

Nicel Araştırma

Çocuklarda Aleksitimi, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Empatik Eğilim Arasındaki İlişki: Bir Yapısal Eşitlik Modellemesiİbrahim TAŞ^{*}; Hümeysra SEVİNÇ¹¹ İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü, İstanbul, Türkiye**Makale Bilgisi****Anahtar kelimeler:***Bilgisayar oyun bağımlılığı, empati, aleksitimi, çocuklar***Keywords:***Computer gaming addiction, empathy, alexithymia, children***Öz**

Teknolojik gelişmelerin etkilediği alanlardan biri de çocuğun sosyal, fiziksel ve ruhsal gelişimi açısından önemli bir alan olan oyun alanıdır. Geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmış, oyunların niteliği değişmiştir. Bu değişimin beraberinde getirdiği sorunlardan biri de bilgisayar oyun bağımlılığıdır. Gelişim döneminde olmaları ve olası davranışsal bağımlılıklardan daha fazla etkilenmeleri nedeniyle çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ve ilişkili kavramların araştırılması önemlidir. Bu çalışmanın amacı aleksitimi, bilgisayar oyun bağımlılığı ve empatik eğilim arasındaki ilişkiler örüntüsünü açıklamaktır. Araştırma 151'i (%45.6) kız, 180'i (%54.4) erkek olmak üzere toplam 331 kişi üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya katılanların yaşları 8-12 arasında değişmektedir. Araştırmanın verileri Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Çocuklar için Empatik Eğilim Ölçeği ve Çocuklar için Aleksitimi Ölçeği aracılığıyla elde edilmiştir. Araştırmada değişkenler arasındaki ilişkiler örüntüsünü açıklamak için Yapısal Eşitlik Modellemesi kullanılmıştır. Araştırma sonucuna göre duyguları tanımlama güçlüğü, duyguları açıklama güçlüğü ve dışsal yönelimli düşünme bilgisayar oyun bağımlılığını yordamaktadır. Dışsal yönelimli düşünme aynı zamanda empatik eğilimi de yordamaktadır. Ayrıca bilgisayar oyun bağımlılığı da empatik eğilimi yordamaktadır. Aleksitiminin bilgisayar oyun bağımlılığının oluşmasında önemli bir etkiye sahip olduğu görülmektedir. Aynı zamanda bilgisayar oyun bağımlılığının empatik eğilimin azalmasında etkili olduğu görülmektedir.

Abstract

One of the areas affected by technological developments is the playground, which is an important area in terms of social, physical and mental development of the child. Traditional games have been replaced by digital games and the quality of the games has changed. One of the problems brought about by this change is computer gaming addiction. It is important to investigate computer game addiction and related concepts in children because they are in developmental period and are more affected by possible behavioral addictions. The aim of this study was to explain the relationship pattern of alexithymia, computer game addiction and empathic tendency. The research was carried out on a total of 331 persons, 151 (45.7%) of whom were girls and 180 (54.3%) were boys. The ages of participants in the survey ranged from 8 to 12 years. Research data were collected via Computer Gaming Addiction Scale for Children, Empathic Tendency Scale for Children, and Alexithymia Scale for Children. In the study, Structural Equation Model was used. In the study, difficulty in identifying emotions, difficulty in expressing emotions and external-oriented thinking were found to be significant predictors of computer gaming addiction. External-oriented thinking also predicts the empathic tendency. Computer gaming addiction was found to be a significant predictor of empathic tendency. As a result, it appears that alexithymia has an important effect on the emergence of computer game addiction among children. At the same time, it has been seen that computer gaming addiction is also effective in decreasing empathic tendency.

*Sorumlu Yazar, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi-Eğitim Fakültesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü, Halkalı Caddesi No: 281 (34303), Halkalı Küçükçekmece, İstanbul/TÜRKİYE, Tel: 0 (212) 692 87 24
e-posta: ibrahimtas34@gmail.com

DOI: 10.31682/ayna.518450

Gönderim Tarihi (Received): 28.01.2019; Kabul Tarihi (Accepted): 19.08.2019

2148-4376/ All rights reserved.

Giriş

Çocuğun zihinsel, bedensel ve duygusal gelişiminde aktif rol oynayan oyun (Egemen, Yılmaz ve Akil, 2004) çocuğun gelişimi için oldukça önemli bir role sahiptir. Çocuk, yaşamı için gerekli olan bilgi, beceri ve davranışları oyunlar aracılığıyla doğal süreçte öğrenmektedir (Durualp ve Aral, 2010). Oyunun çocuk gelişimi üzerindeki etkisi nedeniyle oldukça önemli ve vazgeçilmez bir etkinlik olduğu söylenebilir.

Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmeler ve kentleşme ile birlikte oyun alanlarının daralması (Başal, 2007) gibi nedenlerle çocukların oynayacağı oyunların niteliği ve şekli değişmeye başlamıştır. Çocuklar açık hava oyunlarından daha çok evlerde ve kapalı alanlarda oynanan oyunlara yönelmeye başlamışlardır. Teknolojinin cezbediciliği ile birlikte çocukların dünyasına bilgisayar oyunları girmeye başlamıştır. Günümüzde çocukların en önemli eğlencesi haline gelen bilgisayar oyunları (Horzum, 2011) çocuklar için faydalı bir araç olabildiği gibi zararlı bir araç da olabilmektedir. Dışarda oynanan oyunların çocuk gelişimi üzerindeki olumlu etkileri ne kadar fazla ise bilgisayar oyun bağımlılığının çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerinin de o oranda fazla olduğu söylenebilir. Okul hayatına karşı ilginin kaybolması, oyunun kahramanları ile aşırı özdeşleşme (Horzum, 2011), sosyal ilişkilerin bozulması (Horzum, Ayas ve Balta, 2008), oyunlarda temsil edilen karakterlerle özdeşleme ve o karakterin temsil ettiği olumsuz öğelerden etkilenme ile şiddeti normalleştirilmesi (Aydoğdu Karaaslan, 2015) bu olumsuzluklardan birkaçını oluşturmaktadır.

