

Ortaokul Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı ile Sorumluluk Duygusu-Davranışı ve Sosyal Beceriler*

Ayşe ARSLAN¹, İbrahim TAŞ²

Öz: Bu araştırmanın amacı ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Çalışma 341 (%68.2) kız, 159 (%31.8) erkek olmak üzere toplam 500 öğrenci üzerinde yapılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak, Sorumluluk Duygusu ve Davranışı Değerlendirme Ölçeği (SSDÖ), Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Sosyal Beceriler Ölçeği ve araştırmacının oluşturduğu kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Elde edilen veriler İlişkisiz Grup t Testi, Pearson Momentler Çarpım Korelasyon Analizi ve Çoklu Regresyon testleri ile analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda oyun bağımlılığı ile sosyal beceri ve sorumluluk duygusu-davranışı arasında anlamlı ve negatif yönde bir ilişki bulunmuştur. Sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler arasında pozitif yönde bir ilişki bulunmuştur. Sorumluluk duygusu- davranışının oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordadığı, sosyal becerinin ise oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordamadığı tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Oyun Bağımlılığı, Sosyal Beceri, Sorumluluk Duygusu, Sorumluluk Davranışı, Ortaokul Öğrencileri

Game Addiction and Emotion of Responsibility and Behavior of Responsibility and Social Skills in Secondary School Students

Abstract: The aim of this study is to examine the relationship between middle school students' game addiction and their emotion of responsibility and behavior of responsibility and social skills. The study was conducted with a total of 500 students, 341 (68.2%) females and 159 (31.8%) males. As the data collection tools in the study, the emotion of responsibility and behavior of responsibility Scale (SDSO), the Adolescent Game Addiction Scale, the Social Skills Scale and the personal information form created by the researcher were used. The data obtained were analyzed using Unrelated Group t Test, Pearson Moments Multiplication Correlation Analysis and Multiple Regression Analysis. As a result of the research, a significant and negative relationship was found between game addiction and social skills and emotion of responsibility and behavior of responsibility. A positive relationship was found between the emotion of responsibility and behavior of responsibility and social skills. It has been determined that the emotion of responsibility and behavior of responsibility significantly predicted game addiction, while social skill did not significantly predict game addiction.

Keywords: Game Addiction, Social Skill, Emotion of Responsibility, Behavior of Responsibility, Secondary School Students

Geliş Tarihi: 30.03.2022

Kabul Tarihi: 30.06.2022

Makale Türü: Araştırma Makalesi

* Yüksek lisans tezinden türetilmiştir.

¹ Huda Milletlerarası Lisesi, Türkçe Öğretmenliği, İstanbul, Türkiye, e-posta: ayse.arslan.5806@gmail.com, arslan.ayse@std.izu.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8354-9338>

² Sakarya Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Psikoloji Bölümü, Sakarya, Türkiye, ibrahimtas@sakarya.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5752-2753>

Atıf için/ To cite:

Arslan A., ve Taş İ. (2022). Ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler. *Yaşadıkça Eğitim*, 36(3), XX-XX.

©2022 Yaşadıkça Eğitim Dergisi. Bu makale [CC BY-NC-ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) lisansı altında açık erişimli bir makaledir.

İnternetin kendine özgü sınırsız ve anonim yapısı, çevrimiçi oyunların geleneksel oyunlardan daha çok tercih edilmesine neden olmaktadır (Liu ve Chang, 2016). Dışarda oynanan geleneksel oyunlardan farklı olarak dijital oyunlar gençleri odalarına hapsederek yüz yüze iletişimden uzaklaştırmakta ve aileleriyle zaman geçirmelerini engellemektedir (Köse, 2013). Çocuk ve ergenlerin dijital oyunlara bağımlılıkta daha yüksek risk altında oldukları söylenebilir. Çünkü ergenler, dijital oyun dünyasındaki etkileşimi gerçek hayatta karşılaştıkları kişilerarası sorunlarla baş etmenin bir yolu olarak görmektedir. Gerçek hayatta çekingen, içine kapanık veya edilgen olan ergen, çevrimiçi dünyada son derece sosyal ve girişken biri olabilmektedir. Ayrıca ergenin, çevrimiçi oyunlarda iyi oyunculuk becerileri sergilemesi kendini gerçekleştirmesine katkı sağlayabilmektedir (Li ve Wang, 2013). Bu unsurlar ergenleri diğer gruplara oranla dijital oyunlara daha fazla çekmekte ve onları daha riskli bir grup haline getirmektedir.

Oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı Griffiths (2005) tarafından altı kriterle tanımlanmaya çalışılmıştır. Bunlar; oyunun bireyin hayatındaki en önemli etkinlik olması, olumsuz duygulardan kaçışa olanak sağlaması, giderek artan miktarda oyun oynamaya devam edilmesi, oyun oynama azaltıldığında veya oyunlar bütünüyle terk edildiğinde yoksunluk belirtileri gösterme, çok fazla oyun oynandığı için çevredekilerle çatışma ve oyunlar bırakıldıktan sonra oyunlara tekrar dönme şeklinde ifade edilmiştir. Ayrıca çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun Amerikan Psikiyatri Birliği (APA, 2013) tarafından yayınlanan Tanı Ölçütleri El Kitabında (DSM 5) ve Dünya Sağlık Örgütü'nün (WHO, 2018), Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması Kılavuzunun (ICD) 11. versiyonunda bir ruh sağlığı sorunu olarak kabul edildiği görülmektedir. Oyun bağımlılığının çeşitli sorunlarla ilişkili olduğu görülmektedir. Oyun bağımlılığının utangaçlık (Ayas, 2012), aleksitimi (Taş ve Sevinç, 2019), anksiyete (Taş, 2019) ve zorbalıkla ilgili bilişler (Kılıç, 2019) ile pozitif; duygu düzenleme ve okula bağlılık (Liu ve diğerleri, 2017), özerklik ve ilişki kurma ihtiyacı (Dursun ve Eraslan-Çapan, 2018), sosyal destek (Ücan, 2018) ve empati (Kılıç, 2019) ile negatif ilişkili olduğu tespit edilmiştir.

Sorumluluk Duygusu ve Davranışı

Bireysel ve sosyal sorumluluk arttıkça bireylerin bilgisayar oyun bağımlılıkları azalmaktadır (Dinçer ve Kolan, 2020). Bu bağlamda sorumluluk duygusu-davranışının oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu söylenebilir. Sorumluluk, bireyin yaptığı davranışların veya yapması gereken davranışların farkında olması, yapmış olduklarının sonucunu üstlenmesidir (Owens, 1983). Sorumluluk, insanların gelişiminde ve olgunluğa erişmesinde oldukça etkili bir etmendir. İnsanların mutluluğu yakalaması ve kendilerini başarılı hissetmeleri sorumluluklarını yerine getirmeleri ile mümkündür. Çünkü sorumluluk duygusu insanlara iş disiplini ve ciddiyeti kazandırdığı gibi insanların kişisel ve sosyal ilişkilerini de düzenlemektedir (Karaköse, 2010). Yaşamın içerisinde sorumluluk bilincine sahip tek canlı insandır. Diğer canlılardan farklı olarak sahip olduğu nitelikler sebebiyle ondan sorumluluk sahibi olması beklenir (Yıldız, 2009). Bireylerin kendilerine, ailelerine, yaşadığı topluma, doğaya, hayvanlara, canlılara ve çevresine karşı birtakım görevleri/sorumlulukları vardır (Töremen, 2011). Bireyin sorumluluk duygusunu kazanması çocukluktan itibaren aileleri tarafından onlara verilen ev işleri ile ilişkilidir (Yavuzer, 1997). Çocukların dijital dünyada oyunlara kendilerini çok fazla kaptırmaları sorumluluk duygusunun gelişmesini engelleyebilmektedir.

