmektedir. Buna göre "b" yolunun regresyon katsayısı .5359 ve $p < .000$ şeklindedir. Bu sonuca göre "b" koşulunun da sağlandığı, anksiyetenin dijital oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordadığı görülmektedir. Ara-

cı değişkenin bir diğer koşulu dışsal değişkenin (bağımsız değişken) içsel değişkeni (bağımlı değişken) yordamasının gerektiği şeklindedir. Yani “c” yolunun istatistiksel olarak anlamlı olması gerekmektedir. Şekil 2’deki “c” yolu incelendiğinden, regresyon katsayısının 5.97 ve $p < .000$ olduğu görülmektedir. Bu sonuç internette amaçsız gezinmenin dijital oyun bağımlılığını yordadığını göstermektedir. Son olarak dışsal değişken ile içsel değişken arasındaki ilişkinin, aracı değişken modele girildikten sonra, ortadan kalkması ya da azalması gerekmektedir. Bu yol “c¹” ile ifade edilmektedir. Buna göre “c” yoluna ait regresyon katsayısının 5.97’den $c^1 = 4.25$ ’e düştüğü görülmektedir. Şekil 2’de elde edilen veriler bir bütün olarak incelendiğinde aracı model için gerekli olan koşulların karşılandığı görülmektedir. Aracı değişken model dahil olduktan sonra dışsal değişken (bağımsız) ile içsel değişken (bağımlı) arasındaki ilişkide meydana gelen değişimin (azalmanın) aracı değişkenin etkisinden kaynaklanıp kaynaklanmadığını belirlemek için doğrudan etki, dolaylı etki, toplam etki ve bootstrap güven aralığına bakılmış ve elde edilen sonuçlar Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. Bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerindeki doğrudan, dolaylı ve toplam etki verileri ile bootstrap güven aralığı verileri

Anksiyetenin Aracı Olduğu Etki Toplam Etki	Doğrudan Etki	Dolaylı Etki	Bootstrap Güven Aralığı	Bootllıcı-Bootulcu	Aracılık Türü
İAG-DOB	5.97	4.25	1.72	.9707-2.6243	Kısmi

Tablo 3’te internette amaçsız gezinmenin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki toplam dolaylı ve doğrudan etki değerleri yer almaktadır. Buna göre internette gezinmenin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki toplam etkisi 5.97, $p < .05$, doğrudan etkisi 4.25, $p < .05$ ve dolaylı etkisi 1.72 şeklindedir. Bootstrap güven aralığının (.9707-2.6243) sıfırın üstünde olduğu görülmektedir. Bootstrap alt-üst güven aralığının sıfırın altında ya da sıfırın üzerinde olması, her iki değer arasına “0”ın girmemiş olması

aracı değişkenin modelde etkili olduğu anlamına geldiğinden (Preacher ve Hayes, 2008) anksiyetenin internette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide kısmi aracılık ettiği söylenebilir.

Tartışma ve Sonuç

Araştırmada internette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anksiyetenin aracılık edip etmediği test edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre dijital oyun bağımlılığı ile anksiyete ve internette amaçsız gezinme arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir. Araştırmada internette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anksiyetenin aracılık rolüne sahip olduğu görülmektedir.

Araştırma bulgularına göre internette amaçsız gezinme dijital oyun bağımlılığını pozitif yönde anlamlı şekilde yordamaktadır. Alanyazın incelendiğinde oyun oynama internette amaçsız gezinme arasında ilişki olduğunu gösteren bir çalışmaya (Meerkerk, Eijnden ve Garretsen, 2006) rastlanmıştır. Ancak bilgisayar oyun bağımlılığı internet bağımlılığının bir alt boyutu olarak düşünüldüğünden (Young ve diğerleri, 1999) internet bağımlılığı ile ilgili araştırmalar da dikkate alınmıştır. Buna göre araştırmanın bulgusunu destekleyen çeşitli çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Aydoğdu Karaaslan (2015) tarafından yapılan çalışmada çocukların % 88'inin boş zamanlarının 2 ile 5 saat arasındaki zaman dilimini internette geçirdikleri ve bu öğrencilerin % 71'inin buralarda oyun oynadığı tespit edilmiştir. Benzer şekilde başka bir çalışmada da (Kıran, 2013) ergenlerin % 12'si boş vakitlerini internette geçirdiklerini ifade etmişlerdir. Benzer şekilde başka çalışmalarda da (Alaçam, 2012; Odacı, 2013; Yoo ve diğerleri) internette amaçsız gezinme ile internet bağımlılığı arasında ilişki olduğu tespit edilmiştir. Araştırmadan edilen sonuç ve alan yazındaki bulgular dikkate alındığında, internette amaçsız gezinmenin, ergenlerde dijital oyun bağımlılığını artıracak, internet kullanımının bilinçli ve amaca yönelik olarak kullanılmasının oyun bağımlılığını engelleyebileceği söylenebilir.