Kuss, Rooij, Shorter, Griffiths ve Mheen, (2013) oyun oynamanın internet bağımlısı olma riskini % 2.3 oranında artırdığını ifade etmektedirler. Daha önce internet bağımlılığının beş alt tipinden biri olarak değerlendirilen bilgisayar oyun bağımlılığı (Young, Pistner, O'mara ve Buchanan, 1999), Amerika Psikiyatri Birliği (APA, 2013) tarafından DSM 5'in 2013 yılında yayınlanması ile birlikte internet bağımlılığından bağımsız bir davranışsal bağımlılık türü olarak ele alınmaya başlanmıştır. Bu gelişme oyun bağımlılığının, ilgili çalışmaların yeterli bir seviyeye gelmesi ile birlikte, yakın bir zamanda resmen tanınacağı anlamına gelmektedir. DSM 5'te online oyun bağımlılığı; zihni sürekli olarak meşgul etme, oyunda her geçen gün daha fazla zaman geçirme, yoksunluk belirtileri, oyun oynama süresi ile ilgili diğerlerine yalan söyleme, oyun oynamanın diğer kişilerle problemlere yol açması, negatif duygulardan kaçınmak için kullanma, oyunu bırakma isteğine rağmen bırakamama, oyun dışında diğer alanlara ilginin kaybolması, önemli ilişkilerinde çatışma yaşama ya da o ilişkileri kaybetme şeklinde dokuz kriter olarak ele alınmıştır (APA, 2013, s. 795). Bu gelişme online oyun bağımlılığının var olup olmadığı ile ilgili tartışmaları azaltacak gibi görünmektedir. Ayrıca Dünya Sağlık Örgütü'nün (WHO) çok kısa bir süre önce online oyun bağımlılığını bir ruh sağlığı sorunu olarak tanıması

da (WHO, 2018) önemli bir gelişme olduğu gibi oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmaların önünü açacak gibi görünmektedir.

Alan yazında çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Yıldız, Tüfekçi ve Aksu tarafından (2016) çocuklarla yapılan bir çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir. Benzer şekilde Karaca ve arkadaşları (2016) tarafından yapılan çalışmada da çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyete arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir. Çankaya ve Ergin (2015) çocuklarda oyun bağımlılığını araştırdıkları çalışmada oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif ilişki tespit ederken oyun bağımlılığı ile empati arasında herhangi bir ilişki tespit edememişlerdir. Liu ve arkadaşları (2017) tarafından çocuklarla yapılan çalışmada internet oyun bağımlılığı ile duygu düzenleme ve okula bağlılık arasındaki ilişki incelenmiş ve oyun bağımlılığının her iki kavramla da negatif ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Ayas (2012) ergenlerle yaptığı çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile utangaçlık arasında pozitif ilişki tespit etmiştir.

Aleksitiminin özellikle bilgisayar ve internet kullanımı ile birlikte arttığı düşüncesi (Koçak, 2005) bu kavram ile internet veya bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi araştırmayı önemli kılmaktadır. En genel anlamı ile duyguların işlenmesinde, düzenlenmesinde ve iletişim amaçlı kullanılmasında bilişsel-duygulanımsal bozulma olarak tanımlanan aleksitimi kavramı (Oskis ve arkadaşları, 2013) ilk olarak psikosomatik rahatsızlığı olan bireylerin gözlenmesi ile ortaya çıkmıştır (Taylor, 1987). Çocukluk dönemindeki örseleyici yaşantıların, gelişiminde etkili olduğu kabul edilen (Koçak, 2002) aleksitimi, duyguları tanımlamada ve ifade etmede güçlük (Kemerli ve Çelik, 2015), duyguları düzenleyememe ve duyguların farkında olmadan yaşama (Motan ve Gençöz, 2007) şeklinde kendini göstermektedir. Duyguları sözlü olarak ifade etmede ciddi şekilde güçlük yaşama olarak ifade edilen aleksitimi (Miller, 1987) psikosomatik hastalıklar, madde bağımlılıkları, travma sonrası stres bozukluğu, somatizasyon gibi psikiyatrik rahatsızlıkların temelinde yatan nedenlerin anlaşılmasında önemli bir yapı olarak değerlendirilmektedir (Dereboy, 1990). Aleksitimi yukarıda ifade edilen psikolojik sorunların anlaşılmasında önemli olduğu kadar davranışsal bağımlılıklardan internet bağımlılığının anlaşılmasında da önemli bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Nitekim son zamanlarda internet bağımlılığı ile olan ilişkisi birçok araştırmacının dikkatini çekmiştir (Arcan ve Yüce, 2016; Scimeca ve arkadaşları, 2014).

Aleksitimi ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi ele alan sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Gaetan, Brejard ve Bonnet (2016) tarafından ergenlerle yapılan çalışmada düzenli bir şekilde sürekli olarak video oyunları oynayan ergenlerin aleksitimi puanları düzenli bir şekilde oynamayan ergenlerden anlamlı düzeyde daha yüksek

bulunmuştur. İnternet bağımlılığı ile aleksitimi arasındaki ilişkiyi araştıran çalışmalarda (Arcan ve Yüce, 2016; Bolat, Yavuz, Eliaçık ve Zorlu, 2018; Kandri, Bonotis, Floros ve Zafiropoulou, 2014; Scimeca ve arkadaşları, 2014; Schimmenti ve arkadaşları, 2017) aleksitimi ile internet bağımlılığı arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir.

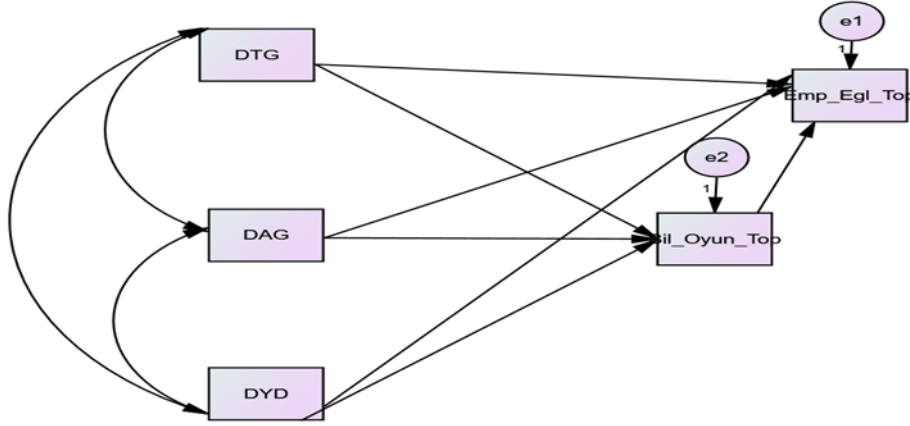
Yukarıda ifade edilen aleksitimi kavramı gibi empati kavramı da (farklı yönlerden de olsa) kişilerarası ilişkilerde önemli rol oynamaktadır. Diğer kişiye duygusunun anlaşıldığını, hissedildiğinin aktarılması şeklinde tanımlanabilecek olan empati (Kaya ve Siyez, 2010), sağlıklı iletişimin temelini oluşturmaktadır. Olumlu ve kişilerarası ilişkilerde kolaylaştırıcı rolü olan empatinin gelişimi (Salı, 2013), çocukluk döneminde ihtiyaçların tam anlamıyla karşılanması ile ilişkili kabul edilmektedir. İhtiyaçları tam olarak karşılanan çocuklar diğerlerinin ihtiyaçlarına ve duygularına daha duyarlı olabilmektedirler (Yüksel, 2009).