Sorumluluk duygusu-davranışı ile ilgili literatür incelendiğinde, sorumluluk duygusu-davranışı ile çocuğa yönelik şiddete duyarlık (Özyürek ve diğerleri, 2020) ve insani ve manevi değerler eğilimi (Özdem ve diğerleri, 2020) arasında pozitif ilişki olduğu tespit edilmiştir. Sosyal sorumluluk ile otoriter ve hoşgörölü anne baba tutumları (Afriani ve diğerleri, 2012) ve öz farkındalık ile kişisel sorumluluk arasında da pozitif ilişki tespit edilmiştir (Lio ve diğerleri, 2022). Bir başka çalışmada hem sosyal hem de kişisel sorumluluk ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında negatif ilişki olduğu tespit edilmiştir (Dinçer ve Kolan, 2020).

Sosyal Beceriler

Sorumluluk ile sosyal beceriler birbirleri ile ilişkili kavramlardır. Grup sorumluluğu sosyal becerinin bir boyutu olarak ele alınmaktadır (Kocayörük, 2000). Sosyal beceriler sosyal ortamı gerekli kılan becerilerdir. Bu beceriler, toplum tarafından kabul edilen, sözlü ve sözsüz davranış kalıplarıyla ortaya çıkan, izleme, model alma, taklit etme ve geri bildirim ile öğrenilen, toplum tarafından verilen geri bildirim ile artan, durum ve

ortama göre değişebilen ve geliştirilebilen becerilerdir (Kratichwill ve French, 1984). Sosyal beceri seviyesi daha yüksek olan ergenlerin diğerlerine oranla problem çözümünde daha etkin oldukları, sosyal yaşantı içerisinde de ilişkilerini daha rahat kurup sürdürdükleri ve bu konuda kabiliyetli oldukları görülmektedir (Yılmaz, 2009). Genel olarak sosyal becerilere sahip olan bireylerin sağlıklı psikolojik gelişim gösterdikleri, akademik başarı sergiledikleri, evlilik yaşamında da sağlıklı ilişkiler kurdukları ve iyi bir ebeveyn oldukları görülmektedir. Sosyal becerilere sahip olmayanların ise, güvensizlik hissi, kaygı bozukluğu, sosyal uyumsuzluk, saldırgan tutum gibi olumsuz duygu ve düşüncelere sahip oldukları görülmektedir (Hair ve diğerleri, 2002).

Literatür incelendiğinde ergenlerde sosyal becerilerin çeşitli değişkenlerle çalışıldığı görülmektedir. Sosyal beceriler ile mantık dışı inançlar ve rahatlık talebi (Çivitçi ve Çivitçi, 2009), olumsuz otomatik düşünceler (Yıldız, 2017), sosyal medya bağımlılığı (Cuma, 2020) ve internet bağımlılığı (Çeliker ve Aşıroğlu, 2020) arasında negatif ilişki; ebeveyne güvenli bağlanma (Çetin, Alkan-Ersoy, 2017), duygusal zeka (Nikooyeh ve diğerleri, 2017) ve sosyal destek (Leme ve diğerleri, 2015) arasında pozitif ilişki bulunmaktadır.

