

Examining Secondary School Students' Digital Game Addictions and Social Anxiety According to Various Variables

Aysel ARSLAN, Sivas Cumhuriyet University, ORCID ID: 0000-0002-8775-1119

Abstract

In this research, it is aimed to investigate middle school students' digital game addictions and social anxiety levels according to research variables and determine the relationship between digital addiction and social anxiety levels. Selected randomly, the group of the study consists of students who continue their education at the middle school level in the city center of Sivas in the fall semester of 2023-2024. The sample group includes 612 students, with 315 females and 297 males. Collected data was analyzed using the "Childhood Game Addiction Scale" developed by Şahin Keskin and, Yurdugül (2019) and the Turkish adaptation of the "Childhood Social Anxiety Scale" developed by La Greca, Dandes, Wick, Shaw, and, Stone (1988), adapted by Demir, Eralp-Demir, Türksoy, Özmen, and, Uysal (2000). The Cronbach Alpha coefficients during the development process of the scales were .78 and .81, and in this study, they were calculated as .71 and .85, respectively. The obtained data were subjected to normality analyses, and parametric tests were applied based on the findings. Percentage and frequency analyses, independent t-test, one-way ANOVA, and Pearson correlation test were used. As a result of the analyses, it was found that students' digital game addictions varied statistically significantly according to gender, grade level, and parents' education levels, while social anxiety levels varied significantly according to grade level and father's education level ($p < .05$). A positive, low-level relationship ($r = .056$) was identified between students' digital game addictions and social anxiety levels.

Keywords: Digital Addiction, Game Addiction, Social Anxiety, Middle School, Student



Inonu University
Journal of the Faculty of
Education
Vol 25, No 2, 2024
pp. 691-712
[DOI](#)
10.17679/inuefd.1436193

[Article Type](#)
Research Article

[Received](#)
13.02.2024

[Accepted](#)
12.06.2024

Suggested Citation

Arslan, A. (2024). Examining secondary school students' digital game addictions and social anxiety according to various variables, *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 25(2), 691-712. DOI: 10.17679/inuefd.1436193

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

In today's context, the concept of digital addiction primarily contains various addictions related to technology, such as technology addiction, computer addiction, internet addiction, gaming addiction, screen addiction, phone addiction, social media addiction, etc. Signs of digital addiction include the individual feeling the need to use digital tools, enter digital environments, and feel the necessity to control them throughout the day, even when not necessary. Additionally, using digital tools generally and outside of sleep time, entering digital environments consistently, wanting to be constantly present in digital environments, or having the desire to control digital tools are also associated with digital addiction. However, solely considering time or desire may not be sufficient for diagnosing digital addiction, as an individual may experience digital addiction without showing signs of excess or obsession towards digital tools or environments. In digital addiction, the behavioral and psychological indicators of an individual, along with the associated negative experiences, should be considered together. Digitally addicted individuals show depressive symptoms such as anxiety and sadness when they cannot access digital tools or environments. When we look at the negative effects of digital addiction on the social dimension, it is stated that it has effects such as communication disorders, alienation from family, negative impact on professional life, asociality, and social anxiety. Social anxiety may be the result or cause of digital addiction. The individual has difficulty establishing social relationships as a result of the long periods spent in the virtual environment. They avoid or find it extremely difficult to communicate in society. Social anxiety may be under the individual's control or it may be so high that he cannot control it. In this case, people tend to avoid being in society. The first symptoms of social anxiety can be seen in childhood or may appear at later ages. It is stated that individuals' constant need for approval from their environment increases social anxiety and reduces self-esteem.

Purpose

In the literature review, no study was found that addressed digital game addiction and social anxiety simultaneously at the secondary school level. In this context, this study was designed to contribute to the literature by examining the levels of digital game addiction and social anxiety among middle school students, along with demographic variables, and revealing the relationship between them. In line with this goal and purpose, answers to the following questions were sought.

Method

In this research, the descriptive scanning method, which is frequently used in quantitative research, was used. The sample group of the research was determined according to the random sampling method based on randomness. The research's sample group, using the random method in Sivas city center during the 2023-2024 fall semester, consists of 612 students out of 34.525 students in 5th, 6th, 7th, and 8th grades, considering a sampling error of $d = \pm 0.03$ at a significance level of 0.05, and this number is above the minimum requirement (min=384). The data of the research were obtained using the "Game Addiction Scale for Children" and the "Social Anxiety Scale for Children". In the analyses, demographic information of the participants was calculated using frequency and percentage analyses. Afterwards, independent samples t-test was used to compare the score averages of two independent groups with each other, and one-way ANOVA test was used to compare the score averages of at least three or more sample groups on the relevant variable. Tukey test was applied to detect groups with significant differences between them in multiple comparisons. Finally, Pearson

Correlation test was applied to determine the direction and level of the relationship between students' digital game addictions and social anxiety levels.

Findings

It was determined that the participants in the study had a moderate level of digital game addiction. It was determined that the social anxiety levels of secondary school students were at moderate levels. According to the research results, it is seen that male students have a higher level of digital game addiction according to the gender variable. There is a significant difference in students' digital game addictions according to their grade level variable. It was determined that there was a significant difference in the scores students received from the GASC scale according to the mother's education variable, and that digital game addictions were higher among those whose mothers graduated from primary school or high school. In this study, although there was no significant difference in the participants' social anxiety levels according to the mother's education level variable, it was determined that the students whose mothers were university graduates received the lowest scores. It was concluded that the education level of the father was effective in the average scores of the students on the GASC scale. It was determined that the social anxiety levels of the students included in the study made a significant difference according to the data obtained according to the educational status of the father. It was found that the groups with the lowest social anxiety levels were those whose fathers were university graduates. According to the research results, there is a very low positive relationship between students' digital game addictions and social anxiety levels.

Discussion & Conclusion

Generally, studies encompassing both digital addiction and social anxiety consistently reveal a positive correlation with negative factors and a negative correlation with positive factors. Research has concluded the connection between digital game addiction, or more broadly digital anxiety, and social anxiety with various factors, including family dynamics, environmental influences, gender disparities, and communication deficiencies. To gain more comprehensive insights into these issues, meta-synthesis studies could be undertaken, considering the collective body of research. Conducting qualitative research can further explore the underlying factors influencing digital addiction and social anxiety, unraveling their root causes and proposing practical interventions. It is crucial not to overlook the reciprocal negative impact of one variable on the other, emphasizing the importance of educating parents in this regard. Parents may acquire information from diverse sources, however, it is imperative to provide targeted education for parents on digital addiction and its relationship with social anxiety, especially within school settings. This issue extends beyond Türkiye and is a global concern, which requires the tracking and dissemination of global research efforts in the field.

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Sosyal Anksiyetelerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi

Aysel ARSLAN, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, ORCID ID: 0000-0002-8775-1119

Öz

Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal anksiyete düzeylerinin bazı demografik değişkenlere göre incelenmesi, dijital bağımlılık ve sosyal anksiyete düzeyleri arasındaki ilişkinin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın örneklem grubunu random yöntemle Sivas il merkezinde 2023-2024 güz yarısında eğitimlerine ortaokul düzeyinde devam eden öğrenciler oluşturmaktadır. Örneklem grubunda 315 kız (%51.5)-297 erkek (%48.5) olmak üzere 612 öğrenci yer almıştır. Verilerin toplanmasında Şahin vd.'nin (2019) geliştirdiği "Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ile La Greca vd. (1988) tarafından geliştirilen Türkçeye uyarlaması Demir vd. (2000) tarafından yapılan "Çocuklar İçin Sosyal Anksiyete Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçeklerin geliştirilme süreçlerinde sırasıyla Cronbach Alpha katsayıları .78 ve .81, bu çalışmada ise .71 ve .85 olarak hesaplanmıştır. Araştırmada elde edilen verilerin öncelikle normallik analizleri yapılmış ve elde edilen bulgular neticesinde parametrik testler uygulanmıştır. Yüzde ve frekans analizleri, bağımsız t testi, tek yönlü ANOVA ve Pearson Korelasyon testi kullanılmıştır. Analizler neticesinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet, sınıf düzeyi anne ve baba eğitim durumu; sosyal anksiyete düzeylerinin sınıf düzeyi ve baba eğitim durumu değişkenlerine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı sonucuna ulaşılmıştır ($p<.05$). Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal anksiyete düzeyleri arasında pozitif yönde düşük düzeyde ($r=.056$) bir ilişki belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Bağımlılık, Oyun Bağımlılığı, Sosyal Anksiyete, Ortaokul, Öğrenci



Inönü Üniversitesi
Eğitim Fakültesi Dergisi
Cilt 25, Sayı 2, 2024
ss. 691-712

DOI
10.17679/inuefd.1436193

Makale Türü
Araştırma Makalesi

Gönderim Tarihi
13.02.2024

Kabul Tarihi
12.06.2024

Önerilen Atıf

Arslan, A. (2024). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile sosyal anksiyetelerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Inönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(2), 691-712. DOI: 10.17679/inuefd.1436193

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Sosyal Anksiyetelerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi

1. Giriş

Teknoloji her çağda dünyanın gelişiminde önemli bir yere sahip olmuştur. Medeniyetlerin oluşması gelişmesi bağlamında her çağın kendine özgü teknolojisi itici güç olarak görev yapmıştır. Geçmişteki teknoloji anlayışının içeriği günümüzde değişerek dijital araçlara doğru evrilmiştir. Günümüzde hayatın her alanında dijital araçlar yerini almış ve insan yaşamının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Teknolojinin insanların hayatını oldukça kolaylaştırdığı bilinen bir gerçeklik olmasına karşın olumsuz yanlarının da olduğu görülmektedir. Teknolojinin iletişim, sosyal ortamlar, internet gibi süreçleri etkilemesiyle birlikte bireylerde sanal dünyaya doğru aşırı bir yöneliminin olduğu tespit edilmiştir. İlk başlarda teknoloji bağımlılığı olarak adlandırılan bu durum daha sonra dijital bağımlılık şeklinde adlandırılmaya başlanmıştır (Khang vd., 2013). Aslında bağımlılık kavramı geleneksel anlamıyla bireylerin farklı maddelere olan aşırı eğilimini içermektedir. Ancak günümüzde bağımlılık türlerinin daha geniş kapsamda ele alındığı görülmektedir. Günümüzde bağımlılık madde ve davranışsal bağımlılık olarak iki ana üst başlıkta ele alınmaktadır. Esrar, eroin, tütün, alkol, sigara gibi maddelere yönelik olan bağımlılıklar madde bağımlılığı; alışveriş, seks, şiddet, ilişki, iletişim, teknoloji, spor gibi davranışları içeren bağımlılıklar ise davranış bağımlılığı olarak tanımlanmaktadır (Arslan, 2020).

Dijital bağımlılık davranışsal bağımlılıklar içinde yer almaktadır. Dijital bağımlılık yaşayan bireylerin psikolojik olarak neler yaşadığının bilinmesi bu bağımlılığın daha iyi anlaşılabilmesinde önemlidir. Birçok bağımlılık türünde olduğu gibi dijital bağımlılık yaşayan birey dijital araç-gereçleri veya ortamları stres, can sıkıntısı veya ruh halindeki değişimler nedeniyle kullanabilir. Ancak buna yönelik kontrol gücü tükendiğinde bağımlılık ileri boyuta taşınmış olmaktadır (Young & De Abreu, 2017). Dijital bağımlılığın davranışsal boyutunda fomo, yoksunluk, tolerans, nükssetme sonuçlarıyla karşılaşmaktadır. Fomo, bireyin dijital ortamlarda yer alan sosyal etkinlikleri, haberleri, etkileşimleri vs. kaçırmaları sonucunda dışlanmalarına yönelik korku yaşamaları olarak ifade edilmektedir. Yoksunlukta ise birey dijital araçlarına veya ortamlara kısa sürelerle olsa bile erişemediklerinde madde bağımlılığında olduğu gibi yoksunluk belirtileri gösterebilmektedir. Bireylerin gittikçe artan sürelerle dijital araç ve ortamlarında bulunmaya başlamaları olmadığında memnuniyetsizlik yaşamaları tolerans olarak tanımlanmaktadır. Dijital bağımlı olan bireyler araç ve ortamlardan uzaklaştıklarında bağımlılık tekrar eskiden olduğu gibi nüksedebilmektedir (Taştepe vd., 2021). Birey kontrolünü kaybettiğinde düşünmeden, umursamaz, aceleci davranışlarla dürtüsellğe neden olmaktadır (Chemnad vd., 2022).

Dijital bağımlılık önceleri çok fark edilmese de gün geçtikçe bütün dünyada üzerinde dikkatlice durulan bir kavram olmuştur. Çünkü yapılan araştırmalarla dijital bağımlılığın bireylerin bilişsel, duyuşsal, psiko-motor ve sosyal alanlarında yaptığı tahribat ortaya konulmaktadır (Arslan, 2020; Rahmatullah vd., 2022). İnternet, telefon, bilgisayar gibi farklı kavramlarla dijital bağımlılık kavramı birbirini kapsayıcı bir ilişki içindedir. İnternet bağlantısı kurulabilen tüm cihazlar dijital teknolojiyle ilişkili kabul edilmektedir. Ancak çevrim içi bağlantı dijital bağımlılığın olmazsa olmaz koşulu olmamaktadır. Çünkü dijital araçlar internetle aktif bağlantı kurulmadığında da kullanılabilir (Almourad vd., 2020). Çevrim içi olarak veya

olmadan kullanılabilen dijital araçların bireylerce aşırı kullanımını ifade eden en genel ifade ve bir bağlamda da etiket olarak dijital bağımlılık terimi kullanılmaktadır (Cham vd., 2019).

Dijital bağımlılık Khang vd. (2013) tarafından dijital araç-gereçlerin, ortamların aşırı ve sorunlu kullanımı sonucu ortaya çıkan bir tür bağımlılık şeklinde tanımlanmaktadır. Günümüzde ağırlıklı olarak dijital bağımlılık kavramı; teknoloji bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı, internet bağımlılığı, oyun bağımlılığı, ekran bağımlılığı, telefon bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı vb. teknolojiyle ilişkili olan farklı bağımlılıklarını da kapsamaktadır (Singh & Singh, 2019). Bireyin ihtiyacı olmadığı halde gün içinde dijital araçları kullanma, dijital ortamlara girme, kontrol etme gerekliliği hissetmesi dijital bağımlılıkla ilgili göstergeler olarak kabul edilmektedir. Ayrıca dijital araçları genelde kullanılan ve uyku zamanının dışında kullanmak, yine benzer şekilde dijital ortamlara girmek, sürekli olarak dijital ortamlarda yer almayı istemek veya dijital araçları kontrol etme isteği duymak da dijital bağımlılıkla ilişkilendirilmektedir. Ancak dijital bağımlılığın sadece süreye veya isteğe bağlı olarak ele almak tanılama için yeterli olmayabilir. Çünkü birey dijital araçlara veya ortamlara yönelik aşırılık belirtileri göstermemekle birlikte dijital bağımlılık yaşayabilir. Dijital bağımlılıkta; bireyin davranışsal, psikolojik göstergeleri ve bunlarla bağlantılı olan olumsuz deneyimleri birlikte ele alınmalıdır (Cham vd., 2019).

Dijital bağımlı bireyler dijital araç veya ortama erişemediklerinde kaygı ve üzüntü gibi depresif belirtiler göstermektedir (Kim vd., 2006). Kuss (2013), dijital bağımlılığın bireyler için potansiyel bir ruhsal sorun olduğunu ifade etmektedir. Mo vd. (2020) dijital bağımlılığın benlik saygısını azalttığını, dolayısıyla da akademik başarı ve beklentilerini olumsuz şekilde etkilediğini belirtmektedir. Bunun yanı sıra dijital bağımlılık duygu durum ve hiperaktivite bozuklukları, dikkat eksikliğine neden olmaktadır (Aboujaoude, 2010). Üzerinde önemle durulması gereken bir husus da dijital bağımlılığın bireyin beyin gelişiminde bazı olumsuz risk ve etkileridir (Baciu, 2020). Bu durum özellikle beyin nöro-gelişimin devam ettiği genç yaşlarda daha fazla risk taşımaktadır (Cerniglia vd., 2017). Dijital bağımlılığın fiziksel etkileri arasında uykusuzluk ve hareketsizlik bulunmaktadır. Bu etkiler bireylerin hızlı kilo alıp vermelerine neden olarak bireylerde iştah ve yeme içme bozuklukları ortaya çıkabilir (Baciu, 2020; Dresp-Langley & Hutt, 2022; Griffiths, 2000; Young, 2004). Uzun süre hareketsizliğin bir diğer neticesi de omurilikte ortaya çıkan sorunlardır (Arslan, 2020). Dijital teknolojilerin iş ve özel hayatta yoğun olarak kullanılmasıyla bireyler bağımlılığa doğru eğilim gösterebilir. Bu durumun bireylerin sosyal ilişkilerinde, benlik algısında ve akademik başarısında olumsuz neticeleri görülmektedir (Mo vd., 2020). Dijital bağımlılığın sosyal boyuttaki olumsuz etkilerine bakıldığında iletişim bozuklukları, aileden uzaklaşma, mesleki hayatın olumsuz etkilenme, asosyallik, sosyal kaygı (anksiyete) gibi etkilerinin olduğu ifade edilmektedir (Cham vd., 2019). Sosyal kaygı, dijital bağımlılığın sonucu veya nedeni olabilir. Birey sanal ortamda geçirdiği uzun süreçler neticesinde sosyal ilişki kurmakta zorlanmaktadır. Toplum içinde iletişim kurması gerektiği ortamlardan kaçınmakta veya aşırı zorlanmaktadır (Bardakçı & Arslan, 2021).

Sosyal kaygı; toplumsal ilişkiye ve iletişime yönelik utanma, başkaları tarafından yargılanma, komik duruma düşme, rezil olma, eleştirilme gibi düşüncelerle bireyin yaşadığı huzursuzluk durumu olarak ifade edilmektedir (Merriam-Webster, 2023). Sosyal kaygı bireyin kontrol altında tutabileceği düzeyde olabileceği gibi kontrol edemeyeceği kadar yüksek düzeyde de olabilir. Bu durumda birey toplum içinde olmak istemeyerek kaçınma eğilimi göstermektedir (Koyuncu, 2012). Benlik algısı ve öz-saygısı düşük olan bireyler toplumsal

ilişkilerde olası olumsuzluklara daha çok odaklandıklarından dolayı bunu yaşamamak için sosyal iletişimden kaçınmaktadır (Park & Manner, 2009). Bireylerin sürekli olarak çevrelerinden onay almaya ihtiyaç duymalarının sosyal kaygıyı artırdığı ve benlik saygısını azalttığı ifade edilmektedir (Hamarta & Demirbaş, 2009).

