

Digital Game Addiction and Psychological Needs for Teenagers

¹Asiye DURSUN,

¹Minister of National Education

²Bahtiyar ERASLAN-ÇAPAN

²Anadolu University

Abstract

The importance of the internet and virtual platform in human life gradually has been increasing with the help of improving technology. It has been thought that this subject should be dealt with; because inappropriate use of the internet and computer games can turn into the risk of addiction. The psychological needs of teenagers which predict the addiction of digital games has been studied in this research. 322 teenagers comprise the research sample. "Personal Information Form", "The Scale of Digital Game Addiction", "The Scale of Psychological Needs" have been used for gathering data. The multiple regression analysis has been performed to analyze the data. According to the result of the research, it has been seen that gender and psychological needs [$R^2=.11$, $p<.05$] predict significantly the addiction of digital game. The results of the research have been discussed in the scope of literature.

Keywords: Teenage, The psychological needs, Game addiction



Inönü University
Journal of the Faculty of Education
Vol 19, No 2, 2018
pp. 128-140
DOI: 10.17679/inuefd.336272

Received : 27.08.2017

Accepted : 27.02.2018

Suggested Citation

Dursun, A. Eraslan-Çapan, B. (2018). Digital Game Addiction and Psychological Needs for Teenagers, *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 19(2), 128-140. DOI: 10.17679/inuefd.336272

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

It is known that playing computer games is a frequently preferred activity among adolescents and that it is important to investigate the dependency situation caused by playing games in terms of general and personal characteristics (Griffiths, Davies & Chappell, 2003). Satisfying of psychological needs; is necessary for the growth of persons, their integration, their growing, mental health and wellbeing (Deci & Ryan, 2000). In this context, psychological needs may be related to game addiction, which is one of the types of internet addiction. It can be considered that the adolescents with game dependency can be intervened in the dependency process by understanding and appropriately meeting their needs.

Purpose

For this reason, the psychological needs that predict game dependency of adolescents in this research are investigating. It is also being investigated whether the adolescents purposes of internet usage, which technological tool they use, what games they play, and whether the game addiction differs according to sex.

Method

The study group of research consists of 145 male and 176 female totaling 322 adolescents who study at Science High School, Anatolian High School, Imam Hatip High School, Vocational and Technical Anatolian High School in Sivrihisar district of Eskişehir. Personal Information Form, Digital Game Dependency Scale and Psychological Needs Scale were used for data collection in the research. Descriptive statistics was used to look at the proportion of various variables related to the game and computer use of adolescents. The t test was used to look at the difference in game dependency by sex, and a correlation analysis was conducted to look at psychological needs. Multiple regression analysis was used to look for whether psychological needs and gender predicted the level of gaming addiction.

Findings

The research first looked at the frequency and percentage values for the question "what is the purpose of internet use, what is the preferred technological tool and game genre". It is seen that the adolescents preferred the internet mostly for social media, they used smart phones the most and preferred to play digital games.

According to the results of t for the determination of difference of gaming addiction scores according to gender variable, gaming addiction scores differ significantly in favor of men according to sex. Given the relationship between game addiction, gender and psychological needs variables; Game dependency and autonomy and relationship need have a meaningful relationship in the negative direction. If the game's addiction score scores at least three out of at least four of the seven items, it is defined as a game addict. The adolescents' average gaming addiction was $\bar{X} = 13.01$, which indicates that adolescents in the study group are at risk of gaming addiction.

According to the results of multiple regression analysis conducted to determine the level of gender and psychological need scores of game addiction; gender, autonomy from psychological needs and relationship need; they significantly predicts game addiction. The gender and psychological needs scores of the adolescents were found to be able to account for 11% of game addiction [$R^2 = .11$, $F = 8.95$ $p < .05$].

Discussion & Conclusion

Within the scope of the first question of the research, the purpose of internet use of adolescents, the type of technological tools and games preferred were investigated, and according to the results, it is seen that the adolescents the most prefer internet for social media (37.4%), homework (25.2%), playing (17.1%) and chatting (16.8%). They also use internet for chatting, playing games, accessing information, conducting

research, (Campbell, 2005) and this situation supports the research result. Social media and chatting are having influence in the socialization of adolescents, such as making friendships and evaluating their free time but it may also cause them to become dependent on the internet, breaking social life. (Yeygel & Eğinli, 2009).

According to the second question of the research, it was investigated whether the game addiction differed according to the sex, and according to the findings, the computer game addiction was found to be significantly different in favor of men. It is known that there is a relationship between gender and game addiction (Chiu, Lee & Huang, 2004). According to the research, it is seen that the level of gaming addiction is significantly higher in males than females. In researches on game dependency according to gender variable, the fact that males are addicted to games more than females is consistent with the literature. (Horzum, 2011; Li & Wang, 2013; Şahin & Tuğrul, 2012).

When the average of game addiction of the adolescents is examined, it is seen that the average score of the game addiction scale is $X̄ = 13.01$. If the game's addiction score scores at least three out of at least four of the seven items, it is defined as a game addict. It can be assumed that the adolescents are at risk of gaming addiction. It is known that the number of computer game players is increasing gradually and game dependency is said to be a problem both in Turkey and all over the world. (Demirtaş-Madran & Ferligül-Çakılcı, 2014).

According to the researcher's recent research question, whether gaming addiction was predicted by psychological needs was examined and it was seen that adolescents explained 11% of gaming, autonomy and psychological needs of relational needs. There are no researches related to game dependency and psychological needs in the literature. When we look at the relationship between adolescents' psychological needs and play addiction; Autonomy and relationship need with gaming addiction have a meaningful relationship at a low level in the negative direction. Autonomy, a psychological need, is also considered as initiating, regulating and sustaining one's behavior (Deci & Ryan, 2000). In game dependency, there are behaviors that may be negatively related to autonomy such as loss of autocontrol on game play, development of tolerance, postponement of basic needs (Koroğlu, 2013). Findings (Amatem, 2008) that will reduce your autonomy in addiction processes are supporting results of research.

As a result, it can be said that adolescents' psychological needs, it is important to support autonomy, which is important in adolescence and it is important to provide opportunities for youth development to feel self sufficient. The adolescent who provides autonomy can control his behavior and can set limits when necessary. For this reason it can be considered to can be protective against game addiction risk.

Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar

¹**Asiye DURSUN**

¹Milli Eğitim Bakanlığı

²**Bahtiyar ERASLAN-ÇAPAN**

²Anadolu Üniversitesi

Öz

Gelişen teknoloji ile birlikte internet ve sanal ortamın insanların hayatındaki önemi gitgide artmaktadır. Ergenlik döneminde uygun olmayan internet kullanımı ve bilgisayar oyunlarının bir süre sonra bağımlılık riskine dönüşebildiği için oyun bağımlılığının ele alınması gereken bir konu olduğu düşünülmektedir. Bu araştırmada ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarını yordayan psikolojik ihtiyaçları incelenmiştir. Araştırmanın örneklemini 322 ergen oluşturmaktadır. Verilerin toplanmasında Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizinde çoklu regresyon analizi yapılmıştır. Araştırma sonucuna göre cinsiyet ve psikolojik ihtiyaçların dijital oyun bağımlılığını [$R^2=.11$, $p<.05$] anlamlı olarak yordadığı görülmektedir. Araştırma sonuçları literatür kapsamında tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Ergen, Psikolojik ihtiyaçlar, Oyun bağımlılığı.



İnönü Üniversitesi
Eğitim Fakültesi Dergisi
Cilt 19, Sayı 2, 2018
ss. 128-140
DOI: 10.17679/inuefd.336272

Gönderim Tarihi : 27.08.2017
Kabul Tarihi : 27.02.2018

Önerilen Atıf

Dursun, A. Eraslan-Çapan, B. (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140. DOI: 10.17679/inuefd.336272

GİRİŞ

Ergenlik dönemi, içinde farklı gelişim ve değişimleri barındıran çocukluktan yetişkinliğe köprü görevi gören yaşam dönemlerinden birisidir. İki binli yıllarla birlikte teknolojinin gelişmesi ve internetin yaygınlaşması ergenlerin teknoloji ve internet ile iç içe büyümesi sonucunu doğurmuştur (Akbulut, 2013). Gelişim dönemlerinin içinde bulunduğu tarihsel zamandan etkilenmesinin kaçınılmaz olduğu bilinmektedir. Bundan dolayı son yıllarda teknoloji ile birlikte büyüyen ve ergenlik dönemine giren bireyler için Z kuşağı (Santrock, 2012), internet kuşağı (Combes, 2006), oyun kuşağı (Pedro, 2006) gibi tanımlamalar yapıldığı görülmektedir. Her geçen gün ilerleyen teknolojik gelişmeler, hızla büyüyen şehirleşme durumu ve oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenlerle geleneksel oyun etkinliklerinin yerini dijital oyunlar almaktadır (Gentile 2009). Ergenlerin interneti daha çok oyun oynamak, müzik dinlemek ve yeni insanlarla tanışmak için kullandığı (Kubey, Lavin ve Barrows, 2001), sanal oyunların özellikle ergenler için eğlence ve iletişim aracı haline geldiği görülmektedir (Herodotou, Winters ve Kambouri, 2012; O'Keeffe ve Clarke-Pearson, 2011). Bununla birlikte kontrolsüz ve uzun süre oyun oynama durumunun ortaya çıkması ile son yıllarda oyun bağımlılığının yeni bir olgu olarak değerlendirilmeye başlandığı (Rehbein, Kliem, Baier, Möble ve Petry, 2015), "İnternet Oyun Oynama Bozukluğu" adı altında DSM-V de yer aldığı görülmektedir (Köroğlu, 2015). Bu araştırmada da dijital oyun bağımlılığı ile ilgili bilgilerin sunulması amaçlanmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı

Ergenlerin önceden açık alanlarda ve yüz yüze gerçekleştirdikleri oyun etkinlikleri, son yıllarda teknolojinin de gelişmesi ile bilgisayar başında ya da cep telefonları aracılığıyla gerçekleştirilen sanal etkinlikler haline dönüşmüştür. Ergenler tarafından monitör, fare, joystick ya da klavye gibi aygıtlar yardımı ile bilgisayar yazılımları sayesinde kural ve amacı dijital oyunlar ya da bir ağ yardımıyla farklı mekanlardaki oyuncuların sanal ortamda bir araya geldikleri çevrimiçi oyunlar (Günay, 2011) yoğun olarak tercih edilmektedir. Ergenlerin teknolojik araçlara ulaşım kolaylığı, bilgisayar oyunlarını aşırı ve kontrolsüz kullanımını beraberinde getirmekte oyun bağımlılığı gündeme gelmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2015). Oyun bağımlılığı DSM V'te; yoğun ve tekrarlayıcı olarak, sık sık başka oyuncularla beraber oyun oynamak için internet kullanımı şeklinde tanımlanmaktadır. Oyun bağımlılarında Günde 8-10 saat ve haftada en az 30 saat gibi yoğun ve uzamış oyun oynama davranışı, oyun oynama üzerindeki oto kontrol kaybı, tolerans gelişimi, engellenmeye karşı tepki ve öfke ile tepki gösterme, sorumlulukları ve yakın ilişkileri ihmal etme, temel ihtiyaçları erteleme gibi bir takım bilişsel ve davranışsal belirtiler görülmektedir (Köroğlu, 2013). Ergenlik döneminde bu belirtilerin ergenin gelişimi üzerinde olumsuz etkiye sahip olduğu düşünülebilir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili bireysel faktörlere bakıldığında; erkeklerin kadınlara oranla 2-3 kat fazla risk altında olduğu bilinmektedir (Lee, Han, Kim, ve Renshaw, 2013; Şaşmaz vd., 2014). Ayrıca yaş düzeyi açısından bakıldığında ergenlerin bağımlılık riskinin diğer gruplara göre daha fazla olduğu da görülmektedir (Ahmadi ve Saghafi, 2013).

Oyun bağımlılığı ergenlerin yaşam alanlarında olumsuz sonuçlara neden olmaktadır. Bilişsel alanla ilgili olarak ergenlerde düşük bilişsel esneklik, cevap vermede zorlanma (Zhou, Yuan ve Yao, 2012), dikkat sorunları (Gentile 2009), tekrarlayıcı cevaplar verme ve tekrarlayıcı hatalara düşme gibi zorluklara neden olduğu görülmektedir (Han, Lyoo ve Renshaw, 2012). Ayrıca psikopatolojik boyutta dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu, majör depresyon bozukluğu, anksiyete ve dürtüsellik ile ilgili sorunlar oluşturduğu görülmektedir (Aboujaoude, Koran, Gamel, Large ve Serpe, 2006).

Oyun bağımlılığının psikolojik etkileri ile ilgili yapılan çalışmalarda; oyun bağımlısı olan ergenlerin yalnızlık (Wack ve Tantleff-Dunn 2009), düşük yaşam doyumu, yüksek sosyal kaygı (Lee ve Stapinski, 2012; Yen vd., 2012), düşük özgüven (Lemenager vd., 2013), yüksek anksiyete ve depresyon riskine (Mentzoni, Brunborg ve Molde, 2011) sahip oldukları, saldırganlık davranışı sergiledikleri (Demirtaş-Mardan ve Ferligül-Çakılcı, 2014) bilinmektedir. Bilgisayar oyunu oynayan ergenler, sosyal hayattan uzaklaşıp sanal ortamda daha fazla zaman geçirdikleri için yüz yüze iletişim yerine yalnız kalmayı tercih edebilmektedirler (Kuzu, Odabaşı, Erişti, Kabakçı ve Kurt, 2008). Oyun oynayanların zaman içinde özerkliklerini kaybetmeleriyle birlikte günlük işlerini yapmayı erteleme, azalan akademik başarı gibi durumlar yaşadıkları da gözlenmektedir (Amatem, 2008). Ayrıca dijital oyun oynayan ergenlerin para kazanma ya da bir üst aşamaya çıkabilmek için kendilerini zorladıkları ve bir müddet sonra psikolojik zorlanmalarla karşı karşıya kaldıkları bilinmektedir (Acar, 2008).