Ruhsal bozuklukların tanı ve teşhisinde iki önemli başvuru kaynağı olan Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ, 2018) ve Amerika Psikiyatri Birliği (APA, 2013) tarafından çevrimiçi oyun oynama bozukluğu bir ruh sağlığı sorunu olarak ele alınmaktadır. Oyun bağımlılığının bireyin hayatına olan etkilerine bakıldığında, söz konusu problemin ailevi, kişisel ve sosyal sorumlulukları yerine getirmekten alıkoyduğu görülmektedir (DSÖ, 2018). Bu bağlamda, oyun bağımlılığının sorumluluk duygusu ve davranışı ile ilişkili olduğu ve sorumluluk duygusu ve davranışına sahip olan bireylerin oyunlarla daha az meşgul olacağı söylenebilir. Araştırmanın bir değişkeni olan sosyal beceri ile sosyal medya bağımlılığı (Cuma, 2020) ve internet bağımlılığı (Çeliker ve Aşıroğlu, 2020) arasındaki negatif ilişki dikkate alındığında sosyal hayatta kendini ifade edebilen, gerekli sosyal becerilere sahip olabilen çocuk ve ergenlerin oyun bağımlılığından daha az etkileneyeceği söylenebilir. Oyun bağımlılığının ergenleri, genç ve yetişkinlerden daha fazla etkilediği (Festl ve diğerleri, 2013) göz önüne alındığında oyun bağımlılığı ve ilişkili değişkenlerin bu örnekleme incelenmesi önem arz etmektedir.

Bu araştırmanın amacı ergenlerde oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler arasındaki ilişkiyi incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki alt problemlere cevaplar aranmıştır:

1. Oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmakta mıdır?
2. Oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler sınıf düzeyine göre anlamlı şekilde farklılaşmakta mıdır?
3. Sorumluluk duygusu-davranışı ile sosyal beceriler oyun bağımlılığını yordamakta mıdır?

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler arasındaki ilişkinin araştırıldığı bu çalışmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli iki ya da daha fazla değişkenin birlikte değişip değişmediğini, herhangi bir değişim varsa değişimin yönünü araştırır tarama modelidir (Karasar, 1998).

Araştırma Grubu

Araştırma grubu, 2019-2020 eğitim-öğretim yılında İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı 3 devlet ortaokulunda öğrenim gören 7. ve 8. Sınıflardaki öğrencilerinden oluşmaktadır. Çalışma ulaşılabilirlik, zaman tasarrufu ve ekonomiklik açısından uygun bir yöntem olan uygun örnekleme yöntemi (Büyüköztürk ve diğerleri, 2010) ile seçilmiş 500 ergen üzerinde yürütülmüştür. Katılımcıların 341'i (%69,2) kız, 159'u (%31,8) erkek öğrenciden oluşmaktadır. Sınıf düzeyleri incelendiğinde 7. Sınıfta öğrenim gören 211 öğrenci (%42,2) ve 8. Sınıfta öğrenim gören 289 öğrenci (%57,8) olduğu görülmektedir.

Veri Toplama Araçları ve Süreçleri

Oyun Bağımlılığı Ölçeği. Anlı ve Taş'ın (2018) geliştirmiş oldukları Oyun Bağımlılığı Ölçeği tek faktör ve 9 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin puanlanmasında 5'li Likert tipi dereceleme kullanılmıştır. Dereceleme "Kesinlikle uygun", "Uygun", "Kısmen uygun", "Uygun değil" ve "Kesinlikle uygun değil" şeklindedir. Ölçekten alınacak en düşük puan 9 en yüksek puan ise 45'tir. Ölçeğin yapı geçerliliğini ölçmek için öncelikle açımlayıcı faktör analizi yapılmıştır. Kaiser-Meyer Olkin (KMO) değeri .894 olarak bulunmuştur. Ayrıca Barlett's Sphericity testine bakılmış ($\chi^2= 2283,226$, $p=.000$) ve bu testin anlamlı olduğu tespit edilmiştir. Açımlayıcı faktör analizi sonucunda ölçeğin tek faktörden oluştuğu ve bu faktörün ölçeğe ilişkin toplam varyansın %42.806'sını açıkladığı görülmektedir. Doğrulayıcı faktör analizi (DFA) sonucunda elde edilen uyum indekslerinin yeterli olduğu tespit edilmiştir ($X^2 (27) = 2.514$, $RMR=.045$; $GFI=.97$; $AGFI=.95$; $CFI=.96$; $IFI=.96$; $RFI=.92$; $NFI=.94$; $RMSEA=.054$). Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı .81 olarak bulunmuştur. Bu çalışma için ise Cronbach-Alfa Güvenilirlik katsayısı .79 olarak bulunmuştur.