İnsanoğlu sosyal bir varlık olması hasebiyle diğer insanlarla sürekli iletişim, etkileşim halindedir. Diğer insanlarla sürekli iletişim halinde olan birey için olumlu ilişki kurmanın gerekliliği açık bir şekilde ortadadır (Yılmaz-Bingöl ve Uysal, 2015). Bu bağlamda insanların kişilerarası ilişkilerde birbirlerini anlamalarına yardım eden ve böylece iletişim çatışmalarını en aza indirgeyen empati (Rehber ve Atıcı, 2009) aynı zamanda insanların kendilerini değerli ve iyi hissetmelerine de yol açabilmektedir (Yüksel, 2004).

Alan yazında bilgisayar oyun bağımlılığı ile empati arasındaki ilişkiyi inceleyen herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak çocukların oynadığı bilgisayar oyun türleri ile empati arasındaki ilişkiyi ele alan bir çalışmaya rastlanmıştır. Çankaya ve Ergin (2015) tarafından yapılan çalışmada çocukların oynadığı bilgisayar oyun türlerinden mantık ve zeka oyunları ile empati arasında pozitif, savaş ve dövüş oyunları ile empati arasında negatif ilişki tespit edilmiştir. Araştırmada ayrıca saldırganlık ile empati arasında da negatif ilişki olduğu tespit edilmiştir. Çocuklarda empatik eğilim ile ilgili yapılan çeşitli araştırmalar bulunmaktadır. Yüksel (2009) tarafından yapılan çalışmada empati ile benlik kavramı arasında pozitif ilişki olduğu tespit edilmiştir. Rehber ve Atıcı (2009) tarafından yapılan çalışmada empatik eğilim ile saldırganlık arasında negatif ilişki tespit edilmiştir. Şahin ve Akbaba (2010) tarafından yapılan çalışmada çocuklarda empati geliştirme programının zorbalık üzerinde etkili olduğu tespit edilmiştir.

Duyguları tanımlama ve ifade etmede güçlük olarak ifade edilen aleksitimi kavramı, başkalarının duygularına, düşüncelerine karşı oldukça duyarlı olmayı ifade eden empati kavramı ile negatif yönde ilişkili görünmektedir. Her iki kavram da kişilerarası ilişkilerde karşımıza çıkan kavramlardır. Özellikle bilgisayar oyun bağımlılığının kişilerarası ilişkileri olumsuz yönde etkilediği göz önüne alındığında her üç kavramın da birbirleriyle ilişkili olduğu söylenebilir. Bu bağlamda aleksitimi, oyun bağımlılığı ve empati arasındaki ilişkiyi

araştırmak önem kazanmaktadır. Bu doğrultuda aleksitimi, bilgisayar oyun bağımlılığı ve empati arasındaki ilişkiyi belirlemeye yönelik bir model önerilmiştir. Önerilen model aşağıda verilmiştir.



Şekil 1. Önerilen yapısal eşitlik modeli

Not. DTG: Duyguları tanımlama güçlüğü, DAG: Duyguları açıklama güçlüğü, DYD: Dışsal yönelimli düşünme, Emp_Egl_Top: Empatik eğilim toplam puan, Bil_Oyun_Top: Bilgisayar oyun bağımlılığı toplam puan

Şekil 1'e göre aleksitimi alt boyutlarından duyguları tanımlama güçlüğü ile duyguları açıklama güçlüğü ve dışsal yönelimli düşünme (bağımlı değişken) arasında çift yönlü, bu kavramlar ile bilgisayar oyun bağımlılığı ve empatik eğilim arasında doğrudan tek yönlü ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile empatik eğilim arasında doğrudan tek yönlü açıklayıcı bir ilişki öngörülmektedir.

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Çocuklarda empati, aleksitimi (duyguları tanımlama güçlüğü, duyguları açıklama güçlüğü ve dışsal yönelimli düşünme) ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişki örüntüsünü açıklamak amacıyla teorik bir model önerilmiş ve bu model Yapısal Eşitlik Modeli (YEM) ile test edilmiştir. Yapısal eşitlik modellemeleri çok değişkenli karmaşık modelleri test etmede uygun analiz yöntemleridir. Araştırmacının elde ettiği verilerin önerdiği modele uygunluğunu test eden yapısal eşitlik modeli, değişkenler

arasındaki ilişkileri açıklayan kuramsal modellerin uygun olup olmadığını sınavan bir analiz yöntemi olarak tanımlanmaktadır (Hu ve Bentler, 1998).

Araştırma Grubu

Araştırmanın örneklemini, uygun örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Bu yöntem işgücü, zaman ve para açısından var olan sınırlılıklar nedeniyle kolay ulaşılabilir ve uygulama yapılabilir birimlerden veri toplamayı ifade etmektedir (Büyüköztürk ve arkadaşları, 2010). Araştırma grubunu 2017-2018 eğitim öğretim yılında İstanbul ili Bağcılar ilçesindeki okullara devam eden 331 çocuk oluşturmaktadır. Araştırma grubunun 151'i (%45.6) kız, 180'i (%54.4) erkektir. Araştırma grubunun yaşları 8-12 arasında değişmekte olup yaş ortalamaları 10.55 şeklindedir.