Oyun bağımlılığının sosyal etkileriyle ilgili çalışmalarda, düşmanca duygularda (Hasan, Bègue ve Scharkow, 2013) ve şiddet eğiliminde artış olduğu (Fischer, Kastenmüller ve Greitemeyer, 2010) ve şiddete karşı duyarsızlaşma yaşadıkları (Anderson ve Bushman 2009), bunun sonucunda oyun bağımlılarının olumlu sosyal davranışlarında azalma görülmektedir (Greitemeyer ve Müge 2014). Ergenlerin zamanlarının büyük

kısmını oyun oynayarak geçirmeyi tercih etmelerinin bazı psikolojik ihtiyaçlar ile bağlantılı olabileceğini akla getirmektedir. Yapılan çalışmalarda oyun bağımlılığının temel ihtiyaçlar (Billieux vd., 2015) ve başarı, bağımsızlık, eğlence, saygı gibi psikolojik ihtiyaçlar (Herodotou, Winters ve Kambouri, 2012) ile ilgili olduğu bilinmektedir. Teknolojik aletler ile oyun oynama ihtiyacının gittikçe artması ergenlerin bazı psikolojik ihtiyaçlarını internet aracılığıyla tatmin etmeye çalıştıklarını göstermektedir (Shen, Liu ve Wang, 2013). Bu nedenle oyun bağımlılığında, ergenlerin psikolojik ihtiyaçlarını bilmek önemli görülmektedir.

Psikolojik ihtiyaçlar, insanların hayatta kalma, büyüme ve bütünlüğü için gerekli olan ihtiyaçlardır. Bu ihtiyaçlar bütün insanlar için evrenseldir (Deci vd., 2001). Alan yazında psikolojik ihtiyaçların farklı şekillerde sınıflandırıldıkları görülmektedir. Cüceloğlu (2004) başarı, sosyal kabul, bağımsızlık, bağımlılık, açgözlülük, güçlü olma, uyma, belirginlik, yardım etme, düzenlilik, oyun ve saygı gösterme; Murray (1938), başarı, uyarılık, özerklik, yakınlık, duyguları anlama, ilgi görme, başatlık, kendini suçlama, sebat; Maslow (1970), fizyolojik, güvenlik, ait olma ve sevgi, saygı ve kendini gerçekleştirme; Glasser (2005), sevgi ve ait olma, güç, özgürlük, eğlence; Deci ve Ryan (2000) yeterlik, ilişki ve özerklik gibi farklı şekillerde sınıflandırmaktadırlar. Ergenlerin gelişimsel olarak özerklik kazanmaya çalışma, arkadaşlık ve romantik ilişkiler kurmayı daha fazla önemseme, kendini kanıtlama, bir üst eğitim kurumuna hazırlanmak için başarılı olmayı arzulamalarının (Steinberg, 2007), yeterlik, ilişki ve özerklik ihtiyacı açısından önemli olduğu söylenebilir.

Ergenlik döneminde psikolojik ihtiyaçlar ve internet kullanımının ele alındığı araştırmalar bulunmaktadır. Yapılan çalışmalarda internet bağımlılık düzeyi düşük olan ergenlerin yüksek olanlara göre daha fazla özerklik, yeterlik ve ilişki ihtiyacına sahip oldukları bilinmektedir (Canoğulları, 2014). Ayrıca ergenlerin ait olma güç/kontrol ihtiyacını karşılayamadıkları zaman problemlerini internet kullanımının arttığı gözlenmektedir (Tanrikulu, Öztürk ve Yeşil, 2015). Oyun bağımlısı olan kişilerin; yenilik arayışı, sosyalleşme, rekabet etme ve eğlence ihtiyacı duydukları görülmektedir (Hussain, Griffiths ve Baguley, 2012). İnternet kullanımı ve psikolojik ihtiyaçlarla ilgili sınırlı sayıda araştırma bulunmakla birlikte oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçların araştırıldığı araştırmalara rastlanmamıştır. Psikolojik ihtiyaçların doyurulması; kişilerin büyümeleri, bütünleşmeleri, gelişimleri, ruh sağlıkları ve iyi oluşları için gereklidir (Deci ve Ryan, 2000). Bu amaçla bu çalışmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır.

- 1.Ergenlerin interneti kullanım amacı, internete ulaşmada tercih ettikleri teknolojik araç nedir?
- 2.Ergenlerin psikolojik ihtiyaçları ve cinsiyetleri, dijital oyun bağımlılığını yordamakta mıdır?

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu çalışma, ergenlerin interneti ve teknolojik aletleri kullanma gibi bulgular ve psikolojik ihtiyaçları ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi belirlemeyi amaçlayan betimsel bir çalışmadır. Araştırmada betimsel istatistikler için yüzde-frekans ve dijital oyun bağımlılığının yordayıcıları için ilişkisel model (regresyon ve korelasyon) kullanılmaktadır. Regresyon, bir ya da daha fazla bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerindeki etkisini belirlemek ve nedensel yorumlamalar yapmak için kullanılan bir analizdir (Gürbüz ve Şahin, 2017).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, 2017 eğitim öğretim yılı bahar döneminde Eskişehir Sivrihisar İlçesindeki farklı liselerden uygun örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Çalışma grubunda, Fen Lisesi, Anadolu Lisesi, İmam Hatip Lisesi ve Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinde öğrenimine devam eden 145 erkek ve 176 kız toplam 322 ergen bulunmaktadır. Ergenlerin, 101'i (%31.5) 9. sınıfa, 103'ü (%32.1) 10. Sınıfa, 91'i (%28.3) 11. sınıfa, 26'sı (%8.1) 12. sınıfa devam etmektedir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veriler Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği Kişisel Bilgi Formu ile toplanmıştır.