Sosyal kaygının nedenleri ve başlama yaşı ile ilgili olarak araştırmacıların bir kısmı ergenlik dönemini işaret ederken (Bao vd., 2022) bazıları ise daha erken yaşlara dikkat çekmektedir (Telci, 2019). Şahan ve Çapan (2017) sosyal kaygının temelini çocukluk dönemine uzanmakla birlikte 13-14 yaş civarında fark edilmeye başladığını ve ergenlik döneminin etkileriyle birlikte zirve yaptığını söylemektedir. Bireyin gerek çocukluk gerekse ergenlik dönemlerinde yaşamının diğer dönemlerine kıyasla çevresel etkenlere daha açık ve savunmasız olmasının önemli olduğu belirtilmektedir. Ebeveynlerin mükemmeliyetçi bir yapıda olmaları neticesinde yaşanan baskı, hata yapmaktan korkma, yetersizlik duygusu yaşama gibi durumlar ortaya çıkmaktadır. Bunun yanı sıra ergen benmerkezciliği neticesinde sürekli takip edildiğini düşünme, çevre ve akran düşüncelerine karşı aşırı hassasiyet gösterme ve bunlarla başa çıkamama durumunda içe kapanma eğilimi görülmektedir. Sosyal ortamlarda duyulan huzursuzluk, utanma, çekinme gibi duygu ve davranışlar gittikçe ağırlaşarak sosyal kaygıya dönüşmektedir (Bal & Öner, 2014). Sosyal kaygının temel belirtileri; sosyal ortamda gözlendiği ve baskı altında kalma korkusu, davranış ve sözlerinden ötürü eleştirilme korkusu, utanç duyulacak davranışlar yapma korkusudur. Bağlantılı belirtileri ise; yaşadığı endişenin bireyi yaptıklarında olumsuz etkilemesi, kaygı nedeni olmadığı halde endişeli olma halinin süreklilik kazanmasıdır (Ramaiah, 2005). Sosyal kaygıyı tetikleyen uyaranlar farklı olabilir. Örneğin karşılaşmak istemediği bir kişi, bir olay, bir olgu vb. olabilir. Sosyal kaygı yaşayan bireyde yüzde kızarma, ellerde titreme, mide bulanması, kalp ritminde hızlanma, ağız kuruması, titreme gibi fiziksel belirtiler görülebilir (Aydoğdu, 2013; Bardakçı & Arslan, 2021). Bunları yaşayan birey bulunduğu ortamdan hızlıca uzaklaşmak için çok şiddetli bir arzu hissetmektedir. Bu duygu zamanla bireyde yerleşerek sosyal ortamlardan tamamen uzaklaşmaktadır (Yılmaz vd., 2015).

Sosyal kaygısı yüksek olan bireyler aslında sosyal ağları kullanırken de genel olarak pasif durumda olup daha fazla zaman harcamaktadır. Bu durumdaki bireyler sosyal ağlarda da iletişim kurmakta zorlanmaktadır (Shaw & Gant, 2002). Sosyal kaygı yaşayan birey dijital araçları kullanma ve dijital ortamlarda problem yaşamaktadır (Caplan, 2002). Bu konuda yapılan çalışmalar bakıldığında sosyal kaygıları yüksek olan bireylerin diğer bireylere göre sanal ortamlarda daha fazla vakit geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır (Ağılgat, 2023; Arslan, 2019b; Bardakçı & Arslan, 2021). Sosyal kaygının dijital bağımlılığın nedeni veya sonucu olduğu konusunda tartışmalar olsa da yapılan çalışmalarda birbirini destekleyen bir yönelim gösterdikleri tespit edilmiştir (Ağılgat, 2023; Bardakçı & Arslan, 2021; Doğan & Tosun, 2016; Minaz & Bozkurt, 2017). Dijital bağımlılık tüm dünyada üzerinde önemle durulması gereken sorunlar arasında yerini almıştır. Teknolojinin bu istenmeyen yan etkisi denilebilecek durum için çok erken yaşlardan itibaren aile, okul ve toplumun tüm kesimlerinin farkındalığının gelişmiş olması, gereken tedbirler konusunda iş birliği yapması önemlidir. Dijital bağımlılığın fiziksel, sosyal, akademik, psikolojik, sağlık vb. birçok konuda dolaylı yan etkileri görülmektedir. Özellikle her yaşta olmakla birlikte çocuk ve gençlerin daha ağırlıklı olarak dijital oyunlara yönelik bağımlılık yaşamaları hayatlarının sonraki süreçlerinde kalıcı ve olumsuz sonuçlara neden olabilir. Sanal ortamlarda çok uzun süreyle kalmak bireyin toplumdaki uzaklaşmasına, iletişim kurma becerilerinin azalmasına, sosyal kaygı yaşamalarına yol açabilir. Alan yazınında

dijital bağımlılık farklı değişkenlerle birlikte araştırılmıştır. Bu çalışmalara bakıldığında; Yılmaz (2013) dijital bağımlılıkla lise düzeyinde problem çözme becerileri, Arslan (2020) lise düzeyinde şiddet eğilimi, Arslan ve Bardakçı (2020) üniversite düzeyinde iletişim becerileri, Bardakçı ve Arslan (2021) üniversite düzeyinde sosyal kaygı, Altınok (2021) lise düzeyinde yaşam doyumu, Arslan (2022) ortaokul düzeyinde öz-yeterlik, Güler (2021) saldırganlık eğilimini birlikte araştırmıştır. Sosyal kaygının birlikte araştırıldığı değişkenlere bakıldığında; Erkan'ın (2002) ebeveyn tutumları, Karaşar'ın (2014) bağlanma stilleri, Zorbaz'ın (2014) problemleri internet kullanımı, Altınay-Bor'un (2018) ve Ağılga'tın (2023) sosyal kaygıyla sosyal medya, Arslan'ın (2019b) genel öz-yeterlikle sosyal kaygıyı birlikte araştırdıkları görülmektedir. Her iki kavram için de erken yaşlarda yapılan tespit ve tedbirlerin önemli olduğu alan yazında vurgulanmakla birlikte (Ağılga, 2023; Arslan, 2019b; Bardakçı & Arslan, 2021) gerek genelde dijital bağımlılık özelde dijital oyun bağımlılığı gerekse sosyal kaygıya ilişkin olarak ortaokul düzeyinde yapılan çalışmaların diğer eğitim düzeylerine kıyasla daha az olduğu belirlenmiştir. Araştırmacılar yaptıkları alan yazını taramasında ortaokul düzeyinde dijital oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyeteyi bir arada ele alarak yapılan bir çalışmaya denk gelmemiştir. Bu bağlamda bu çalışmanın yapılması tasarlanmış ve alan yazına katkı sunacağı düşünülmüştür. Bu araştırmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal anksiyete düzeylerinin bazı demografik değişkenlerle birlikte incelenmesi ve aralarındaki ilişkinin ortaya konulması amaçlanmıştır. Belirlenen amaca uygun olarak araştırma bulgularında aşağıdaki soruların yanıtı aranmıştır.

Ortaokul öğrencilerinin;

- ✓ Dijital oyun bağımlılık ve sosyal anksiyete düzeyleri nedir?
- ✓ Dijital oyun bağımlılık ve sosyal anksiyete düzeyleri araştırmada yer alan demografik değişkenler açısından anlamlı düzeyde farklılık göstermekte midir?
- ✓ Dijital oyun bağımlılık ve sosyal anksiyete düzeyleri arasındaki ilişkinin yönü ve düzeyi nedir?

2. Yöntem

2.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada nicel araştırmalarda sıklıkla kullanılan betimsel tarama yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın örneklem grubu ise seçkisizliği esas alan random örnekleme yöntemine göre belirlenmiştir. Random örnekleme yönteminin çalışmalarda tercih edilmesinde en önemli sebep araştırma evreninde yer alan ve araştırmanın amacına göre evreni temsil kabiliyetine sahip olan her bir birimin seçilme şansının olmasıdır. Tamamen tesadüfi olarak örneklem grubu belirlenmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2021). Araştırma için evrenden çekilen bir birim diğer birimlerin seçilme olasılığını etkilemektedir. Random örnekleme yöntemi bu bağlamda örneklem seçimini kolaylaştırdığı ve yansızlığı sağladığı için araştırmacılara avantaj sağlamaktadır (Sharma, 2017).