Veri Toplama Araçları

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. Ölçek Horzum ve arkadaşları (2008) tarafından geliştirilmiştir. 5'li likert tarzında geliştirilen ölçek olup 21 madde ve 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçek tek faktörlü bir yapı olarak toplam puan üzerinden kullanılabilir. Ölçekten alınan yüksek puanlar bilgisayar oyun bağımlılığının yüksekliğini göstermektedir. Ölçeğin iç tutarlılık kat sayısı (α) .85 olarak bulunmuştur. Bu çalışma kapsamında ölçeğin iç tutarlılık katsayısına tekrar bakılmış ve (α) .87 olarak bulunmuştur. Bu veri ölçeğin yüksek derecede güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir (Kayış, 2014).

Çocuklar İçin Empatik Eğilim Ölçeği. Kaya ve Siyez (2010) tarafından geliştirilen ölçek 13 madde ve duygusal empati ve bilişsel empati olmak üzere iki alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekten alınan yüksek puanlar empatik eğilimin yüksekliğini göstermektedir. İç tutarlılık kat sayısı (α) .84 olarak bulunmuştur. Bu çalışma kapsamında ölçeğin iç tutarlılık katsayısına tekrar bakılmış ve (α) .83 olarak bulunmuştur. Bu değer ölçeğin güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir (Kayış, 2014).

Çocuklar İçin Aleksitimi Ölçeği. Rieffe, Oosterveld ve Terwogt (2006) tarafından geliştirilen ölçek Koçak, Karaboğa ve Baloğlu (2015) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. 20 maddeden oluşan ölçeğin 3 alt boyutu bulunmaktadır. Ölçekten alınan yüksek puanlar aleksitiminin yüksekliğini göstermektedir. Ölçeğin geçerlik çalışmaları kapsamında elde edilen uyum indekslerinin kabul edilebilir sınırlarda olduğu tespit edilmiştir ($\chi^2 /sd = 2.44$; $GFI = .95$; $RMSEA = .04$). Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı (α) .78 olarak tespit edilmiştir. Bu çalışma kapsamında ölçülen iç tutarlılık katsayısı (α) .60 olarak bulunmuştur. Bu değer biraz düşük olsa da ölçeğin güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir (Kayış, 2014).

Verilerin Toplanması ve Analizi

Veriler araştırmacılar tarafından sınıflara girilerek öğrencilerden birebir toplanmıştır. Araştırmaya gönüllü olanların katılması sağlanmaya çalışılmıştır. Ölçekler 365 kişiye ortalama 25 dakikada uygulanmış olup, verilerin analizi eksik formların elenmesinden sonra kalan 331 kişi ile yapılmıştır. Araştırma yapılmadan önce gerekli izinler alınmıştır.

Araştırmada verilerin normal dağılıp dağılmadığı değişkenlerin basıklık ve çarpıklık değerleri ile test edilmiş ve değerlerin -1 ile +1 arasında yer aldığı tespit edilmiştir. Bu değerler verilerin tek değişkenli normallik varsayımını sağladığını göstermektedir (Büyüköztürk, 2014). Çok değişkenli normallik ve doğrusallık varsayımı için değişkenlerin saçılma diyagramı matrisine bakılmış ve diyagramların şekillerinin elipse yakın olduğu ve çok değişkenli normallik ve doğrusallık varsayımını karşıladığı kabul edilmiştir (Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2012). D-W ile test edilen değişkenler arasında otokorelasyon olmadığı ($dw = 2.008$) tespit edilmiştir (Küçükşille, 2014). Bağımsız değişkenler arasında çoklu doğrusal bağlantı problemi VIF değerleri incelenmiş, elde edilen değerlerin (1.081-1.232) 10'dan küçük olduğu değişkenler arasında çoklu doğrusal bağlantı problemi olmadığı tespit edilmiştir (Çokluk ve arkadaşları, 2012). Araştırmadan elde edilen verilerin parametrik testlerin varsayımlarını karşıladığı, yapısal eşitlik modellemesine uygun olduğu görülmektedir. Araştırmada kullanılan ölçekler alt boyutları ile birlikte kullanılabildiği gibi toplam puan üzerinden de kullanılabilmektedir. Aleksitimi ölçeği her bir alt boyutun bilgisayar oyun bağımlılığına olan etkisini ortaya çıkarmak amacıyla alt boyutları ile kullanılmıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığı ise araştırmanın amacı doğrultusunda toplam puan üzerinden hesaplanmıştır. Literatürde de (Anlı ve Taş, 2018; Arıcak, Dinç, Yay ve Griffiths, 2018) oyun bağımlılığı ile ilgili ölçeklerin daha çok tek boyut üzerinden ele alındığı görülmektedir. Araştırmada genel empatik eğilim ile ilgili bir sonuca ulaşılmak istendiğinden, empatik eğilim ölçeği de toplam puan üzerinden hesaplanmıştır. Öncelikle değişkenler arasındaki ilişkiye bakılmış daha sonra yapısal eşitlik modeli test edilmiştir. Veriler SPSS 25 ve AMOS 25 paket programları aracılığıyla analiz edilmiştir.

Bulgular

Araştırmada öncelikle aleksitimi, empati ve bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye yönelik bulgulara ardından önerilen modele yönelik analiz sonuçlarına yer verilmiştir.

Korelasyon Analizine Yönelik Bulgular

Tablo 1’de bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarının duyguları tanımlama güçlüğü puanları ile ($r = .316, p < .01$), duyguları açıklama güçlüğü puanları ($r = .280, p < .05$) ve dışsal yönelimli düşünme puanları ($r = .196, p < .01$) ile pozitif ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarının empatik eğilim puanları ile ($r = -.289, p < .01$) düşük düzeyde negatif ilişkili olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 1

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, Duyguları Tanımlama Güçlüğü, Duyguları Açıklama Güçlüğü, Dışsal Yönelimli Düşünme ve Empatik Eğilim Arasındaki İlişki