Araştırmada anksiyetenin dijital oyun bağımlılığı pozitif yönde anlamlı şekilde yordadığı tespit edilmiştir. Araştırmanın bu bulgusu alan yazındaki çalışmalarla uyumludur. Alan yazında oyun bağımlılığı ile anksiyete arasında ilişki olduğunu gösteren çok sayıda çalışma (Kim ve diğerleri, 2016; Loton, Borkoles, Lubman ve Polman, 2016; Lo ve diğerleri, 2005; Mehroof ve Griffiths, 2010; Wang ve diğerleri, 2017) bulunmaktadır. Araştırmadan elde edilen bulgu ve alan yazından elde edilen sonuçlar birlikte değerlendirildiğinde ergenlerin sahip olduğu anksiyete düzeylerinin dijital oyun bağımlılığını artırdığı, ergenlerde anksiyete gibi psikolojik belirtileri azaltmaya yönelik çalışmaların dijital oyun bağımlılığını azaltacağı söylenebilir.

Model bir bütün olarak değerlendirildiğinde internette amaçsız gezinmenin ergenlerde hem anksiyeteyi hem de dijital oyun bağımlılığını yordadığı görülmektedir. Anksiyetenin dijital oyun bağımlılığını yordadığı, internette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide aracılık ettiği görülmektedir. Yani internette amaçsız gezinmenin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin bir kısmı anksiyete aracılığıyla olmaktadır. Alan yazında dijital oyun bağımlılığı ile anksiyete arasındaki ilişkiyi ele alan çalışmalardan (Kim ve diğerleri, 2016; Lo, Wang ve Fang, 2005; Mehroof ve Griffiths, 2010; van Rooij, Schoenmakers, Van den Eijnden, Vermulst ve van de Mheen, 2012) ve araştırmadan elde edilen sonuç bir bütün olarak değerlendirildiğinde internette amaçsız gezinmenin başka bir ifade ile internette sörf yapmanın, takılmanın dijital oyun bağımlılığının ortaya çıkmasında etkili olduğu, aynı zamanda dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin bir kısmını anksiyete üzerinden yaptığı söylenebilir. Bu bulguya dayalı olarak ergenleri internet kullanımı konusunda bilinçlendirmenin ergenlerde oyun bağımlılığını azaltacağı ancak bunun yeterli olmadığı, aynı zamanda anksiyetenin de azaltılması, ergenlerin psikolojik açıdan rahatlatılması gerektiği söylenebilir.

Bu araştırmadan elde edilen sonuç araştırmanın örneklemini ile sınırlıdır. Aynı değişkenler farklı örneklemelerde çalışılarak

çalışmanın sonuçları test edilebilir. Anksiyete genel bir psikolojik sorun olup birçok psikolojik belirtiyeye (depresyon, fobiler, panik atağı, paranoid düşünceler vs.) eşlik etmektedir. Bu nedenle oyun bağımlılığı ile diğer psikolojik belirtiler arasındaki ilişkinin incelenmesi oyun bağımlılığı ile ilişkili diğer psikolojik belirtilerin/sorunların belirlenmesi açısından önemlidir. İnternette amaçsız gezinme ve anksiyetenin ergenlerde dijital oyun bağımlılığının ortaya çıkmasında etkili olduğu görülmektedir. Uygulamada çalışan uzmanların dijital oyun bağımlılığı ile baş etme çalışmalarında hem anksiyete hem de internette amaçsız gezinme değişkenlerini dikkate alınmaları yararlı olabilir. Bu amaçla ergenlerin anksiyete düzeylerini azaltmaya ve interneti bilinçli ve amaçlı kullanmaya yönelik psiko-eğitim programlarından geçirilmeleri bağımlılığı önleyici bir tedbir olarak düşünülebilir.