2.2. Evren \ Örneklem

Araştırmanın örneklem grubunu random yöntemle Sivas il merkezinde 2023-2024 güz yılında 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencisi olan 34.525 öğrenciden 0.05 anlamlılık düzeyinde $d = \pm 0.03$ örnekleme hatası dikkate alındığında (Yazıcıoğlu & Erdoğan, 2014) minimum sayının (min=384) üstünde yer alan 612 (315 kız-297 erkek) öğrenci oluşturmaktadır. Örneklem grubundaki

öğrenciler beş farklı ortaokulda öğrenim görmektedir. Örneklemeye ilişkin demografik bilgilere Tablo 1’de yer verilmiştir

Tablo 1

Katılımcılara İlişkin Demografik Bilgiler

Değişkenler		(f)	(%)
Cinsiyet	Kız	315	51.5
	Erkek	297	48.5
Sınıf	5.Sınıf	138	22.5
	6.Sınıf	177	28.9
	7.Sınıf	162	26.5
	8.Sınıf	135	22.1
Anne Eğitim Düzeyi	İlkokul	216	35.3
	Ortaokul	210	34.3
	Lise	147	24.0
	Üniversite	39	6.4
Baba Eğitim Düzeyi	İlkokul	111	18.1
	Ortaokul	198	32.4
	Lise	216	35.3
	Üniversite	87	14.2

Tablo 1 incelendiğinde; kız öğrencilerin oranı %51.5 erkek öğrencilerin oranından %48.5 fazla olmakla birlikte nispeten yakın olduğu görülmektedir. Sınıf düzeyine göre en fazla öğrencinin %28.9’luk oranla altıncı sınıf düzeyinde olduğu; anne eğitim durumunun %35.3’lük oranla ilkokul, baba eğitim oranının %35.3’lük oranla lise düzeyinde daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

2.3. Veri Toplama Araçları

Yapılan çalışmada araştırmanın verilerini elde etmek için iki farklı ölçek kullanılmıştır. Bunlar; “Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Çocuklar İçin Sosyal Anksiyete Ölçeği” ölçekleridir. Kullanılan ölçeklerle ilgili bilgiler aşağıda sunulmuştur.

Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇDOB): Şahin vd., (2019) tarafından geliştirilmiş olan ölçeğin 6 maddelik tek faktörlü bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. “Benim için hiç uygun değil=1 ... Benim için tamamıyla uygun=5” şeklinde ifade edilmiş olan uç seçenekler arasında beşli likert tipine uygun olarak hazırlanan ölçeğin güvenilirliği ölçek geliştirme çalışmasında .78, bu çalışmada ise .77 olarak hesaplanmıştır. Araştırmaya katılan öğrenciler ölçekten minimum alınabilen puan 6 maksimum alınabilen puan ise 30’dur. Ölçekten alınan puanlar arttıkça katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının da arttığı yorumunda bulunulabilir.

Çocuklar İçin Sosyal Anksiyete Ölçeği (ÇSA): La Greca vd.’nin (1988) orijinal formunu geliştirdiği ölçeğin Türkçeye uyarlama çalışması Demir vd. (2000) tarafından yapılmıştır. ÇSA 18 maddeden oluşmakta olup tek boyutlu bir yapıya sahiptir. “Hiçbir zaman=1 ... Daima=5” şeklinde ifade edilmiş olan uç seçenekler arasında beşli likert tipine uygun olarak hazırlanan ölçeğin güvenilirliği ölçek geliştirme çalışmasında .81, bu çalışmada ise .85 olarak hesaplanmıştır. Araştırmaya katılan öğrenciler verdikleri yanıtlarla ölçekten minimum 18 puan alırken maksimum 90 puan almaktadır. Ölçekten alınan puanlar arttıkça katılımcıların sosyal anksiyete düzeylerinin de arttığı yorumunda bulunulabilir.

Öğrencilerin araştırmada kullanılan ÇDOB ve ÇSA ölçeklerinden aldıkları puanlar neticesinde bu çalışma kapsamında ortaya çıkan ölçek bilgileri Tablo 2’de yer almaktadır.

Tablo 2
ÇDOB ve ÇSA Değişkenlerine Ait Bulgular

Ölçekler	n	\bar{X} (5)	\bar{X} (100)	sd	Min.	Max.	Skewness	Kurtosis	Cronbach Alpha
ÇDOB	612	2.35	46.94	4.77	6	30	.458	.238	.710
ÇSA	612	2.42	48.39	13.43	19	81	.322	-.316	.845

Tablo 2’de verilen ölçeklerin ortalama puanlarına bakıldığında her iki ölçek için de orta düzeyde ($30 < 70$) olduğu görülmektedir. Çarpıklık ve basıklık değerlerine bakıldığında çarpıklık (Skewness) değerlerinin ÇDOB için .458, ÇSA için .322; basıklık (Kurtosis) değerlerinin ÇDOB için .243, ÇSA için -.316 olduğu hesaplanmış ve (± 1.96) kabul edilebilir aralıkta olduğu belirlenmiştir (Kalaycı, 2014). Ölçeklerin Cronbach Alpha katsayısı değerleri dikkate alındığında, ÇDOB ölçeğinin Cronbach Alpha katsayısının 0.710; ÇSA ölçeğinin ise .845 değer aldığı belirlenmiştir. Ölçeklerin bu çalışmada elde edilen güvenilirlik değerlerine bakılarak oldukça güvenilir oldukları ifade edilebilir (Kartal & Bardakçı, 2019).

2.4. Verilerin Toplanması ve Analizi

Veri toplama aracı araştırmanın örneklemini oluşturan 612 öğrenciye ölçeklerin 08 Ocak 2024 – 15 Ocak 2024 tarihleri arasında yüz yüze uygulanmasıyla elde edilmiştir. Formlar uygulanmadan önce araştırmacı tarafından katılımcılara ölçeklerin uygulanma amacı ve nasıl doldurulması gerekliliğine ilişkin bilgi verilmiştir. Ayrıca gönüllülük çerçevesinde katılımlarının isteğe bağlı olduğu, istemedikleri sorulara yanıt vermeyebilecekleri ve formu doldurmayı istedikleri an bırakabileceklerine ilişkin açıklama yapılmıştır. Doldurulan ölçekler SPSS .29 paket programına araştırmacı tarafından aktarılmış daha sonrasında hatalı girilen ölçek olup olmadığı kontrol edilmiştir. Ölçeklerin toplam ve faktörlere ilişkin maddeleri toplanarak analize hazır hale getirilmiştir.

2.5. Kullanılan İstatistiksel Yöntemler

Ölçeklerin alt boyutlar ve toplamından elde edilen puanlar normallik varsayımını karşılayıp karşılamadığına yönelik olarak uygulanan Kolmogorov-Smirnov (K-S) normallik testi ile bakılmış, aynı zamanda boyutlara ilişkin çarpıklık ve basıklık değerleri kontrol edilmiştir. Ölçeklerin çarpıklık ve basıklık değerlerine ilişkin elde edilen bulgular Tablo 2’de sunulmuştur. Ölçeklerden elde edilen bulgular sonucunda parametrik testlerin uygulanabileceğine karar verilmiştir. Yapılan analizlerde katılımcıların demografik bilgileri frekans ve yüzde analizleriyle hesaplanmıştır. Sonrasında bağımsız iki gruba ait olan puan ortalamalarının birbirleriyle karşılaştırılmasında bağımsız gruplar örneklem t testi, en az üç ya da daha fazla sayıdaki örneklem grubunun ilgili değişkene ait puan ortalamalarının karşılaştırılmasında ise tek yönlü ANOVA testi kullanılmıştır. Çoklu karşılaştırmalarda aralarında anlamlı farklılık olan grupların tespiti için Tukey testi uygulanmıştır. Son olarak da öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile sosyal anksiyete düzeyleri arasındaki ilişkinin yönü ve düzeyinin belirlenmesi amacıyla Pearson Korelasyon testi uygulanmıştır. Söz konusu istatistiksel analizler SPSS .29 paket programında yapılmıştır. Yapılan analizler neticesinde elde edilen bulgular, araştırmacı ve okuyucular tarafından anlaşılabilirliğinin sağlanması amacıyla tablo halinde görselleştirilerek gerekli açıklamalar eklenmiştir.

3. Bulgular

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen analizler sonucunda elde edilen bulgular uygun açıklamalarla birlikte tablolar halinde sunulmaktadır.

Araştırma neticesinde katılımcıların ÇDOB ve ÇSA değişkenlerine ilişkin puanlara cinsiyet değişkeninin etkisinin belirlenmesi amacıyla ilişkisiz t testi uygulanmıştır. Analiz bulguları Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3
ÇDOB ve ÇSA Değişkenlerinin Cinsiyete Göre t Testi Sonuçları

Değişken	Cinsiyet	n	\bar{x}	sd	t	p
ÇDOB	Kız	315	12.63	4.62	-8.169	.001*
	Erkek	297	15.63	4.45		
ÇSA	Kız	315	44.45	14.85	1.698	.090
	Erkek	297	42.61	11.71		

* $p < .05$

Tablo 3'teki bulgulara göre, bağımsız t testi analizi neticesinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaştığı saptanmıştır ($p < .05$). Erkek öğrencilerin puanlarının kız öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bunun yanı sıra öğrencilerin sosyal anksiyete düzeylerinin cinsiyet değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermediği bulgusu elde edilmiştir ($p > .05$).