Kişisel bilgi formu

Ergenlerin demografik bilgilerini (cinsiyet, sınıf düzeyi, internet kullanım düzeyi, internet ulaşım araçları) öğrenmek adına kişisel bilgi formu hazırlanmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği

Ölçek Lemmens ve arkadaşları tarafından (2009) 12-18 yaşlarında olan ergenlerin sorunlu dijital oyun oynama davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. ölçek ilk geliştirilen DOBÖ-21'in yedi maddelik kısa formudur. DOBÖ-7 olarak adlandırılan ölçek beşli likert tipinde(1=hiçbir zaman, 5=her zaman), tek

faktörlü bir yapıya sahiptir. Ölçekten elde edilen puanlar kuramsal olarak 7 ile 35 arasında değişmektedir. Politetik tanıya göre yedi maddenin en az dördüne üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak tanımlanmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2014). DOBÖ-7, Irmak ve Erdoğan tarafından 2014 yılında kültürümüze uyarlanmıştır. Özgün DOBÖ-7'nin geçerlik ve güvenilirlik değerleri incelenmiş, Cronbach alfa güvenilirlik değeri 0.92 olarak elde edilmiştir. DOBÖ-7'nin güvenilirliğine bakılmış, madde toplam puan korelasyonu değerleri 0.30'dan büyük bulunmuştur ($r=0.52-0.76$ arasında). Uyarlanan ölçeğin Cronbach alfa katsayısı 0.72 bulunmuştur. Bu bulgu Türkçe DOBÖ-7'nin tüm maddelerinin sorunlu oyun oynama davranışlarını ölçtüğünü kanıtlamıştır. Üç hafta ara ile yapılan test-tekrar test güvenilirliği sonuçları Türkçe formunun zamanla değişmediğini göstermiştir. Bu çalışmada Cronbach Alfa katsayısı .83 bulunmuştur.

Temel psikolojik ihtiyaçlar ölçeği

Ölçek, Deci ve Ryan (2000) tarafından geliştirilmiş, Kesici ve diğerleri (2002) tarafından Türkçe'ye uyarlaması yapılmıştır. Temel psikolojik ihtiyaçlar ölçeği, beşli likert tipi (1=hiç doğru değil, 5=çok doğru) cevaplanmakta ve toplam 21 maddeden oluşmaktadır. Ölçek; Özerklik İhtiyacı, Yeterlik İhtiyacı ve İlişki İhtiyacı olmak üzere üç alt ölçekten oluşmaktadır. Bireylerin alt ölçeklerden aldıkları puanlar arttıkça o psikolojik ihtiyaç diğer ihtiyaçlara göre daha fazla hissettiği kabul edilmektedir.

Türk kültürüne uyarlaması yapılan ölçeğin geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılmıştır. Ölçüt bağıntılı geçerlik çalışmasında, Edwards Kişisel Tercih Envanteri'nin "başarma", "özerklik" ve "yakınlık" alt ölçekleri ile Temel Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeğinin yeterlik, özerklik, ve ilişki alt ölçekleri arasında korelasyon katsayıları hesaplanmış ve sırasıyla .39, .58 ve .36 olarak bulunmuştur ($p<0.05$). Ölçeğin Cronbach-Alpha iç tutarlılık katsayısı hesaplanmış ve tüm ölçek için .76, özerklik alt boyutu için .73, yeterlik alt boyutu için .61 ve ilişki ihtiyacı için .73 olarak bulunmuştur (Kesici ve ark., 2002).

Ölçeğin test-tekrar testi, iki hafta arayla 70 öğrenciye uygulanmıştır. Korelasyon katsayısı tüm ölçek için .76, özerklik alt boyutu için .71, ilişki alt boyutu için .47, yeterlik alt boyutu için .70 bulunmuştur. Cronbach-Alpha iç tutarlılık katsayısı ise tüm ölçek için .85, özerklik alt boyutu için .70, yeterlik alt boyutu için .66 ve ilişki ihtiyacı için .77 olarak bulunmuştur (Canoğulları, 2014). Bu çalışmada Cronbach Alfa katsayısı .79 bulunmuştur.

İşlem

Veriler araştırmacı tarafından önceden randevu alınan okullara gidilerek toplanmıştır. Ölçme araçları ergenler tarafından ortalama 8-10 dakika arasında doldurulmuştur.

Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen verilerin analizinde SPSS 21 paket programı kullanılmıştır. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediği değişkenlerin çarpıklık ve basıklık değerleri, varyans homojenliği ve $N>30$ olması ile değerlendirilmiştir. Basıklık (Kurtosis) değerleri .04 ile .82 arasında; çarpıklık (Skewness) değerleri ise -.04 ve .97 arasında tespit edilmiştir. Gözlenen değerlerin, Basıklık (Kurtosis) değerlerinin -2 ve +2 arasında; çarpıklık (Skewness) değerlerinin ise -1.96 ve +1.96 normallik sınırları içinde olduğu, p değerinin ise 0.05 anlamlılık düzeyinde yer aldığı görülmüştür (Büyüköztürk, 2017). Ergenlerin oyun ve bilgisayar kullanımı ile ilgili değişkenlerin oranına bakmak için betimsel istatistik kullanılmıştır. Dijital oyun bağımlılığının, psikolojik ihtiyaçlarla ilişkisi ise korelasyon analizi ile incelenmiştir. Psikolojik ihtiyaçların ve cinsiyetin oyun bağımlılığını yordayıp yordamadığına bakmak için çoklu regresyon analizi kullanılmıştır. Verilerin normal dağılım sergilemesi, çoklu bağlantı sorununun bulunmaması, bağımlı ve bağımsız değişkenlerin arasında var olan ilişkinin doğrusal olması, ve örneklemin yeterli büyüklüğü sahip olması bu gerekliliklerden bazılarıdır (Hair vd., 2010). Araştırma kapsamında toplanan verilerin çok değişkenli normal varsayımını karşılayıp karşılamadığı, Mahalanobis Uzaklığı ile belirlenmiş ve uzaklık değerlerinin [$\chi^2(5)= 20.52, p=.001$] üzerinde olan hiçbir veri olmadığı görülmüştür. Değişkenler arası korelasyon değerlerinin de -.07 ile .46 arasında değiştiği belirlenmiştir. Elde edilen değerler incelendiğinde çoklu bağlantı probleminin olmadığı ifade edilebilir. Ayrıca süreksiz değişken olan cinsiyet değişkenine kukla "dummy" değişkeni atanarak (Kız=1; Erkek=0) sürekli hale getirilerek regresyona uygun şartlar sağlanmıştır.

BULGULAR

Araştırmada ilk olarak "ergenlerin interneti kullanım amacı, internete ulaşmada tercih ettikleri teknolojik araç ve en çok oynadıkları oyun türünün sıklığı nedir" sorusuna yönelik frekans ve yüzdelik değerlerine bakılmıştır. Sonuçlar Tablo 1' de verilmiştir.