Kaynaklar

- Alaçam, H. (2012). *Denizli bölgesi üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığının görülme sıklığı ve yetişkin dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu ile ilişkisi* (Yayınlanmamış uzmanlık tezi). Pamukkale Üniversitesi, Denizli.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252-262. Doi:10.1037/adb0000160
- Anlı, G., & Taş, İ. (2018). Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği kısa formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Electronic Turkish Studies*, 13(11), 189-203. Doi:10.7827/TurkishStudies.13371.
- Ayas, T. (2012). The relationship between Internet and computer game addiction level and shyness among high school students. *Educational Sciences: Theory And Practice*, 12(2), 632-636.

- Aydođdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36),806-818.
- Baron, R. M., & Kenny, D. A. (1986). The moderator-mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51(6), 1173-1182. Doi: 10.1037/0022-3514.51.6.1173
- Beck, A. T., Epstein, N., Brown, G., & Steer, R. A. (1988). An inventory for measuring clinical anxiety: Psychometric properties. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 56, 893-897. Doi: 10.1037/0022-006X.56.6.893
- Butcher, J. N., Mineka, S. ve Hooley, J. M. (2013). *Anormal psikoloji*. (Çev. Okhan Gündüz). İstanbul: Kaknüs yayınları.
- Büyüköztürk, Ş. (2014). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı: İstatistik, araştırma deseni, SPSS uygulamaları ve yorum*. Ankara: Pegem Akademi.
- Chou, C., & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: the Taiwan college students' case. *Computers & Education*, 35(1), 65-80. Doi: 10.1016/S0360-1315(00)00019-1
- Çokluk, Ö., Şekerciođlu, G., & Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal bilimler için çok deđişkenli istatistik: SPSS ve LISREL uygulamaları*. Pegem Akademi.
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: a hierarchical model. *Computers in human behavior*, 48, 706-713. Doi:[10.1016/j.chb.2015.02.008](https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008)
- İlgaz, H. (2015). Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin Türkçe'ye uyarlama çalışması. *İlköğretim Online*, 14(3), 874-884. Doi:10.17051/io.2015.75608
- Kıran, Ö. (2013). Ortaöğretim öğrencilerinin şiddet içeren bilgisayar oyunlarına ilgileri üzerine bir araştırma. *VII. Ulusal Sosyoloji Kongresinde Sunulan Bildiri*, Muğla.

- Kim, N., Hughes, T. L., Park, C. G., Quinn, L., & Kong, I. D. (2016). Resting-state peripheral catecholamine and anxiety levels in Korean male adolescents with Internet game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(3), 202-208. Doi:10.1089/cyber.2015.0411
- Ko, C. H., Hsiao, S., Liu, G. C., Yen, J. Y., Yang, M. J., & Yen, C. F. (2010). The characteristics of decision making, potential to take risks, and personality of college students with Internet addiction. *Psychiatry research*, 175(1-2), 121-125. Doi:10.1016/j.psychres.2008.10.004.
- Kuss, D. J., Van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths, M. D., & van de Mheen, D. (2013). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1987-1996.
- Küçükşille E. (2014). Çoklu doğrusal regresyon modeli. Ş Kalaycı (Ed), SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri (s. 47-66) içinde. Ankara: Asil Yayıncılık.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95. Doi:10.1080/15213260802669458.
- Li, H., & Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35(9), 1468-1475. Doi: [10.1016/j.childyouth.2013.05.021](https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2013.05.021)
- Liu, C. C., & Chang, I. C. (2016). Model of online game addiction: The role of computer-mediated communication motives. *Telematics and Informatics*, 33(4), 904-915. Doi: [10.1016/j.tele.2016.02.002](https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.02.002).
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(1), 15-20. Doi: [10.1089/cpb.2005.8.15](https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.15)
- Loton, D., Borkoles, E., Lubman, D., & Polman, R. (2016). Video game addiction, engagement and symptoms of stress, depression and anxiety: The mediating role of coping. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(4), 565-578. Doi: 10.1007/s11469-015-