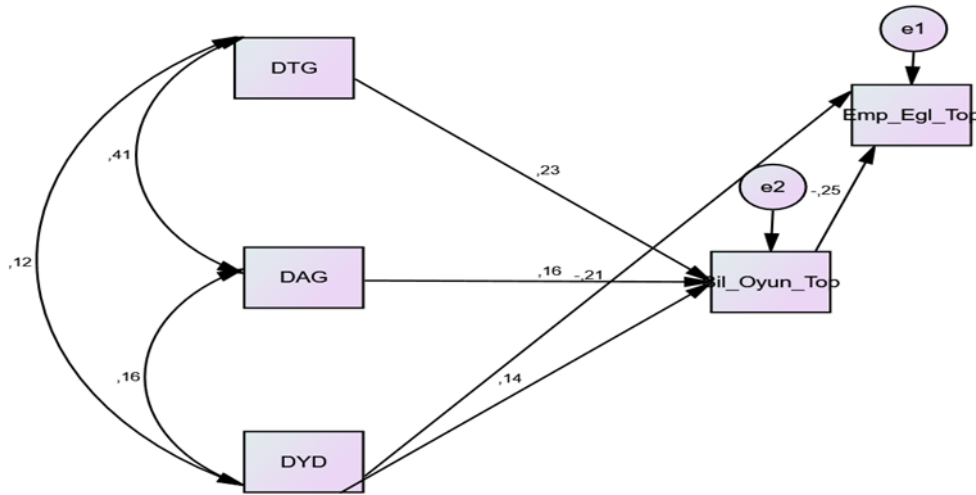
	Ort.Ss	BOB	DTG	DAG	DYD	E
BOB	42.67±13.00	1	.316**	.280**	.196**	-.289**
DTG	5.32±2.87		1	.413**	.123*	-.021
DAG	4.15±2.06			1	.162**	-.108*
DYD	6.95±2.28				1	-.262**
E	37.99±7.44					1

Not. BOB: Bilgisayar oyun bağımlılığı, DTG: Duyguları tanımlama güçlüğü, DAG: Duyguları açıklama güçlüğü, DYD: Dışsal yönelimli düşünme, E: Empatik eğilim, * $p < .05$, ** $p < .01$

Geçerli Modele Yönelik Bulgular

Şekil 2’de yapısal eşitlik modellemesi sonucu ortaya çıkan model görülmektedir. Modelde görülen çift yönlü okların üzerindeki değerler korelasyon katsayılarını, tek yönlü okların üzerindeki değerler ise regresyon katsayılarını ifade etmektedir.

Şimşek (2007) modelin kabul edilebilmesi için ki-kare, uyum indeksleri, regresyon katsayıları, varyans ve korelasyon katsayılarının anlamlı ($p < .05$) olması ve anlamlı olmayan parametrelerin modelden çıkarılması gerektiğini ifade etmektedir. Buna göre önerilen modelde anlamlı çıkmayan parametreler modelden çıkarılmış ve geçerli bir model elde edilmiştir. Geçerli modelden elde edilen uyum indeks değerleri Tablo 2’de verilmiştir.



Şekil 2. Aleksitimi, bilgisayar oyun bağımlılığı ve empatik eğilim arasındaki ilişkiyi ifade etmeye yönelik modelin path diyagramı

Tablo 2

Modele İlişkin Ki-Kare ve Uyum İndeksi Değerleri İle Kritik Değerler

Değerler	Elde edilen değer	Kriter değer*
χ^2/sd	1.732	$\leq 2-5$
SRMR	.021	$\leq .05 - .08$
RMSEA	.047	$\leq .05 - .08$
GFI	1.000	$\geq 0.90 - 1.000$
AGFI	.97	$\geq 0.90 - 1.000$
CFI	.99.	$\geq 0.90 - 1.000$
NFI	.98	$\geq 0.90 - 1.000$

Not. *Aktaran, Çokluk ve arkadaşları, 2012.

Yapısal eşitlik modeline ilişkin uyum indeksleri incelendiğinde uyum indekslerinin mükemmel ve kabul edilebilir sınırlar arasında olduğu görülmektedir. Buna göre önerilen modelin kabul edilebilir bir model olduğu söylenebilir.

Şekil 2’de modele ilişkin korelasyon, regresyon ve hata değerleri verilmiştir. Buna göre duyguları tanımlama güçlüğü puanları ile duyguları açıklama güçlüğü puanları arasında orta düzeyde pozitif ilişki ($r = .41$), duyguları tanıma güçlüğü puanları ile dışsal yönelimli düşünme puanları arasında düşük düzeyde pozitif ilişki ($r = .12$) ve duyguları açıklama güçlüğü puanları ile dışsal yönelimli düşünme puanları arasında düşük düzeyde pozitif ilişki ($r = .16$) bulunmaktadır.

Modele ilişkin regresyon katsayılarının da anlamlı olduğu tespit edilmiştir. Duyguları tanımlama gücü puanları bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarını ($R^2 = .23$; $p < .000$) anlamlı bir şekilde yordamaktadır. Duyguları tanımlama gücü puanlarının ve duyguları açıklama gücü puanlarının önerilen modelde empatik eğilim puanlarını anlamlı bir şekilde yordamadığı tespit edilmiş ve her iki değişken modelden çıkarılmıştır. Duyguları açıklama gücü puanlarının ($R^2 = .16$; $p < .000$), duyguları tanımlama gücü puanlarının ($R^2 = .23$ $p < .000$) ve dışsal yönelimli düşünme puanlarının ($R^2 = .14$; $p < .000$) bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarını anlamlı bir şekilde yordadığı tespit edilmiştir. Ayrıca dışsal yönelimli düşünme puanları ($R^2 = -.21$; $p < .000$) ile bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarının ($R^2 = -.25$; $p < .000$) empatik eğilim puanlarını anlamlı bir şekilde yordadığı tespit edilmiştir. Modelde bağımlı değişkenlere ait açıklanan varyans değerlerinin $p < .05$ düzeyinde anlamlı olduğu görülmektedir.

Modele göre dışsal yönelimli düşünme puanları hem bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarını hem de empatik eğilim puanlarını doğrudan, duyguları tanımlama gücü puanları ile duyguları açıklama gücü puanları ise bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarını doğrudan etkilemektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı puanları ise empatik eğilim puanlarını doğrudan etkilemektedir. Sonuç olarak aleksitimi ile bilgisayar oyun bağımlılığı ve empatik eğilim arasındaki ilişkiler örüntüsünü açıklayan modelin geçerli olduğu söylenebilir.