Ortaokul öğrencilerinin araştırma ölçeklerinden aldıkları puan ortalamalarının sınıf düzeyi değişkenine göre incelenmesini amaçlayan ANOVA testinden elde edilen bulgular Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4
ÇDOB ve ÇSA Değişkenlerinin Sınıf Düzeyine Göre ANOVA Sonuçları

Değişken	Sınıf	n	\bar{x}	sd	F	p	Gruplar Arası Farklılık
ÇDOB	¹ 5. Sınıf	138	14.61	4.42	3.985	.008*	* ¹ > ⁴ , * ³ > ⁴
	² 6. Sınıf	177	13.81	4.77			
	³ 7. Sınıf	162	14.78	4.99			
	⁴ 8. Sınıf	135	13.07	4.71			
ÇSO	¹ 5. Sınıf	138	45.17	12.74	16.840	.001*	* ¹ > ³ , * ¹ > ⁴ , * ² > ³ , * ² > ⁴
	² 6. Sınıf	177	48.32	13.79			
	³ 7. Sınıf	162	39.15	13.96			
	⁴ 8. Sınıf	135	40.93	10.61			

* $p < .05$

Yukarıda yer alan tablo incelendiğinde öğrencilerin ÇDOB ve ÇSA ölçeklerinden aldıkları puanlarda sınıf düzeyi açısından istatistiksel olarak farklılık olduğu görülmektedir ($p < .05$) (¹>⁴, ³>⁴). ÇSA ölçeğinde de yine anlamlı farklılıkların alt düzeydeki sınıflar lehine olduğu tespit edilmiştir (¹>³, ¹>⁴, ²>³, ²>⁴).

Ortaokul öğrencilerinin araştırma ölçeklerinden aldıkları puan ortalamalarının anne eğitim durumu değişkenine göre incelenmesini amaçlayan ANOVA testinden elde edilen bulgular Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5
ÇDOB ve ÇSA Değişkenlerinin Anne Eğitim Düzeyine Göre ANOVA Sonuçları

Değişken	Anne eğitim	n	\bar{x}	sd	F	p	Gruplar Arası Farklılık
ÇDOB	¹ İlkokul	216	14.46	5.10	6.224	.001*	* ¹ > ² , * ³ > ²
	² Ortaokul	210	12.97	4.29			
	³ Lise	147	14.90	5.19			
	⁴ Üniversite	39	14.92	2.04			
ÇSA	¹ İlkokul	216	42.90	13.02	2.144	.094	-
	² Ortaokul	210	44.37	13.55			
	³ Lise	147	44.53	14.39			

⁴ Üniversite	39	39.08	10.26
-------------------------	----	-------	-------

* $p < .05$

Öğrencilerin anne eğitim değişkenine göre ÇDOB ölçeğinden aldıkları puanların anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği saptanmıştır ($p < .05$). Dijital oyun bağımlılığı en düşük olan grubun annesi ortaokul mezunu olanlar olduğu görülmektedir ($1 > 2, 3 > 2$). Katılımcıların anne eğitim durumu değişkenine göre sosyal anksiyete düzeylerinde anlamlı farklılık bulunmamasına karşın en düşük puanı annesi üniversite mezunu olan öğrencilerin aldığı tespit edilmiştir ($p > .05$).

Katılımcıların ÇDOB ve ÇSA ölçeklerinden aldıkları puanların baba eğitim durumu açısından incelenmesi amacıyla uygulanan ANOVA testi sonuçları Tablo 6'da yer almaktadır.

Tablo 6

ÇDOB ve ÇSA Değişkenlerinin Baba Eğitim Düzeyine Göre İlişkin ANOVA Sonuçları

Değişken	Baba eğitim	n	\bar{X}	sd	F	p	Gruplar Arası Farklılık
ÇDOB	¹ İlkokul	111	13.70	4.63	2.889	.035*	*2>4
	² Ortaokul	198	14.56	4.79			
	³ Lise	216	14.32	4.93			
	⁴ Üniversite	87	12.90	4.37			
ÇSA	¹ İlkokul	111	43.00	13.18	4.403	.004*	*2>4, *3>4
	² Ortaokul	198	44.68	14.44			
	³ Lise	216	44.64	11.75			
	⁴ Üniversite	87	39.00	14.48			

* $p < .05$

Tablo 6'daki bulgulara göre; öğrencilerin ÇDOB ve ÇSA ölçeklerinden aldıkları puan ortalamalarında baba eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir ($p < .05$). ÇDOB ölçeği için babası ortaokul mezunu olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının üniversite mezunu olanlara göre daha yüksek olduğu görülmektedir ($2 > 4$). ÇSA ölçeği içinse babası ortaokul ve lise mezunu olan öğrencilerin sosyal anksiyete düzeylerinin babası üniversite mezunu olanlara göre daha yüksek olduğu bulgusu elde edilmiştir ($2 > 4, 3 > 4$).

Araştırmada kullanılan ölçeklerin alt boyutları ve birbirleriyle olan korelasyonlarına ilişkin yapılan analiz bulgularına Tablo 7'de yer verilmiştir.

Tablo 7

ÇDOB ve ÇSA Değişkenlerine İlişkin Pearson Korelasyon Bulguları

	ÇDOB	ÇSA
ÇDOB	1.00	.056*
ÇSA		1.00

Tablo 7 incelendiğinde; öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının ile sosyal anksiyete düzeyleri arasında pozitif yönde çok düşük düzeyde bir ilişkinin olduğu görülmektedir ($r = .056$).

4. Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu bölümde; araştırmada yapılan analizler neticesinde ulaşılan bulgular alan yazındaki diğer çalışmalarla birlikte ele alınarak tartışılacaktır. Çalışmaya dahil olan katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının orta düzeyde olduğu belirlenmiştir. Arslan (2020), Arslan (2022) yaptıkları araştırmada katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarını araştırmış ve bu çalışmanın sonuçlarıyla örtüşecek şekilde orta düzeyde olduğu sonucuna ulaşmıştır. Araştırmanın bir diğer amacı olan öğrencilerin sosyal anksiyete düzeylerinin de orta düzeyde olduğu saptanmıştır.

Aslında her iki değişken de olumlu olmayıp beklenen sonuç düşük düzey olmakla birlikte alan yazında bu sonucu destekleyen çalışmalar yer almaktadır. Arslan (2019b) ve Ağılgat'ın (2023) çalışmasında katılımcıların sosyal kaygı düzeylerinin bu çalışmada elde edilen sosyal kaygı düzeyleriyle paralel olarak orta düzeyde bulunmuştur. Burada dijital oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyete üzerinde ergenliğin etkisi olduğu düşünülebilir (Arslan, 2019a; Arslan, 2020). Ergenlik dönemi bireyin hızlı bir fiziksel değişim yaşadığı, sosyal rolleri yüklenmesinin beklendiği, duygusal karmaşa içinde olduğu, üst ve alt kimliklerini belirginleştirmeye çalıştığı zor bir süreçtir (Dasen, 2000). Tüm bu değişimlerle başa çıkmakta zorlanan ergen bir kaçış yolu olarak dijital ortamı seçebilir veya sosyal ortamlarda bulunmaktan kaçınabilir (Young, 2009). Ancak özellikle dijital oyun bağımlılığının dünya genelinde sadece gençler değil her yaşta bireyi içine alan önemli bir sorun olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Sanal ortamlarda geçirilen zamanın artması birçok sorunu süreç içerisinde ortaya koymaktadır (Ağılgat, 2023). Dijital oyun bağımlılığının dolaylı bireyi sosyal hayattan uzaklaştırdığı ve dolaylı olarak da olsa sosyal beceri yitimine neden olduğu ifade edilebilir (Bardakçı & Arslan, 2021).

Araştırma sonuçlarında erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının kızlara kıyasla daha yüksek düzeyde olduğu görülmektedir. Bu sonucu destekleyen çalışmalar bulunmaktadır. Arslan (2020) tarafından yapılan çalışmada erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının kız öğrencilerden yüksek olduğu saptanmıştır. Eryılmaz ve Çukurluöz'ün (2018) çalışmasında da benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Alan yazında erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğunu belirleyen farklı çalışmaların da olduğu tespit edilmiştir (Arslan, 2019a; Arslan, 2022; Gönüç, 2009; Yılmaz, 2013). Gençler'in (2011), lise öğrencilerinin internet bağımlılığını; Çam'ın (2012) öğrencilerin Facebook bağımlılıklarını; Gökçearslan ve Durakoğlu'nun (2014) ortaokul düzeyindeki öğrencilerin internet bağımlılığını belirlemek için yaptıkları çalışmalarda da yine bu çalışmanın bulgularıyla uyumlu olarak erkek öğrencilerin aldıkları puanların kız öğrencilerden daha yüksek olduğu bulunmuştur. Alan yazınında kız öğrencilerin dijital bağımlılık puanlarının erkek öğrencilerden daha yüksek olduğu ve dolayısıyla da bu çalışmayla çelişen sonuçların olduğu araştırmalara rastlanmıştır (Arslan vd., 2015; Çam & Nur, 2015). Bununla birlikte alan yazındaki çalışmalarda ağırlıklı olarak erkek katılımcıların dijital bağımlılık düzeylerinin kadın katılımcılardan daha yüksek olduğu görülmektedir. Arslan (2019a) bu sonucu; toplumsal hayatın içinde erkeklerin daha az denetim altında olmalarına, sosyal ortamlara katılma konusunda isteksiz olmalarına ve dijital araçlara nispeten daha erken yaşlarda erişim sağlayarak ev dışında sanal ortamlara girme olanaklarının olmasına bağlamaktadır. Toplum yapısında son dönemlerde cinsiyet eşitsizliklerinin azaldığı düşünülmekle birlikte farklı konularda değişken olarak etkin olmaktadır. Burada kadınların sadece çevresel şartların etkisiyle dijital ortamlardan uzak kalmaları değil zihinsel ve bilişsel farklılıklarının da etkisinin olduğu düşünülmektedir.