9578-6

- Meerkerk, G. J., Eijnden, R. J. V. D., & Garretsen, H. F. (2006). Predicting compulsive Internet use: it's all about sex!. *CyberPsychology & Behavior*, 9(1), 95-103.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. Doi: 10.1089/cyber.2009.0229
- Montag, C., Bey, K., Sha, P., Li, M., Chen, Y. F., Liu, W. Y., ... & Reuter, M. (2015). Is it meaningful to distinguish between generalized and specific Internet addiction? Evidence from a cross-cultural study from Germany, Sweden, Taiwan and China. *Asia-Pacific Psychiatry*, 7(1), 20-26. [Doi:10.1111/appy.12122](https://doi.org/10.1111/appy.12122).
- Odacı, H. (2013). Risk-taking behavior and academic self-efficacy as variables accounting for problematic internet use in adolescent university students. *Children and youth services review*, 35(1), 183-187. Doi:[10.1016/j.childyouth.2012.09.011](https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2012.09.011).
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2016). The development and psychometric properties of the Internet Disorder Scale-Short Form (IDS9-SF). *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 3(2), 1-16. Doi:10.15805/addicta.2016.3.0102
- Preacher, K. J., & Hayes, A. F. (2008). Asymptotic and resampling strategies for assessing and comparing indirect effects in multiple mediator models. *Behavior Research Methods*, 40(3), 879-891. Doi:10.3758/BRM.40.3.879
- Spekman, M. L., Konijn, E. A., Roelofsma, P. H., & Griffiths, M. D. (2013). Gaming addiction, definition and measurement: A large-scale empirical study. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2150-2155.
- Suadiye, Y., & Aydın, A. (2009). Anksiyete bozukluğu olan ergenlerde bilişsel hatalar. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 12(4), 172-179.
- Şahin, M. (2011). *İlköğretim okulu öğrencilerindeki internet bağımlılığı*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Yeditepe Üniversitesi, İstanbul.

- Şimşek, Ö. F. (2007). *Yapısal eşitlik modellemesine giriş* (Temel İlkeler ve Lisrel Uygulamaları). Ankara: Ekinoks.
- Ulusoy, M., Şahin, N. ve Erkmen, H. (1996). Turkish version of The Beck Anxiety Inventory: Psychometrik properties. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 12(2), 163-172.
- van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Van den Eijnden, R. J., Vermulst, A. A., & van de Mheen, D. (2012). Video game addiction test: Validity and psychometric characteristics. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 507-511. Doi: 10.1089/cyber.2012.0007.
- van den Eijnden, R. J., Lemmens, J. S., & Valkenburg, P. M. (2016). The social media disorder scale. *Computers in Human Behavior*, 61, 478-487. Doi: [10.1016/j.chb.2016.03.038](https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.038).
- Wang, C. Y., Wu, Y. C., Su, C. H., Lin, P. C., Ko, C. H., & Yen, J. Y. (2017). Association between Internet gaming disorder and generalized anxiety disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 564-571. Doi: 10.1556/2006.6.2017.088.
- World Health Organization. (2019, 16 Mayıs). ICD-11 for mortality and morbidity statistics. Erişim adresi: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>.
- Yoo, H. J., Cho, S. C., Ha, J., Yune, S. K., Kim, S. J., Hwang, J., ... & Lyoo, I. K. (2004). Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 58(5), 487-494. Doi: [10.1111/j.1440-1819.2004.01290.x](https://doi.org/10.1111/j.1440-1819.2004.01290.x).
- Young, K. S. (1997, August). What makes the Internet addictive: Potential explanations for pathological Internet use. In *105th annual conference of the American Psychological Association* (Vol. 15, pp. 12-30). Chicago.
- Young, K., Pistner, M., O'mara, J., & Buchanan, J. (1999). Cyber disorder: The mental health concern for the new millennium. *Cyber Psychology & Behavior*, 2(5), 475-479. Doi: 10.1089/cpb.1999.2.475.