Tartışma ve Sonuç

Bu araştırmada aleksitimi ile bilgisayar oyun bağımlılığı ve empatik eğilim arasındaki açıklayıcı ilişkiler örüntüsü belirlenmeye çalışılmıştır. Bu amaç doğrultusunda bir model önerilmiş ve bu model test edilmiştir. Önerilen modele ilişkin uyum indeksleri, regresyon ve varyans değerleri incelenmiş ve elde edilen değerler doğrultusunda modelde düzeltmelere gidilmiştir. Düzeltmeler sonucu elde edilen model tekrar test edilmiş ve analiz sonucunda değişkenler arasında açıklayıcı ilişkilerin olduğu doğrulanmıştır. Elde edilen modele göre aleksitimi alt boyutlarının puanları bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarını doğrudan etkilemektedir. Aleksitimi alt boyutlarından dışsal yönelimli düşünme puanları aynı zamanda empatik eğilim puanlarını da doğrudan etkilemektedir. Ayrıca bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarının empatik eğilim puanlarını doğrudan etkilediği görülmektedir.

Araştırmada öncelikle aleksitimi ölçeği alt boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığını yordayıcılığı araştırılmıştır. Buna göre aleksitimi altboyutları olan duyguları tanımlama, duyguları ifade etme ve dışsal yönelimli düşünme boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde pozitif yönde yordadığı tespit edilmiştir. Alan yazında bilgisayar oyun bağımlılığı ile aleksitimi arasındaki ilişkiyi inceleyen herhangi bir araştırmaya

rastlanmamıştır. Ancak araştırmadan elde edilen sonuçların alan yazında benzer kavramlarla yapılan çalışmalarla uyumlu olduğu görülmektedir. Gaetan ve arkadaşları (2016) tarafından yapılan çalışmada video oyun bağımlılığı ile aleksitimi arasında ilişki olduğu tespit edilmiştir. Benzer bir bağımlılık türü olan internet bağımlılığı ile aleksitimi arasında ilişki olduğunu gösteren araştırmaların da (Arcan ve Yüce, 2016; Berardis ve arkadaşları, 2009; Bolat ve arkadaşları, 2018; Craparo, 2011; Kandri ve arkadaşları, 2014; Schimmenti ve arkadaşları, 2017; Scimeca ve arkadaşları, 2014) olduğu görülmektedir. Araştırmadan elde edilen ilişkiler örüntüsüne ve alan yazında yapılan diğer çalışmalara dayalı olarak, duyguları tanımlayamama, duygusal farkındalığa sahip olamama, duyguları birbirinden ayırt edememe gibi duygu alanında yaşanan yetersizliklerin çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığının oluşmasında etkili olduğu söylenebilir.

Araştırmada incelenen bir diğer değişken de aleksitimi ölçeği alt boyutlarını empatik eğilimi yordayıcılığıdır. Buna göre aleksitimi alt boyutlarından sadece dışsal yönelimli düşünmenin empatik eğilimi anlamlı bir şekilde negatif yönde yordadığı, duyguları tanımlama ve duyguları ifade etme alt boyutlarının empatik eğilimi yordamadığı görülmektedir. Empatik eğilimli bireyler, olumlu benlik algısına sahip olup duygusal ihtiyaçları karşılanan ve başkalarının duygusal ihtiyaçlarına da odaklanabilmektedirler (Yüksel, 2009). Bu bireyler duygularını karşıdaki bireye doğru aktarabildikleri gibi onların duygularını da doğru bir şekilde algılamaktadırlar (Yılmaz-Bingöl ve Uysal, 2015). Buna karşın aleksitimik bireyler duyguların işlenmesinde, düzenlenmesinde ve iletişim amaçlı kullanımında (Orkis ve arkadaşları, 2013) problem yaşamaktadırlar. Daha çok dışsal yönelimli olan bu bireyler ilişkilerini de mekanik bir şekilde kurmaktadır. Bu bağlamda düşünüldüğünde aleksitimik bireylerin özellikle de dışsal yönelimli bireylerin empatik eğilimlerinin düşük olacağı ve araştırmadan elde edilen bulgunun beklenen bir sonuç olduğu söylenebilir.

Araştırmada ayrıca bilgisayar oyun bağımlılığının empatik eğilimi yordayıp yordamadığı incelenmiştir. Buna göre bilgisayar oyun bağımlılığı empatik eğilimi anlamlı bir şekilde negatif yönde yordamaktadır. Çankaya ve Ergin'nin (2015) yaptığı araştırmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile empati arasında ilişki olduğu tespit edilmiştir. Başka çalışmada da (Funk, Buchman, Jenks ve Bechtoldt, 2003) düşük empatik eğilim ile şiddet oyunları arasında ilişki olduğu tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı bir ruh sağlığı sorunu olarak değerlendirilmekte (WHO, 2018) ve oyun bağımlılığının birçok psiko-sosyal sorun ile ilişkili (Mehroof ve Griffiths, 2010) olduğu görülmektedir. Buna karşın empatik duyarlılık ya da eğilim, sağlıklı insan ilişkilerinin temelinde yer alan (Ünal, 2007) olumlu bir özellik olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda bilgisayar oyun bağımlılığının çocuklarda empatik eğilimi düşürdüğü, başka bir ifade ile bilgisayar oyun bağımlılığının karşıdaki kişinin duygu ve

düşüncelerini kavrayamamanın, onun ne hissettiği ile ilgilenememenin ortaya çıkmasında etkili olduğu söylenebilir.

Sonuç olarak duyguları tanımlama, ifade etme ve düşlemlerde sınırlılığın, içsel deneyimlere karşın dışsal yönelimli düşünmenin bilgisayar oyun bağımlılığının oluşmasında etkili olduğu, dışsal yönelimli olmanın ve bilgisayar oyun bağımlısı olmanın empatik eğilimi azaltmada etkili olduğu söylenebilir.

Araştırmanın sonuçlarına dayalı olarak hem alanda çalışan uzmanlara hem de araştırmacılara bazı önerilerde bulunulmuştur. Teknolojik bağımlılıklar veya oyun bağımlılığı ile çalışan alan uzmanları bilgisayar oyun bağımlılığı ile empatik eğilim eksikliği arasındaki yordayıcı ilişkiyi dikkate alarak danışanlarına empatik eğilimi artırıcı programlar uygulayabilirler. Aynı şekilde aleksitimi ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki yordayıcı ilişkiyi dikkate alarak danışanlarının duygularını tanımlamalarına, duygusal farkındalık kazanmalarına yönelik programlar uygulayabilirler. Okullarda çalışan psikolojik danışmanlar bu çalışmanın sonuçlarına dayalı olarak çocuklarda empatik eğilimi geliştirmeye, duygusal farkındalığı ve duygularını ifade etmeye yönelik psiko-eğitim çalışmaları yapabilirler. Yapılacak bu çalışmalar okullarda yaygın bir sorun olarak görülmeye başlanan oyun bağımlılığını azaltabilir.