Tablo 1. *Ergenlerin, İnterneti Kullanım Amacı ve Tercih Edilen Teknolojik Araç Dair Betimsel İstatistikler*

Değişken	f	%	
İnternetin Kullanım Amacı	Sosyal Medya	120	37,4
	Ödev Yapma	81	25,2
	Oyun	55	17,1
	Sohbet	54	16,8
	Alışveriş	3	0,9
	Diğer	3	0,9
Kullanılan Teknolojik Araç	Akıllı Telefon	282	87,9
	Masaüstü Bilgisayar	20	6,2
	Tablet	11	3,4
	Dizüstü Bilgisayar	7	2,2

Ergenlerin interneti en çok sosyal medya amaçlı kullandığı, sonra ödev, oyun oynamak ve sohbet etmek amaçlı kullandığı görülmektedir. Ergenlerin, internete en çok akıllı telefonla ulaştıkları görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçlardan özerklik, yeterlik ve ilişki ihtiyacının negatif yönde anlamı bir ilişkiye sahip oldukları görülmektedir. Ölçeğin değerlendirilme koşullarına göre, birey oyun bağımlılığı ölçeğinin yedi maddesinden en az dördüne üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak tanımlanmıştır. Ergenlerin oyun bağımlılığı ortalaması $\bar{X}=13.01$ bulunmuş ve bu sonuç çalışma grubundaki ergenlerin dijital oyun bağımlılığı konusunda risk altında olduklarını göstermektedir. Araştırmanın son sorusu olan "Dijital oyun bağımlılığı, psikolojik ihtiyaçlar ve cinsiyet tarafından yordanmakta mıdır?" sorusuna yönelik korelasyon ve regresyon analizi yapılmıştır. Bulgularla ilgili değişkenler arası ilişkiler Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2. *Ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Toplam Puanları ve Temel Psikolojik İhtiyaçları Arasındaki İlişkiler ve Betimsel İstatistikler*

	1	2	3	4
1. Dijital Oyun Bağımlılığı	-			
2. Özerklik İhtiyacı	-.18**	-		
3. Yeterlik İhtiyacı	-.07	.46**	-	
4. İlişki İhtiyacı	-.12*	.61**	.40**	-
\bar{X}	13.01	24.28	19.60	29.56
S	5.47	4.26	3.40	5.38

*p<.05, **p<.01

Dijital oyun bağımlılığı ile özerklik ve ilişki ihtiyacı arasında düşük düzeyde ve negatif bir ilişki bulunmaktadır (p<.05). Özerklik ve ilişki ihtiyacı arttıkça oyun bağımlılığı düzeyi azalmaktadır. Yeterlik ihtiyacı ve oyun bağımlılığı arasında ise anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır (p>.05) Oyun bağımlılığının psikolojik ihtiyaçlar tarafından yordanıp yordanmadığı ise çoklu regresyon analizi ile bakılmış ve bulgular Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3. Ergenlerde Cinsiyet ve Temel Psikolojik İhtiyaçların Dijital Oyun Bağımlılığı Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

Modeller	B	SHB	B	t	R²	R²Δ	F
1 (Sabit)	14.65	.44		33.43**	.07		25.45**
Cinsiyet ^a	-2.99	.59	-27	-5.05**			
(Sabit)	20.90	1.72		12.18**			
2 Cinsiyet ^a	-3.07	.58	-28	-5.28**	.11	.04**	20.32**
Özerklik İhtiyacı	-.26	.07	-20	-3.76**			
(Sabit)	20.92	1.86		11.23**			
3 Cinsiyet ^a	-3.07	.58	-28	-5.28**	.11	.00	13.51**
Özerklik İhtiyacı	-.25	.09	-20	-2.93**			
İlişki İhtiyacı	-.01	.07	-.01	.04			

*p<.05, **p<.01, ^aDummy Değişkeni Erkek:0, Kadın:1 olarak kodlanmıştır.

Tablo 3'te verilen analiz sonuçları incelendiğinde eşitliğe ilk olarak cinsiyetin sonra sırasıyla özerklik ve ilişki ihtiyacı değişkenlerinin dâhil edildiği görülmektedir.

Hiyerarşik regresyon analizinin ilk bloğunda yordayıcı değişken olarak, demografik özellikler; cinsiyet değişkeni (kategorik bir değişken olan cinsiyet değişkeni için kukla değişken düzenlenerek analiz yapılmış, kadın ya da erkek olmanın etkisi incelenmiştir), Model gözlenen varyansın yaklaşık olarak %7'sini açıklamıştır [$F=25.45$, $p<.01$]. Cinsiyet değişkeninin, oyun bağımlılığı puanı üzerinde erkeklerin lehine ($\beta=.20$, $p<.05$), modele anlamlı katkılarının olduğu belirlenmiştir.

Analizin ikinci bloğunda da özerklik ihtiyacı toplam puanı modele eklenmiş, model gözlenen varyansın % 11'ini açıklamıştır [$F=20.32$, $p<.01$]. Özerklik ihtiyacı toplam puanının modele etkisinin ($\beta=-.20$, $p<.01$) ve modeldeki değişime katkısının ($R\Delta=.04$, $p<.01$) anlamlı olduğu görülmektedir.

Üçüncü ve son blokta ilişki ihtiyacı toplam puanı modele eklenmiş, model gözlenen varyansın % 11'sini açıklamıştır [$F=13.51$, $p<.01$]. İlişki ihtiyacı toplam puanının modele etkisinin ($\beta=-.01$, $p>.05$) ve modeldeki değişime katkısının ($R\Delta=.00$, $p<.05$) anlamlı olmadığı görülmektedir.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın ilk sorusu kapsamında ergenlerin interneti kullanım amacı ve tercih edilen teknolojik araç araştırılmış ve sonuçlara göre ergenlerin, interneti en çok; sosyal medya (%37,4), ödev yapma (%25,2), oyun oynama (%17,1) ve sohbet etmek (%16,8) için tercih ettikleri görülmektedir. Ergenlerin interneti sohbet etmek, oyun oynamak, bilgiye ulaşmak, araştırma yapmak için kullanmaları (Campbell, 2005) araştırma sonucunu destekler niteliktedir. Sosyal medya ve sohbet etme; arkadaşlık kurmak, boş zamanlarını değerlendirmek gibi ergenlerin sosyalleşmelerini sağlamakla birlikte toplumsal yaşamdan koparak bu ihtiyaçlarını sadece sanal ortamda karşılamalarına neden olabilir (Yeygel ve Eğinli, 2009). Son yıllarda, internetin bilgiye ulaşmak için kullanma durumunun alışkanlık haline geldiği bilinmektedir (Kurbanoğlu, 2002). Ergenlerin bilgiye ulaşma açısından interneti kullanmaları onların bilgiye hızlı ulaşmaları açısından olumlu olabilmektedir. Fakat internette var olan bilgi kirliliği ve sorgulamadan bilgiye ulaşmalarının ergenler için olumsuz olduğu düşünülmektedir (Kuzu vd., 2008). Yine araştırmada ergenlerin interneti oyun oynamak için sıklıkla tercih ettikleri görülmektedir. Bilgisayar oyunlarının ergenler arasında bağımlılık düzeyine ulaşması (Reiterer, 2010) da araştırma sonucunu desteklemektedir. Ergenlerle ilgili bir araştırmada sohbet ve oyun oynamanın bağımlılık yapan etkenlerden olduğu bu iki etken kısıtlandığında teknolojik aletleri kullanma sürelerinin azalması da araştırma bulgusu ile tutarlılık göstermektedir (Günüş ve Kayri, 2008). Özellikle ergenlerin çok büyük bir oranının cep telefonu kullanarak internete girdikleri bulgusu da ergenlerin günün her saatinde oyun oynama potansiyeli haline getirmektedir. Oyun oynama sürecinde, doyumun artışı ile birlikte yaşanabilecek aşırı oynama isteği ve bunun sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığının ortaya çıktığı bilinmektedir (Horzum, Ayas ve Balta, 2008). Bu noktada ergenlerin sosyal medya kullanımı, bilgiye ulaşma durumu ve oyun oynama sırasında dikkat etmesi gereken bilgileri bilmeleri ve süreç içinde yetişkin desteği görmeleri ile problemleri internet kullanımı ve bağımlılık riskine dönüşmesi konusunda önleyici olacağı söylenebilir.