Katılımcıların sosyal anksiyete düzeylerinin cinsiyet değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Ancak anlamlı farklılık olmamasına karşın kız öğrencilerin daha yüksek puan aldıkları görülmektedir. Bu sonuç dijital oyun bağımlılığı puanlarıyla birlikte ele alındığında ilginç bir bulgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Çünkü erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının fazla olması onların dijital ortamlarda daha uzun vakit geçirmelerine dolayısıyla da sosyal ortamlara karşı bir direnç göstermeleri sonucunu getirmelidir gibi bir beklenti olmasına karşın bu karşılanmamıştır. Bardakçı ve Arslan'ın (2021) çalışmasında bu çalışma bulgularının desteklendiği, kadın katılımcıların erkeklerden daha yüksek puan

almalarına karşın cinsiyet faktörünün sosyal kaygıyı etkilemediği görülmüştür. Alemdağ ve Öncü (2015) tarafından yapılan çalışmada da sosyal kaygı üzerinde cinsiyetin etkisinin olmadığı saptanmıştır. Arslan (2019b) yaptığı çalışmada da benzer bir bulguya ulaşılmış ve cinsiyetle sosyal kaygı arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmemiştir. Alan yazınında bu çalışmayı desteklemeyen ve farklı bulguların olduğu çalışmalar da yer almaktadır. İzgiç, Akyüz, Doğan ve Kuğu'nun (2000), Villiers'in (2009), Karaşar'ın (2014), Ağlgat (2023) çalışmalarında kadın katılımcıların sosyal kaygı düzeylerinin erkeklerden yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Öğrencilerin sınıf düzeyi değişkenine göre dijital oyun bağımlılıklarında anlamlı düzeyde farklılık görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı en yüksek olan öğrencilerin beş ve yedinci sınıf düzeyinde eğitim aldıkları, en düşük olanın ise sekizinci sınıf düzeyinde eğitim aldığı sonucuna ulaşılmıştır. Arslan'ın (2022) yaptığı çalışma neticesinde elde ettiği bulgular incelendiğinde sınıf düzeyi yükseldikçe katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının da yükseldiği sonucuna ulaşılmıştır. Arslan (2020) tarafından lise öğrencileri üzerinde yapılan araştırmada dijital bağımlılıkları en yüksek olan grubun lise üçüncü sınıf en düşük olan grubun ise lise dördüncü sınıf olduğu görülmüştür. Gönüç (2009) tarafından yapılan çalışmada katılımcıların dijital bağımlılıklarının sınıf seviyesine göre anlamlı farklılık gösterdiği ve en düşük puanın on ikinci sınıfa devam eden öğrencilere ait olduğu belirlenmiştir. Bu çalışmayla uyumlu olarak sınıf düzeyinin katılımcıların dijital bağımlılıkları üzerinde etkisinin bulunduğu sonucu elde edilmiş farklı çalışmalar alan yazında yer almaktadır (Arslan, 2019a; Bardakçı & Arslan, 2021; Soyöz-Semerci & Balci, 2020). Alan yazınında bu çalışmanın sonucunu desteklemeyen araştırmalar da bulunmaktadır. Eryılmaz ve Çukurluöz (2018) çalışmalarında sınıf düzeyinin katılımcıların dijital bağımlılıkları üzerinde anlamlı farklılık oluşturmadığı sonucunu elde etmiştir. Bu çalışma ve alan yazındaki çalışmalarda birbirini destekleyen bulgular elde edildiği görülmektedir. Sınıf düzeyi yükseldikçe dijital oyun bağımlılığında düşüş görülmesinde ana etkenlerden birinin günümüzde dijital bağımlılığın farkına varılmasıyla birlikte ailelerin farkındalık düzeylerinin gelişmesi, lise sınavlarına hazırlanılması sonucunda ders çalışmaya ağırlık verilmesinin etkileri olduğu düşünülebilir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal anksiyete düzeylerinde sınıf değişkenine göre alt düzeydeki sınıfların daha yüksek puan aldıkları tespit edilmiştir. Bu çalışmanın bulgularını destekleyecek nitelikte çalışmalar alan yazında mevcuttur. Baltacı (2010), Witche ve Fehm'in (2003) araştırmasında sınıf düzeyi değişkeni açısından alt sınıflarda eğitim gören öğrencilerin üst sınıflara kıyasla daha fazla sosyal kaygı yaşadıkları bulgusuna ulaşılmıştır. Bardakçı ve Arslan'ın (2021) çalışmasında sınıf düzeyi değişkeninin sosyal kaygı üzerinde bir etkisinin olmadığı ancak üst sınıflarda kaygı düzeyinin daha yüksek olduğu bulunmuştur. Alemdağ ve Öncü'nün (2015) araştırmasında sınıf düzeyinin sosyal kaygıyı etkilediği üst sınıflardaki öğrencilerin daha fazla sosyal kaygı yaşadıkları belirlenmiştir. Alan yazınında ortak bir eğilim olmadığı görülmektedir. Burada araştırmanın yapıldığı örneklemin özelliklerinin ve çevresel faktörlerin etkisinin olduğu yorumunda bulunulabilir.

Öğrencilerin anne eğitim değişkenine göre ÇDOB ölçeğinden aldıkları puanlarda anlamlı farklılık olduğu ve annesi ilköğretim ve lise mezun olanların dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Dijital bağımlılığı en düşük olan grubun ise annesi üniversite mezunu olanlar olduğu görülmektedir. Arslan'ın (2022) yaptığı çalışma bulgularının bu çalışmayla paralellik gösterdiği, anne eğitim durumu yükseldikçe öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının düştüğü belirlenmiştir. Alan yazında benzer sonuçların elde edildiği çalışmalar

yer almaktadır (Arslan vd., 2015; Gökçe Arslan & Durakoğlu, 2014; Soyöz-Semerci & Balcı, 2020). İlgili çalışmalar da farklı bulguların da elde edildiği görülmüştür. Arslan (2020) tarafından yapılan çalışmada anne eğitim durumunun öğrencilerin dijital bağımlılıkları üzerinde belirleyici bir etken olmadığı sonucu elde edilmiştir. Gönüç'ün (2009) yaptığı araştırma bulgularında anne eğitim düzeyinin öğrencilerin dijital bağımlılıklarını etkilemediği belirlenmiştir. Anne eğitim düzeyinin yükseldikçe çocuğuna yönelik olarak farkındalık düzeyinin yükselmesi beklenen bir durumdur. Bu çalışmada bu beklentiyle uyumlu bir sonuç alınmasına karşın farklı çalışmalarda elde edilen sonuçlarla birlikte ele alındığında farklı yorumlarda bulunulabilir. Dijital bağımlılık nispeten yeni bir kavram olmakla birlikte yapılan çalışmaların sayısı arttıkça daha kapsamlı yorumlar yapılabilir.

Bu çalışmada katılımcıların anne eğitim durumu değişkenine göre sosyal anksiyete düzeylerinde anlamlı farklılık bulunmamasına karşın en düşük puanı annesi üniversite mezunu olan öğrencilerin aldığı tespit edilmiştir. Karaşar'ın (2014) çalışmasında katılımcıların sosyal kaygı düzeyinde anne eğitim düzeyinin etken olduğu ve annesi üniversite mezunu olan öğrencilerin en düşük annesi okuryazar olan öğrencilerinse en yüksek puanı aldıkları tespit edilmiştir. Bu çalışmayla paralel olarak Ağılgat'ın (2023) araştırmasında ergenlerin sosyal kaygı düzeylerinin anne eğitim düzeyi yükseldikçe düştüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Öğrencilerin ÇDOB ölçeğinden aldıkları puan ortalamalarında baba eğitim durumunun etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Babası ortaokul mezunu olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının üniversite mezunu olanlara göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Dijital bağımlılığı en düşük olan grubun babası üniversite mezunu olan öğrencilerden oluştuğu bulunmuştur. Elde edilen bu bulgu üniversite mezunu olan babaların teknolojinin getirdiği sorunlara yönelik farkındalıklarının daha fazla olmasıyla açıklanabilir. Bu sonucu destekleyen Arslan'ın (2022) çalışmasında katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının baba eğitim düzeyi yükseldikçe düştüğü yani aralarında negatif bir korelasyonun olduğu bulgusu elde edilmiştir. Bu çalışmanın bulgularını desteklemeyen çalışmalar da alan yazında bulunmaktadır. Arslan'ın (2020) çalışmasına bakıldığında dijital bağımlılık üzerinde baba eğitim durumunun etkili olmadığı görülmektedir. Dijital bağımlılıkla ilgili yapılan çalışmaların sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Bu çalışmalardan elde edilen bulguların daha genel yargılara ulaşmada araştırmacılara destek olacağı düşünülmektedir.

Araştırmaya dahil olan öğrencilerin sosyal anksiyete düzeylerinin baba eğitim durumuna göre elde edilen verilere göre anlamlı farklılık oluşturduğu saptanmıştır. Babası ortaokul ve lise mezunu olan öğrencilerin sosyal anksiyete düzeylerinin babası üniversite mezunu olanlara göre daha yüksek olduğu bulgusu elde edilmiştir. Sosyal anksiyete düzeyleri en düşük olan grubun babası üniversite mezunu olanlar olduğu sonucu elde edilmiştir. Karaşar'ın (2014) çalışmasında babası lise mezunu olan katılımcıların babası ilköğretim mezunu olanlara kıyasla daha az sosyal kaygı yaşadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Ağılgat'ın (2023) ergenlere yönelik yaptığı araştırmada baba eğitim durumunun sosyal kaygı üzerinde belirleyici bir etki oluşturmadığı yönünde bulgular elde edilmiştir.

Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının ile sosyal anksiyete düzeyleri arasında pozitif yönde çok düşük düzeyde bir ilişkinin olduğu görülmektedir. Arslan'ın (2020) araştırmasında lise öğrencilerinin dijital bağımlılıkları ile şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde orta düzeyde bir korelasyon olduğu sonucu elde edilmiştir. Zorbaz ve Tuzgöl-Dost (2014)

yaptıkları araştırmada lise öğrencilerinin sosyal kaygıları ile problemleri internet kullanımı arasında pozitif bir ilişki olduğu sonucunu elde etmiştir. Teknoloji ile olan ilişkilerinde bağımlılık veya problem durumu olan bireylerin sosyal alanlarda da problemleri oldukları ifade edilebilir. Bu konuyla ilgili olarak Caplan (2005) sosyal iletişimde sorunları olan yüz yüze ilişkilerde zorlanan bireylerin çevrim içi ortamları daha fazla tercih ettiklerini söylemektedir. Dijital ortamlarda kalmayı tercih eden bireylerin süreç içerisinde sosyallikten uzaklaşmalarında artış olduğu ve dolayısıyla da bu durumun dijital ortama ilişkin problemleri kişilik geliştirmelerinde etken olacağı ifade edilmektedir (Zorbaz & Tuzgöl-Dost, 2014). Shepherd ve Edelman (2005) öğrencilerin dijital ortamlarda uzun süre kalmaları sonucunda ilişkiler geliştirdiklerini, sosyal kontrol olmadan ilişkiler kurduklarını ve dolayısıyla kendilerini güvende hissettikleri için daha rahat olduklarını ifade etmiştir. Ayrıca reel hayatta sosyal korkusu yüksek olan bireylerin internet ortamlarına sığındıklarını ifade etmektedir. Yen vd.'nin (2012) Tayvan'da yaptıkları bir araştırmada katılımcıların kendilerini online ortamlarda daha rahat hissettikleri ancak çevrim içi ortamdan uzaklaştıklarında sosyal kaygı düzeylerinde artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Altınay ve Bor (2018) çalışmalarında katılımcıların sosyal kaygılarının sosyal gelişmeleri kaçırma korkusuyla pozitif bir ilişkisinin sosyal yetkinle negatif bir ilişkisinin olduğunu saptamıştır. Karaşar (2014) sosyal kaygı ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkiyi araştırmış ve aralarında orta düzeyde bir ilişki olduğunu belirlemiştir. Ağılgaç (2023) ergenlerin sosyal kaygılarının medya kullanımları üzerindeki etkilerini incelemiş ve sosyal kaygının olumlu medya kullanımlarıyla negatif olumsuz medya kullanımlarıyla pozitif yönde bir ilişkisinin olduğunu tespit etmiştir.

Sosyal kaygı bireyin yaşamında birçok farklı alanı olumsuz yönde etkilemektedir. Greca ve Lopez (1998) bireyin sosyal kaygı düzeyinin yüksek olmasının arkadaşlarıyla olan ilişkisinde kabul düzeyini düşürdüğünü belirlemiştir. Alan yazınında dijital bağımlılıkla sosyal kaygının arasında bir bağlantı olmadığı yönünde bulguları olan çalışmaların olduğu görülmektedir. Bardakçı ve Arslan (2021) üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılıkları ve sosyal kaygıları arasındaki ilişkiyi incelemiş ancak aralarında anlamlı düzeyde bir ilişkinin olmadığı sonucunu elde etmiştir. Dijital bağımlılık ve sosyal kaygının farklı değişkenlerle ilişkisinin araştırıldığı çalışmaların arttığı görülmektedir. Arslan (2022) yaptığı araştırmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile öz-yeterlik düzeylerini birlikte araştırmıştır. Çalışma bulgularında dijital oyun bağımlılığının öz-yeterlik düzeyine negatif yönde etkisi olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Arslan'ın (2020) dijital bağımlılıkla şiddet eğilimleri arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada aralarında pozitif yönde bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Arslan ve Bardakçı (2020) dijital bağımlılıkla iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi incelemiştir.

Alan yazınında dijital bağımlılık ve sosyal kaygı ile ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında her ikisinin de şiddet, sosyal kaygı gibi olumsuz değişkenlerle pozitif; motivasyon, öz-yeterlik gibi olumlu değişkenlerle negatif yönde bir ilişki sergilediği görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı veya genel olarak dijital kaygı ve sosyal kaygının aile, çevre, cinsiyet, iletişim eksikliği gibi etkenlerle ilişkisinin olduğu yapılan çalışmalarla ortaya konulmuştur. Bu konularla ilgili daha kapsamlı bulgular elde edilmesi için yapılan çalışmalar bir bütün olarak ele alınarak meta sentez çalışmaları yapılabilir. Dijital bağımlılık ve sosyal kaygıyı etkileyen etmenlerin derinlemesine araştırılarak nedenlerinin ve alınacak gerçekçi tedbirlerin ortaya konulması için nitel çalışmalar yapılabilir. Bu araştırmanın konusu olan her iki değişkenin birbirini olumsuz etkilediği yani birinin olması diğerinin de artmasına neden olduğu gözden kaçırılmamalıdır. Bu konuda özellikle ebeveynlerin bilgilendirilmesi önem arz etmektedir. Her ne kadar ebeveynler

farklı kaynaklardan bu konuda bilgi edinseler de özellikle okullarda velilere yönelik olarak dijital bağımlılık ve sosyal kaygı ile ilişkili eğitimlerin verilmesi gerektiği düşünülmektedir.

Çıkar Çatışması Bildirimi

Bu çalışmada herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Destek/Finansman Bilgileri

Bu makalede herhangi bir kurum veya kuruluştan destek alınmamıştır.

Etik Kurul Kararı

Araştırmanın etik izni Sivas Cumhuriyet Üniversitesi E-50704946-100-375411 sayılı karar ile alınmıştır.

Kaynakça

- Aboujaoude, E. (2010). Problematic internet use: An overview. *World Psychiatry*, 9(2), 85. <https://doi.org/10.1002/j.2051-5545.2010.tb00278.x>
- Ağılgat, L. (2023). *Ergenlerin sosyal kaygı düzeylerinin sosyal medya kullanım tutumları açısından incelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
- Alemdağ, S., & Öncü, E. (2015). Öğretmen adaylarının fiziksel aktiviteye katılım ve sosyal görünüş kaygılarının incelenmesi. *International Journal of Science Culture and Sport*, 3(3), 287-300. <https://doi.org/10.14486/IJSCS291>
- Almourad, M. B., McAlaney, J., Skinner, T., Pleya, M., & Ali, R. (2020). Defining digital addiction: Key features from the literature. *Psihologija*, 53(3), 237-253. <https://doi.org/10.2298/PSI191029017A>
- Altınay-Bor, H. (2018). *Ergenlerde sosyal medyaya yönelik tutum, sosyal medya kullanımında gelişmeleri kaçırma korkusu ve sosyal kaygı arasındaki ilişkiler* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
- Altınok, M. (2021). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumunun incelenmesi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 19(1), 262-291. <https://doi.org/10.37217/tebd.689774>
- Arslan, A. (2019a). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: Sivas ili örneği. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 63-80. <https://dx.doi.org/10.30855/gjes.2019.05.02.004>
- Arslan, A. (2019b). Sağlık hizmetleri meslek yüksekokulu öğrencilerinin sosyal kaygıları ve genel öz-yeterlik algılarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies*, 3(6), 78-96. <https://doi.org/10.31458/iejes.524860>
- Arslan, A. (2020). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ve şiddet eğilimlerinin belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 8(15), 86-113. <https://doi.org/10.18009/jcer.652390>
- Arslan, A. (2022). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öz-yeterlik düzeylerine etkisi: Yapısal eşitlik modeli çalışması. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 13(5), 132-150. <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1135981>
- Arslan, A., & Bardakçı, S. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin iletişim becerileri üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 8(20), 36-70.
- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., & Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8, 34-58.
- Aydoğdu, B. (2013). *Üniversite öğrencilerinin sosyal kaygı, kaygı duyarlılığı ve madde kullanım durumları* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon, Türkiye.
- Bal, P. N., & Öner, M. (2014). Sosyal kaygı ile başa çıkma psiko-eğitim programının ortaokul öğrencileri üzerindeki etkisi. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 335-348. <http://dx.doi.org/10.12973/jesr.2014.41.17>
- Baltacı, Ö. (2010). *Üniversite öğrencilerinin sosyal kaygı, sosyal destek ve problem çözme yaklaşımları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Konya, Türkiye.