Alan yazında çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, empati ve aleksitimi arasındaki ilişkiyi inceleyen herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarında en önemli risk gruplarından olduğu dikkate alındığında, çocuklarda bu kavramların araştırılması önem kazanmaktadır. Araştırmacılar çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile empati ve aleksitimi arasındaki ilişkiyi inceleyerek bu çalışmanın sonuçlarını test edebilirler. Bu çalışma 8-12 yaş arası çocuklarla sınırlıdır. Araştırmacılar çocuklarda bir birleri ile ilişkili çıkan bu kavramları ergen, üniversite öğrencileri ve yetişkinler gibi farklı örneklerde inceleyebilirler.

Kaynakça

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Anlı, G., & Taş, İ. (2018). Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği kısa formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Electronic Turkish Studies*, 13(11), 189-203.
- Arcan, K., & Yüce, Ç. B. (2016). İnternet bağımlılığı ve ilişkili psiko-sosyal değişkenler: Aleksitimi açısından bir değerlendirme. *Türk Psikoloji Dergisi*, 31(77), 46-56.
- Arıcak, O. T., Dinç, M., Yay., M. & Griffiths M. D. (2019). İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeği kısa formu'nun (IOOBÖ9-KF) Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6(1), 1-22. doi: 10.15805/addicta.2019.6.1.0027
- Ayas, T. (2012). Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 627-636.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.
- Bolat, N., Yavuz, M., Eliaçık, K., & Zorlu, A. (2018). The relationships between problematic internet use, alexithymia levels and attachment characteristics in a sample of adolescents in a high school, Turkey. *Psychology, Health & Medicine*, 23(5), 604-611.
- Büyüköztürk, Ş. (2014). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı: İstatistik, Araştırma Deseni, Spss Uygulamaları ve Yorum*. Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2010). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Craparo, G. (2011). İnternet addiction, dissociation, and alexithymia. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 30, 1051-1056.
- Çankaya, G., & Ergin, H. (2015). Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. *Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal*, 1(2), 283-297.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu G., & Büyüköztürk Ş. (2012). *Sosyal Bilimler İçin Çok Değişkenli İstatistik SPSS ve LISREL Uygulamaları*. (2. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- De Berardis, D., D'Albenzio, A., Gambi, F., Sepede, G., Valchera, A., Conti, C. M., ... & Serroni, N. (2009). Alexithymia and its relationships with dissociative experiences and İnternet addiction in a nonclinical sample. *CyberPsychology and Behavior*, 12(1), 67-69.
- Dereboy, İ. F. (1990). Aleksitimi: Bir gözden geçirme. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 3(1), 157-165.
- Durualp, E., & Aral, N. (2010). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(39), 160-172.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., & Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.

- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J., & Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Journal of Applied Developmental Psychology, 24*(4), 413-436.
- Gaetan, S., Bréjard, V., & Bonnet, A. (2016). Video games in adolescence and emotional functioning: Emotion regulation, emotion intensity, emotion expression, and alexithymia. *Computers in Human Behavior, 61*, 344-349. doi: 10.1016/j.chb.2016.03.027
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim, 36*(159), 56-68.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 3*(30), 76-88.
- Hu, L. T., & Bentler, P. M. (1998). Fit indices in covariance structure modeling: Sensitivity to underparameterized model misspecification. *Psychological Methods, 3*(4), 424-453.
- Kandri, T. A., Bonotis, K. S., Floros, G. D., & Zafiropoulou, M. M. (2014). Alexithymia components in excessive internet users: A multi-factorial analysis. *Psychiatry Research, 220*(1-2), 348-355.
- Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N., & Ünsal Barlas, G. (2016). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Clinical and Experimental Health Sciences, 6*(1), 14-19
- Kaya, A., & Siyez, D. M. (2010). KA-Sİ çocuk ve ergenler için empatik eğilim ölçeği: Geliştirilmesi geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Eğitim ve Bilim, 35*(156), 110-125.
- Kayış, A. (2014). Güvenirlik Analizi. Ş Kalaycı (ed.), *SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri* (s. 403-419). (6. Baskı). Ankara: Asil Yayıncılık.
- Kemerli B., & Çelik T. (2015). Aleksitimi ölçeğinin geçerlik ve güvenilirliği. *Journal of European Education, 5*(2), 38-46.
- Koçak R. (2002). Aleksitimi: Kuramsal çerçeve tedavi yaklaşımları ve ilgili araştırmalar. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 35*(1-2), 183- 208.
- Koçak, R. (2005). Duygusal ifade eğitimi programının üniversite öğrencilerinin aleksitimi ve yalnızlık düzeylerine etkisi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 3*(23), 29-45.
- Koçak, R., Karaboğa, M., & Baloğlu, M. (2015). Çocuklar için aleksitimi ölçeği (ÇAÖ) Türkçe'ye uyarlanması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Electronic Turkish Studies, 10*(11), 1023-136.
- Kuss, D. J., Rooij, A. J. V., Shorter, G. W., Griffiths, M. D., & Mheen, D. V., (2013). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior, 29*(5), 1987–1996.
- Küçüksille E. (2014). Çoklu Doğrusal Regresyon Modeli. Ş Kalaycı (ed.), *SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri* (s. 259-266). 6. Baskı. Ankara: Asil Yayıncılık.
- Liu, S., Yu, C., Conner, B. T., Wang, S., Lai, W., & Zhang, W. (2017). Autistic traits and internet gaming addiction in Chinese children: The mediating effect of emotion regulation and school connectedness. *Research in Developmental Disabilities, 68*, 122-130.
- Miller, L. (1987). Is alexithymia a disconnection syndrome? A neuropsychological perspective. *The International Journal of Psychiatry in Medicine, 16*(3), 199-209.

- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. doi: 10.1089/cyber.2009.0229
- Motan, İ., & Gençöz, T. (2007). Aleksitimi boyutlarının depresyon ve anksiyete belirtileri ile ilişkileri. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 18(4), 333-343.
- Oskis, A., Clow, A., Hucklebridge, F., Bifulco, A., Jacobs, C., & Loveday, C. (2013). Understanding alexithymia in female adolescents: The role of attachment style. *Personality and Individual Differences*, 54(1), 97-102.
- Rehber, E., & Atıcı, M. (2009). İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin empatik eğilim düzeylerine göre çatışma çözme davranışlarının incelenmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18(1), 232-342.
- Rieffe, C., Oosterveld, P., & Terwogt, M. M. (2006). An alexithymia questionnaire for children: Factorial and concurrent validation results. *Personality and Individual Differences*, 40(1), 123-133.
- Salı, G. (2013). İlköğretim ikinci kademedeki çocukların empatik eğilimlerinin ve benlik kavramlarının incelenmesi. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 6(4), 496-519.
- Schimmenti, A., Passanisi, A., Caretti, V., La Marca, L., Granieri, A., Iacolino, C., ..., & Billieux, J. (2017). Traumatic experiences, alexithymia, and Internet addiction symptoms among late adolescents: A moderated mediation analysis. *Addictive Behaviors*, 64, 314-320.
- Scimeca, G., Bruno, A., Cava, L., Pandolfo, G., Muscatello, M. R. A., & Zoccali, R. (2014). The relationship between alexithymia, anxiety, depression, and internet addiction severity in a sample of Italian high school students. *The Scientific World Journal*, 2014, 1-8. doi:10.1155/2014/504376
- Şahin, M., & Akbaba, S. (2010). İlköğretim okullarında zorbacı davranışların azaltılmasına yönelik empati eğitim programının etkisinin araştırılması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 18(1), 331-342.
- Şimşek, Ö. F. (2007). *Yapısal Eşitlik Modellemesine Giriş Temel İlkeler ve Lisrel Uygulamaları*. (1. Basım). Ankara: Ekinoks.
- Taylan, H. H., & Işık, M. (2015). Sakarya'da ortaokul ve lise öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Electronic Turkish Studies*, 10(6), 855-874. doi:10.7827/TurkishStudies.8286.
- Taylor, G. J. (1987). I alexithymia: History validation of the concept. *Transcultural Psychiatric Research Review*, 24(2), 85-95.
- Ünal, F. (2007). Çocuklarda empatinin gelişimi: Empatinin gelişiminde anne-baba tutumlarının etkisi. *Milli Eğitim Dergisi*, 176, 134-148.
- World Health Organization. (2019, 16 Mayıs). ICD-11 for mortality and morbidity statistics. Erişim adresi: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>.
- Yıldız, E., Tüfekci, F. G., & Aksu, E. (2016). Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile sosyal anksiyete arasındaki ilişki ve etkileyen faktörler. *Türkiye Klinikleri Journal of Public Health Nursing-Special Topics*, 2(1), 54-60.
- Yılmaz Bingöl, T., & Uysal, R. (2015). Empati Geliştirme Grup Rehberliği Programının İlkokul İkinci Sınıf Öğrencilerinin Empati Düzeylerine Etkisi. *İlköğretim Online*, 14(2), 430-437.
- Young, K., Pistner, M., O'mara, J., & Buchanan, J. (1999). Cyber disorder: The mental health concern for the new millennium. *Cyber Psychology and Behavior*, 2(5), 475-479.

Yüksel, A. (2004). Empati eğitim programının ilköğretim öğrencilerinin empatik becerilerine etkisi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(2), 341-354.

Yüksel, A. (2009). İlköğretim 5. sınıf öğrencilerinin empatik becerileriyle aile işlevleri ve benlik kavramları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(25), 153-165.

The Relationship Between Alexithymia, Computer Game Addiction and Empathic Tendency among Children: A Structural Equation Modeling

Summary

With the attractiveness of technology, computer games have begun to enter the world of children. Computer games have become the most important entertainment of children today. This addiction is a kind of technological addiction (Taylan & Işık, 2015) and it affects a very large mass. This problem which causes children to experience problems in academic, emotional and social areas, comes out as a phenomenon that needs to be investigated. The idea that alexithymia increases with computer and internet use (Koçak, 2005) makes it important to investigate the relationship between alexithymia and internet or computer gaming addiction. The concept of alexithymia, expressed as a difficulty in defining and expressing emotions (Kemerli & Çelik, 2015), seems to be negatively related to the concept of empathy, which means being highly sensitive to the emotions and thoughts of others. Both concepts are associated with interpersonal relationships. It can be said that computer gaming addiction has a negative effect on interpersonal relations (Yıldız, Tüfekçi, & Aksu, 2016). In this context, it is important to investigate the relationship between alexithymia, game addiction and empathy. Due to the high negative impact on children, this study aimed to investigate the relationship pattern of alexithymia, computer game addiction and empathic tendency among children.

Convenient sampling method was used in the current research. The research was carried out on a total of 331 persons, 151 (45.7%) of whom were girls and 180 (54.3%) were boys. The ages of participants in the survey ranged from 8 to 12 years. The average of age is 10.55. Research data were collected via Computer Gaming Addiction Scale for Children, Empathic Tendency Scale for Children, Alexithymia Scale for Children and Personal Information Form. Accordingly, was tested whether the obtained data met the assumptions of the parametric tests before the basic analysis. It was found that the data obtained from the research was normally distributed and met the assumptions of parametric tests. In the study, Structural Equation Model was used.

As a result of Pearson correlation analysis, a positive correlation was found between computer gaming addiction and alexithymia while a negative correlation was identified between computer gaming addiction and empathic tendency. Besides, difficulty in identifying emotions, difficulty in expressing emotions and external-oriented thinking were found to be significant predictors of computer gaming addiction. External-oriented thinking also predicted the empathic tendency. Computer gaming addiction was found to be a significant predictor of empathic tendency among children, as well.

As a result, it appears that alexithymia has an important effect on the emergence of computer game addiction among children. At the same time, it was inferred that computer gaming addiction might decrease empathic tendency.

Once end for all, suggestions were made to mental health professionals and researchers. Experts working in the field can apply psychoeducation programs that might enhance empathic tendency in children. Similarly, they can apply psycho-education programs for children to define their emotions and gain emotional awareness. Still, this study was limited to children aged 8-12 years. Researchers can examine these concepts in different samples such as adolescents, university students and adults in the future studies.