Araştırmanın son sorusuna göre dijital oyun bağımlılığının ile psikolojik ihtiyaçlar ve cinsiyet ilişkisi incelenmiş ve bulgulara göre, oyun bağımlılığı ile özerklik ve ilişki ihtiyacı ile düşük düzeyde ve negatif yönde bir ilişki olduğu; ayrıca ergenlerin cinsiyet, özerklik ve ilişki psikolojik ihtiyaçlarının oyun bağımlılığı varyansının %11'ini açıkladığı görülmüştür. Araştırmada yapılan analizin ilk aşamasında cinsiyetin dijital oyun bağımlılığını erkekler lehine anlamlı olarak yordadığı bulunmuştur. Yapılan çalışmada cinsiyet ile oyun bağımlılığı arasında ilişki olduğu (Chiu, Lee ve Huang, 2004) bulgusu bu çalışma bulgusunu destekler niteliktedir. Oyun bağımlılığının cinsiyet değişkenine göre incelendiği araştırmalarda da, erkeklerin kızlardan daha fazla oyun bağımlısı olması alan yazın ile uyumlu bir bulgudur (Horzum, 2011; Li ve Wang, 2013; Şahin ve Tuğrul, 2012). Araştırmada ergenlerin oyun bağımlılığı konusunda riskli bir konumda olması, eğlence ve ilişki ihtiyaçlarını içerikleri daha çok kendilerinin ilgisini çekecek şekilde yazılan sanal ortamda oynayabilecekleri oyunlarla karşılamaya çalıştıkları düşünülebilir.

Ergenlerin, psikolojik ihtiyaçları ve oyun bağımlılığı ile ilişkisine bakıldığında; özerklik ve ilişki ihtiyacı ile oyun bağımlılığının negatif yönde düşük düzeyde anlamlı bir ilişkiye sahip oldukları, özerklik ihtiyacının dijital oyun bağımlılığını anlamlı olarak yordadığı görülürken, ilişki ihtiyacının ise yordamadığı görülmektedir. Ergenlik döneminde önemli olan özerklik, bireyin kendine güven duygusunu, yaşamını kontrol edebileceğine dair inancını, davranış, duygu ve bilişleri düzenleyebilmesini kapsamaktadır (Özdemir ve Çok, 2011; Sessa ve Steinberg 1991). Psikolojik bir ihtiyaç olan özerklik, kişinin davranışlarını başlatması, düzenlemesi ve iradeli bir şekilde sürdürmesi olarak ele alınmaktadır (Deci ve Ryan, 2000). Bağımlılığın; davranışı bırakamama veya kontrol edememe olduğu (Egger ve Rauterberg, 1996) düşünüldüğünde; oyun oynama davranışını kontrol edemeyen ve bağımlı hale gelen ergenlerin özerkliğinin düşük olacağı söylenebilir. Çünkü oyun bağımlılığında, oyun oynama üzerindeki otokontrol kaybı, tolerans gelişimi, temel ihtiyaçları erteleme gibi (Koroğlu, 2013) özerklik ile negatif ilişkili olabilecek davranışların varlığı mevcuttur. Bağımlılık sürecinde özerkliğin azalacağına yönelik bulgular (Amatem, 2008) araştırma sonucunu destekler niteliktedir. Sonuç olarak özerklik ihtiyacı arttıkça bireyler ihtiyacını tatmin etmeye yönelik bağımsız karar alma, davranışı iradeli bir şekilde yürütme konusunda daha yüksek motivasyona sahip olabilir, bunun sonucunda teknolojik aletlerle oynanan dijital oyun bağımlılığı riskinin daha az olacağı söylenebilir.

Bulgularda dijital oyun bağımlılığı ile ilişki ihtiyacının düşük ve negatif yönde ilişkili olması, ilişki ihtiyacı arttıkça oyun bağımlılığı riskinin azalması olarak düşünülebilir. Bireyler ilişki ihtiyacını, dijital oyunlar oynayarak ya da internet etkinliklerinin dışında gerçek yaşamda başkaları ile etkileşim kurmaya çalışarak ve sosyal aktivitelere yönelerek karşılamaya çalışmaktadır. Ailesi ile uygun şekilde ilişki kuramayan (Wang ve Wang, 2013), ilişkilerinde düşmanca duygular (Hasan, Bègue ve Scharnow, 2013) ve şiddete eğilimi olan (Fischer, Kastenmüller ve Greitemeyer, 2010), şiddeti normalleştiren (Anderson ve Bushman, 2009) ergenlerin dijital oyun bağımlılığı riskinin yüksek olduğu bilinmektedir. Bu bulgular, diğerleriyle sosyal ilişki kurma ve sürdürme becerilerine sahip olamayan ergenlerin hem sosyalleşme hem de eğlence ihtiyaçlarını sanal ortamda karşılamaya çalıştıkları ve dijital oyun bağımlılığı riski taşıdıkları söylenebilir. Dijital oyun bağımlılığı olanların, sosyal ve ailevi ilişkilerinin gittikçe bozulması (Young, 2004) ilişki ihtiyacı karşılanamadığında oyun bağımlılığının artacağını destekleyen bir bulgudur. Oyun oynarken bilgisayarda zaman harcayan bireyin, aile ve arkadaşlarıyla sosyal ilişkilerini ikinci plana atması (Horzum, Ayas ve Balta, 2008) ilişki ihtiyacının azalmasında etkili olacağı düşünülebilir. Çünkü oyun bağımlılığında, sorumlulukları ve yakın ilişkileri ihmal etme davranışı gözlemlenmektedir (Koroğlu, 2013). Ayrıca oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı arasındaki ilişki düşünüldüğünde (Whang, Lee ve Chang, 2003; Günüc, 2009; Ayas, 2012), internet bağımlılık düzeyi düşük olan ergenlerin daha fazla özerklik ve ilişki ihtiyacına sahip olması da (Canoğulları, 2014) benzer bir bulgudur.