Sosyal Beceri Ölçeği. Kocayörük'ün (2000) ilköğretim çağındaki öğrencilerin temel sosyal becerilerini ölçmek için geliştirdiği ölçek 20 maddeden oluşmaktadır. Ölçek "Hiç", "bazen", "genellikle uygun" ve "tamamen uygun" şeklinde puanlanan 4'lü likert tipi bir ölçektir. Ölçekten alınacak en düşük puan 20, en yüksek puan ise 80'dir. Ölçekten elde edilen yüksek puan sosyal becerinin yüksek olduğu anlamına gelmektedir. Ölçeğin geçerliği kapsam geçerliği yöntemi ile ölçülmüştür. Ölçek maddeleri alan uzmanı 5 kişiye gönderilmiş ve maddelerin ölçmesi istenen sosyal beceriyi ne kadar ölçtüğünü değerlendirmeleri istenmiştir. Değerlendirme sonucunda 5'li puan sistemine göre maddelerin sosyal beceriyi ölçme puan ortalamalarının 4.5 olduğu ve böylece kapsam geçerliğinin sağlandığı görülmüştür. Ölçeğin iç tutarlılığının tespitinde Cronbach-Alfa iç tutarlılık katsayısı hesaplanmış ve .75 bulunmuştur. Bu çalışma kapsamında elde edilen Cronbach-Alfa iç tutarlılık katsayısı .78'dir.

Sorumluluk Duygusu ve Davranışı Ölçeği. Özen'in (2013) geliştirmiş olduğu ölçek 18 maddeden oluşmaktadır. Ölçek, "Her zaman", "Sıklıkla", "Çok nadir" ve "Hiçbir zaman" şeklinde puanlanan 4'lü likert tipi bir ölçektir. Ölçekten alınacak en düşük puan 18, yüksek puan ise 72'dir. Ölçek, sorumluluk duygusu ve sorumluluk davranışı olmak üzere iki alt boyuttan oluşmaktadır. Açımlayıcı faktör analizi sonucu iki faktörlü bir yapı elde edilmiştir. Her iki faktörün ölçeğe ilişkin varyansın % 56'sını açıkladığı görülmektedir. Ölçeğin geçerliği, benzer ölçekler geçerliği yöntemi ile incelenmiştir. Sorumluluk duygusu ve davranışı ölçeğinin kişisel ve sosyal sorumluluk ölçeği ile ilişkili olduğu ($r=.69$) başka bir ifade ile ölçeğin geçerli bir ölçek olduğu görülmüştür. Ölçeğin güvenilirlik analizi Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı ölçülmüş ve .88 olarak tespit edilmiştir. Bu çalışma kapsamında elde edilen Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı .89'dur.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Veriler toplanmadan önce etik kurul izni alınmıştır (Sabahattin Zaim Üniversitesi Etik Kurulu 20/01/2020 tarih 050.01.04 sayılı karar). Öğrencilerden bilgilendirilmiş onam alınmış ve öğrencilere diledikleri zaman çalışmayı bırakabilecekleri ve çalışmanın tamamen gönüllü bir şekilde yürütüleceği ifade edilmiştir. Öğrencilerden ad, soyad, eğitim gördüğü yer gibi kişisel bilgiler istenmemiş, öğrencilere elde edilen verilerin yalnızca bilimsel amaçla kullanılacağı ifade edilmiştir. Elde edilen veriler SPSS 25 paket programı ile analiz edilmiştir. Öncelikle verilerin normal dağılıp dağılmadığı test edilmiş, basıklık ve çarpıklık değerlerinin (1,380, -.531), +1.5 ile -1.5 arasında yer aldığı, başka bir ifade ile verilerin normal dağıldığı tespit edilmiştir (Tabachnick ve Fidelli, 2013). Verilerin analizinde parametrik testler kullanılmıştır. Ergenlerde oyun bağımlılığı, sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal becerilerin cinsiyet ve sınıf düzeyine göre anlamlı bir şekilde farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için ilişkisiz grup t testi kullanılmıştır. Değişkenler arasındaki ilişki Pearson Momentler Çarpım Korelasyon analizi ile test edilmiştir. Öğrencilerin sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceri düzeylerinin oyun bağımlılığını yordayıp yordamadığı Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi ile test edilmiştir. Çoklu regresyon analizine geçmeden önce çoklu regresyonun koşulları test edilmiştir. Çoklu normallik ve doğrusallık koşulu saçılma diyagramı ile test edilmiş ve dağılımların elipse yakın olduğu, başka bir ifade ile her iki koşulunda sağlandığı görülmüştür. Çoklu doğrusal bağlantı problemi Varyans Artış Faktörleri ($VIF=1.694$, <10) ve koşullu indeksler ($CI= 17.54-22.76$, <30) analizleri ile incelenmiş