- Bao, Y., Gao, M., Luo, D., & Zhou, X. (2022). The influence of outdoor play spaces in urban parks on children's social anxiety. *Frontiers in Public Health*, 10, 1-10. <http://doi.org/10.3389/fpubh.2022.1046399>
- Bardakçı, S., & Arslan, A. (2021). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının sosyal kaygı düzeyleri üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(230), 899-922. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.710703>
- Caplan, S. E. (2002). Problematic internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18(5), 553-575. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00004-3](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00004-3)
- Caplan, S. E. (2005). A social skill account of problematic internet use. *Journal of Communication*, 55(4), 721-736. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2005.tb03019.x>
- Cerniglia, L., Zoratto, F., Cimino, S., Laviola, G., Ammaniti, M., & Adriani, W. (2017). Internet addiction in adolescence: Neurobiological, psychosocial and clinical issues. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 76, 174-184. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.12.024>
- Cham, S., Algashami, A., Aldhayan, M., McAlaney, J., Phalp, K., Almourad, M. B., & ... (2019). Digital addiction: Negative life experiences and potential for technology-assisted solutions. In *new knowledge in information systems and technologies: Volume 2* (pp. 921-931). Springer International Publishing.
- Chemnad, K., Alshakhsi, S., Al-Harashseh, S., Abdelmoneium, A. O., Al-Khalaf, M. S., Baghdady, A., & ... (2022). Is it contagious? Does parents' internet addiction impact their adolescents' internet addiction? *Social Science Computer Review*. <https://doi.org/10.1177/08944393221117408>
- Çam, E. (2012). *Öğretmen adaylarının eğitsel ve genel amaçlı facebook kullanımları ve facebook bağımlılıkları (SAÜ Eğitim Fakültesi örneği)* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi, Sakarya, Türkiye.
- Çam, H. H., & Nur, N. (2015). Adölesanlarda internet bağımlılığı prevalansı ile psikopatolojik semptomlar ve obezite arasındaki ilişkinin incelenmesi. *TAF Prev Med Bull*, 14(3), 181-188. <https://doi.org/10.5455/pmb.20141016033204>
- Dasen, P. R. (2000). Rapid social change and the turmoil of adolescence: A cross-cultural perspective. *International Journal of Group Tensions*, 29(1), 17-49. <https://doi.org/10.1023/A:1005126629553>
- Demir, T., Eralp-Demir, D., Türksoy, N., Özmen, E., & Uysal, Ö. (2000). Çocuklar için sosyal anksiyete ölçeğinin geçerlilik ve güvenilirliği. *Düşünen Adam*, 13, 42-8.
- Doğan, U., & Tosun, N. İ. (2016). Lise öğrencilerinde problemlili akıllı telefon kullanımının sosyal kaygı ve sosyal ağların kullanımına aracılık etkisi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (22), 99-128. <https://doi.org/10.14520/adyusbd.66762>
- Dresp-Langley, B., & Hutt, A. (2022). Digital addiction and sleep. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(11), 6910. <https://doi.org/10.3390/ijerph19116910>
- Eryılmaz, S., & Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889-912. <https://doi.org/10.17755/esosder.311314>
- Gençer, S. L. (2011). *Ortaöğretim öğrencilerinin internet bağımlılık durumlarının internet kullanım profilleri ve demografik özelliklere göre farklılıklarının incelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi, Isparta, Türkiye.

- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.
- Gönüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van, Türkiye.
- Greca, A. M., & Lopez, N. (1998). Social anxiety among adolescents: Linkages with peer relations and friendships. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 26(2), 83- 94. <https://doi.org/10.1023/A:1022684520514>
- Griffiths, M. (2000). Internet addiction-time to be taken seriously? *Addiction Research*, 8(5), 413-418. <https://doi.org/10.3109/16066350009005587>
- Güler, Y. E. (2021). E-sporcularda dijital bağımlılık ve saldırganlık eğilimi. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(1), 112-131. <https://doi.org/10.33468/sbsebd.162>
- Hamarta, E., Demirbaş, E. (2009). Lise öğrencilerinin utangaçlık ve benlik saygılarının fonksiyonel olmayan tutumlar açısından incelenmesi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21, 239-247.
- İzgiç, F., Akyüz, G., Doğan, O., & Kuğu, N. (2000). Üniversite öğrencilerinde sosyal fobi yaygınlığı. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 1(4), 207-214.
- Kalaycı, Ş. (2014). *SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri (6. Baskı)*. Ankara: Asil Yayıncılık.
- Karaşar, B. (2014). Öğretmen adaylarının bağlanma stilleri ve sosyal kaygı düzeyleri arasındaki ilişki. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(1), 27-49.
- Khang, H., Kim, J. K., & Kim, Y. (2013). Self-traits and motivations as antecedents of digital media flow and addiction: The internet, mobile phones, and video games. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2416-2424. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.05.027>
- Kim, K., Ryu, E., Chon, M. Y., Yeun, E. J., Choi, S. Y., Seo, J. S., & ... (2006). Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: A questionnaire survey. *International Journal of Nursing Studies*, 43(2), 185-192. <https://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2005.02.005>
- Koyuncu, A. (2012). *Sosyal fobi*. İstanbul: Liman Yayınları.
- La Greca, A. M., Dandes, S. K., Wick, P., Shaw, K., & Stone, W. L. (1988). Development of the social anxiety scale for children: Reliability and concurrent validity. *Journal of Clinical Child Psychology*, 17(1), 84-91. https://doi.org/10.1207/s15374424jccp1701_11
- Merriam-Webster. (2023, 7 Şubat). *Social anxiety*. Retrieved from <https://www.merriamwebster>.
- Minaz, A., & Bozkurt, Ö. Ç. (2017). Üniversite öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeylerinin ve kullanım amaçlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(21), 268-286. <https://doi.org/10.20875/makusobed.306903>
- Mo, P. K., Chan, V. W., Wang, X., & Lau, J. T. (2020). Gender difference in the association between internet addiction, self-esteem and academic aspirations among adolescents: A structural equation modelling. *Computers & Education*, 155, 103921. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103921>

- Park, L. E., & Maner, J. K. (2009). Does self-threat promote social connection? The role of self-esteem and contingencies of self-worth. *Journal of Personality and Social Psychology*, 96(1), 203-217. <http://doi.org/10.1037/a0013933>
- Rahmatullah, A. S., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F., & Putri, R. E. (2022). Digital era 4.0: The contribution to education and student psychology. *Linguistics and Culture Review*, 6(S3), 89-107. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6nS3.2064>
- Ramaiah, S. (2005). *Endişe-anksiyete hakkında bilmek istediklerimiz*. Ankara: Bileşim Yayınevi.
- Sharma, G. (2017). Pros and cons of different sampling techniques. *International Journal of Applied Research*, 3(7), 749-752.
- Shaw, L. H., & Gant, L. M. (2002). In defense of the internet: The relationship between Internet communication and depression, loneliness, self-esteem, and perceived social support. *Cyberpsychology & Behavior*, 5(2), 157-171. <https://doi.org/10.1089/109493102753770552>
- Shepherd, M. R., & Edelman, R.J., (2005), Reasons for internet use and social anxiety. *Personality and Individual Differences*, 39, 949-958. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2005.04.001>
- Soyöz-Semerçi, Ö. U., & Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567. <https://doi.org/10.14230/johut869>
- Şahan, M., & Çapan, B. E. (2017). Ergenlerin problemleri internet kullanımında kişilerarası ilişkilerle ilgili bilişsel çarpıtmaların ve sosyal kaygının rolü. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(2), 887-913. <https://doi.org/10.12984/eggeefd.336391>
- Şahin, M., Keskin, S., & Yurdugül H. (2019). Impact of family support and perception of loneliness on game addiction analysis of a mediation and moderation. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 9(4), 15-30. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019100102>
- Taştepe, T., Özçelik, D., & Avcı Çoban, Ö. (2021). Çocuk gelişimi lisans öğrencilerinin çocukların karşılaştığı çevrimiçi risklere yönelik algılarının incelenmesi: Ankara Üniversitesi örneği. *Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi*, 10(1), 14-24. <https://doi.org/10.46971/ausbid.868899>
- Telci, H. T. (2019). *Liselerde akran zorbalığının yaygınlığı ve mağdurların sosyal kaygı düzeylerinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum, Türkiye.
- Villiers, D. P. (2009). *Perfectionism and social anxiety among college students* (Unplashed doctoral dissertation) Northeastern University, Boston, USA.
- Wittchen, H. U., & Fehm, L. (2003). Epidemiology and natural course of social fears and social phobia. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 108, 4-18. <https://doi.org/10.1034/j.1600-0447.108.s417.1.x>
- Yazıcıoğlu, Y., & Erdoğan, S. (2014). *SPSS uygulamalı bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Yen, Y. Y., Yen, C. F., Chen, C. S., Wang, P. W., Chang, Y. H., & Ko, C. H. (2012). Social anxiety in online and reallife interaction and their associated factors. *CyberPsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(1), 712. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0015>
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

- Yılmaz, E. (2013). *Lise 9. ve 10. sınıf öğrencilerinin internet bağımlılık düzeyleri ile problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
- Yılmaz, G., Şar, A. H., & Civan, S. (2015). Investigation of adolescent mobile phone addiction by social anxiety effect of some variable. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 2(4), 20-37.
- Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist*, 48(4), 402-415. <https://doi.org/10.1177/000276420427027>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (2017). *Internet addiction in children and adolescents: Risk factors, assessment, and treatment*. Springer publishing company.
- Zorbaz, O., & Dost, M. T. (2014). Lise öğrencilerinin problemleri internet kullanımının cinsiyet, sosyal kaygı ve akran ilişkileri açısından incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(1), 298-310.

İletişim/Correspondence

Doç. Dr. Aysel ARSLAN
ayselarslan@cumhuriyet.edu.tr