Psikolojik ihtiyaçlardan yeterlik ihtiyacı ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif yönde bir ilişki olmasına rağmen dijital oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde yordamadığı görülmektedir. Yeterlik ihtiyacı yüksek olanların, amaçlarına ulaşmak için çabaladıkları bilinmektedir (Williams, Gagne, Ryan ve Deci, 2002). Amacı için çabalayan ergenlerin oyun oynamaya bağımlılık düzeyinde zaman ayıramayacakları düşünülebilir. Böylece yeterlik ihtiyacı arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyinin azalacağı söylenebilir. Yeterlik ihtiyacı, bireyin çevresini iyi bir şekilde etkileme isteği (Kowal ve Fortier, 1999) ve çevreyle etkili bir biçimde etkileşimde bulunma kapasitesidir (Deci ve Ryan, 1985). Bireyin çevresiyle etkileşiminin, etkileşim sonunda elde ettiklerinin ve çevresiyle uyumunun toplamı olan yeterliğin (Deci ve Ryan, 1985) gerçek dünyada ergen tarafından sağlanamadığında sanal ortamda, kendini kanıtlamak ve doyum sağlamak için bilgisayar oyunlarına yönelebilmektedir. Ergenin gelişimsel süreçte özerkliğini kazanma sürecinde çevresi ile iletişim çatışmaları yaşaması ve farklı olmaya çalışması (Steinberg, 2007), yeterlik ihtiyacını karşılayamaması ile sonuçlanabilir. Gerçek dünyada yeterlik ihtiyacını karşılayamayan ergen bu süreçte kendini göstermek, özelliklerini diğerleriyle paylaşmak için internet ve oyun bağımlılığına yönelebilir. Bu bakımdan yeterlik ihtiyacı ile oyun bağımlılığı arasında negatif bir ilişki olduğu düşünülebilir. Ergenlik döneminde kimlik kazanımı nedeniyle bireyin kendini tanımaya ve anlamaya çalışıyor olması, benmerkezci düşünceye sahip

olması (Santrock, 2012) yeterli ihtiyacının tam şekillenmemesini etkileyebilir, bunun sonucunda yeterli ihtiyacının anlamlı düzeyde çıkmayabileceği düşünülebilir.

Sonuç olarak, ergenlerin, psikolojik ihtiyaçlarının özellikle ergenlik döneminde önemli bir gelişim özelliği olan özerkliğin desteklenmesi, kendini yeterli hissetmesi yönünde ergeni geliştirici fırsatların sunulmasının önemli olduğu söylenebilir. Özerkliğini sağlayan ergen, davranışlarını kontrol edebilmekte, gerektiğinde sınır koyabilmektedir. Bu nedenle ergenlere özerkliğin kazandırılması oyun bağımlılığı riskine karşı koruyucu olacağı düşünülebilir. Ayrıca ergenlik döneminde, ilişki ihtiyacının sağlıklı bir şekilde karşılanması ergenin kişilerarası ilişkilerle de ilgili olan yeterli ihtiyacına da katkı sağlayarak koruyucu bir etki sağlayabilir.

Kısaca ilişki ve özerklik ihtiyacı karşılandığında, oyun bağımlılığını önleyebileceği söylenebilir. Bunun için de, ergenlerin sosyalleşmesini ve özerkliğini geliştirici etkinlikler için olanaklar oluşturulması, sosyal kulüp faaliyetleri geliştirilmesi, ders içeriklerinde de psikolojik ihtiyaçlara değinilmesi, seçmeli derslerin açılması ve sosyalleşme, özerklik konusunda seminerler düzenlenmesinin önemli olduğu düşünülmektedir. Ayrıca ergenlerin, en çok akıllı telefon kullanarak oyun oynadıkları bu nedenle bilinçli akıllı telefon kullanma konusunda bilgilendirme yapılmasının önemli olduğu düşünülmektedir.

Çalışma ülkemizde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçları inceleyen ilk çalışmadır. Bu bakımdan alana katkısı olmasına rağmen birtakım sınırlılıkları bulunmaktadır. Örneğin Sivrihisar ilçesinde sınırlı sayıdaki ergenlerden oluşmaktadır. Yapılacak çalışmaların daha farklı örneklerle desteklenmeye ihtiyaç duymaktadır. Araştırmada regresyon analizi kullanılmıştır. Oyun bağımlılığında etkili olabilecek gizil değişkenler ve aracı değişkenlerin tespiti için ileri düzey istatistikler tercih edilebilir. Ayrıca ergenlerin oyun oynamalarının nedenlerini ve etkili olabilecek faktörleri anlamak adına derinlemesine bilgi toplamak için nitel verilerle desteklemek faydalı olacaktır.

KAYNAKÇA/REFERENCES

- Aboujaoude, E., Koran, L. M., Gamel, N., Large, M. D., & Serpe, R. T. (2006). Potential markers for problematic internet use: a telephone survey of 2,513 adults. *CNS Spectrums*, 11(10), 750-755.
- Acar, T. (2008). Bilgisayar oyunlarına ilişkin rapor. Erişim Tarihi: 03.04.2017 www.habercocuk.com.tr
- Ahmadi, K., & Saghafi, A. (2013). Psychosocial profile of Iranian adolescents' internet addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(7), 543-548.
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2).
- Amatem, (2008). Bilgisayar ve internet. Ankara: Amatem Yayınları
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science*, 20(3), 273-277.
- Ayas, T. (2012). Lise öğrencilerini internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 632-635.
- Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S., & Van der Linden, M. (2015). Problematic involvement in online games: A clusteranalytic approach. *Computers in Human Behavior*, 43, 242-250.
- Büyükoztürk, Ş. (2017). Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı. Ankara: Pegem, 23. Baskı.
- Campbell, M. (2005). The impact of the mobile phone on young people's social life. Paper presented to the Social Change in the 21st Century Conference. Centre for Social Change Research Queensland University of Technology.
- Canoğulları, Ö. (2014). İnternet bağımlılık düzeyleri farklı ergenlerin cinsiyetlerine göre psikolojik ihtiyaçları, sosyal kaygıları ve anne baba tutum algılarının incelenmesi. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Combes, B. (2006). Techno savvy or techno oriented: who are the net generation?. Paper presented at the Proceedings of the Asia-Pacific Conference on Library & Information Education & Practice 2006 (A-LIEP 2006), Singapore,
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Deci, E. L., Ryan, R. M., Gagné, M., Leone, D. R., Usunov, J., & Kornazheva, B. P. (2001). Need satisfaction, motivation, and well-being in the work organizations of a former eastern bloc country: A cross-cultural study of self-determination. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 27(8), 930-942.
- Deci, E., & Ryan, R. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.
- Demirtaş Madran, H.A. ve Ferligül Çakılcı, E. (2014) Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*.15(1), 99-107.

- Fischer, P., Kastenmüller, A., & Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46(1), 192-195.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602.
- Glasser, W. (2005). Kişisel özgürlüğün psikolojisi: seçim teorisi (M. İzmirli, Çev.). İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578-589.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *Cyber Psychology & Behavior*, 6(1), 81-91.
- Günay, G. (2011). Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi. (Yüksek Lisans Tezi), Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Çanakkale.
- Günüç, S. (2013). İnternet bağımlılığını yordayan bazı değişkenlerin cart ve chaid analizleri ile incelenmesi. *Türk Psikoloji Dergisi*, 28(71), 88-104.
- Günüç, S. ve Kayri, M. (2008). Sayısal uçurum ve internet bağımlılığı paradigmasının lojistik regresyon ile açıklanması. Ege Üniversitesi, Uluslararası II. BÖTE Sempozyumu, Kuşadası
- Gürbüz, S. ve Şahin, F. (2017). Sosyal bilimlerde analiz yöntemleri felsefe- yöntem- analiz. Ankara: Seçkin Yayıncılık. 4. Basım
- Hair, J. F., C. Black, W. C., Babin, B. J. & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis*, Englewood Cliffs, Prentice Hall: NJ.
- Han, D. H., Lyoo, I. K., & Renshaw, P. F. (2012). Differential regional gray matter volumes in patients with on-line game addiction and professional gamers. *Journal of Psychiatric Research*, 46(4), 507-515.
- Hasan, Y., Bègue, L., Scharnow, M., & Bushman, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49 (2), 224-227.
- Herodotou, C., Winters, N., & Kambouri, M. (2012). A motivationally oriented approach to understanding game appropriation. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 28 (1), 34-47.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Balta, Ö.Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research & Theory*, 20(5), 359-371.
- Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16, 10-19.
- Kowal, J., & Fortier, M. S. (1999). Motivational determinants of flow: Contributions from self-determination theory. *The Journal of Social Psychology*, 139(3), 355-368.
- Köroğlu, E. (2013). Dsm-v: tanı ölçütleri başvuru kitabı, (E. Köroğlu. Çev.), Washington DC: Amerikan Psikiyatri Birliği.
- Kubey, R. W., Lavin, M. J., & Barrows, J. R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366-382.
- Kuzu, A., Odabaşı, F., Erişti, S. D., Kabakçı, I. ve Kurt, A. A. (2008). İnternet kullanımı ve aile araştırması. Ankara: TC Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Yayınları.
- Lee, B. W., & Stapinski, L. A. (2012). Seeking safety on the internet: Relationship between social anxiety and problematic internet use. *Journal of Anxiety Disorders*, 26(1), 197-205.
- Lee, Y. S., Han, D. H., Kim, S. M., & Renshaw, P. F. (2013). Substance abuse precedes internet addiction. *Addictive Behaviors*, 38(4), 2022-2025.
- Lemenager, T., Gwodz, A., Richter, A., Reinhard, I., Kämmerer, N., Sell, M., & Mann, K. (2013). Self-concept deficits in massively multiplayer online role-playing games addiction. *European Addiction Research*, 19(5), 227-234.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567.
- 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.
- Maslow, A. H. (1970). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.

- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(10), 591-596.
- Murray, H. A. (1938). *Explorations in personality: a clinical and experimental study of fifty men of college age*. New York: Oxford University
- O'Keeffe, G. S., & Clarke-Pearson, K. (2011). The impact of social media on children, adolescents, and families. *Pediatrics*, 127(4), 800-804.
- Özdemir, Y. ve Çok, F. (2011). Ergenlikte özerklik gelişimi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(36), 152-162.
- Pedro, F. (2006). *The new millennium learners: Challenging our views on ICT and learning*. Newyork: Inter-American Development Bank.
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842-851.
- Reiterer, E. (2010). *Prävalenz von computer spielsucht bei kindern und jugendlichen in Österreich*. Diplomarbeit. Bildung swiss enschat. (Doctoral Dissertation), Universität Wien, Österreich.
- Santrock, J. W. (2012). *Ergenlik* (D. M. Siyez. Çev.). Ankara: Nobel yayın.
- Sessa, F. M., & Steinberg, L. (1991). Family structure and the development of autonomy during adolescence. *Journal of Early Adolescence*, 11(1), 38-55
- Shen, C. X., Liu, R.D., & Wang, D.(2013). Why are children attracted to the internet? The role of need satisfaction perceived online and perceived in daily real life. *Computers in Human Behavior*, 29, 185-192.
- Steinberg, L. D. (2007). *Ergenlik*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken / Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şaşmaz, T., Öner, S., Kurt, A. O., Yapıcı, G., Yazıcı, A. E., Buğdaycı, R., et al. (2014). Prevalence and risk factors of Internet addiction in high school students. *European Journal of Public Health*, 24, 15-20.
- Tanrikulu, T., Öztürk, R., ve Yeşil, E. (2015). Ergenlerde sosyal ağ bağımlılığı ve temel ihtiyaçlar arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Psikolojik Danışma ve Eğitim Dergisi*, 1(2), 22-30.
- Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 241-244.
- Wang, E. S., & Wang, M. C. (2013). Social support and social interaction ties on internet addiction: Integrating online and offline contexts. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16, 843-849.
- Whang, L. S. M., Lee, S., & Chang, G. (2003). Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(2), 143-150.
- Williams, G., Gagne, M., Ryan, R., & Deci, E. (2002). Facilitating autonomous motivation for smoking cessation. *Health Psychology*, 21(1), 40- 50.
- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. S., Wang, P. W., Chang, Y. H., & Ko, C. H. (2012). Social anxiety in online and real-life interaction and their associated factors. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(1), 7-12.
- Yeygel, S., ve Eğinli, A. T. (2009). Çocukların yeni oyuncağı: İnternet (Çocukların internet kullanımına ilişkin bir araştırma). *Marmara İletişim Dergisi*, 15, 159-184.
- Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist*, 48(4), 402-415.
- Zhou, Z., Yuan, G., & Yao, J. (2012). Cognitive biases toward Internet game-related pictures and executive deficits in individuals with an Internet game addiction. *PloS One*, 7(11), 1-9.

İletişim/Correspondence

Uzm. Psikolojik Danışman Asiye DURSUN

asiyedursun26@hotmail.com

Doç. Dr. Bahtiyar ERASLAN-ÇAPAN

beraslan@anadolu.edu.tr