ve çoklu bağlantı problemi olmadığı görülmüştür (Çokluk ve diğerleri, 2012). Değişkenler arasında otokorelasyon Durbin Watson analizi test edilmiş ve elde edilen değerin ($dw=1.92$) 1.5 ile 2.5 arasında olduğu otokorelasyon problemi olmadığı görülmüştür (Küçükşile, 2014).

Bulgular

Öncelikle değişkenlere ilişkin aritmetik ortalama, standart hata, standart sapma, basıklık ve çarpıklık değerleri incelenmiş, elde edilen değerler Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. *Oyun Bağımlılığı, Sorumluluk Duygusu-Davranışı, Sosyal Beceri Puanlarının N , $\bar{X}$, Ss , Sh Basıklık ve Çarpıklık Değerleri*

Değişken	N	$\bar{X}$	Ss	Sh	Basıklık	Çarpıklık
Oyun Bağımlılığı	500	15.11	.468	10.47	1.380	.639
Sorumluluk duygusu-davranışı	500	113.48	.626	14.01	.531	-.068
Sosyal beceri	500	58.18	.362	8.10	-.446	.135

Tablo 1’de görüldüğü gibi oyun bağımlılığının ortalaması 15.11, standart sapması .468 ve standart hatası 10.47 şeklindedir. Sorumluluk duygusu-davranışının ortalaması 113.48, standart sapması .626 ve standart hatası 14.01 şeklindedir. Sosyal becerilerin ortalaması 58,18, standart sapması .362 ve standart hatası 8.10 şeklindedir. Basıklık ve çarpıklık değerleri (1.38-.068) normal sınırlarda yer almaktadır (Tabachnick ve Fidelli, 2013).

Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceri düzeylerinin cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığını tespit etmek amacıyla ilişkisiz grup t- testi analizi yapılmıştır. Elde edilen sonuçlar Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. *Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı ile Sorumluluk Duygusu-Davranışı ve Sosyal Beceri Düzeylerinin Cinsiyet Değişkenine Göre t testi Sonuçları*

	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	Ss	Sd	t	p
Oyun Bağımlılığı	Kız	341	13.89	9.715	498	-3.656	.000
	Erkek	159	17.75	11.54			
Sorumluluk Duygusu- Davranışı	Kız	341	115.61	13.20	498	5.085	.000
	Erkek	159	108.93	14.64			
Sosyal Beceriler	Kız	341	58.94	8.212	498	3.172	.002
	Erkek	159	56.56	7.639			

Tablo 2 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığının cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı ($t_{(498)}=-3.656$, $p<.000$), erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin ($\bar{X}=17.75$), kız öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinden ($\bar{X}=13.89$) daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin sorumluluk duygusu-davranışının cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı ($t_{(498)}=5.085$, $p<.0.1$), kız öğrencilerin sorumluluk duygusu-davranışının ($\bar{X}=115.61$), erkek öğrencilerin sorumluluk duygusu-davranışından ($\bar{X}=108.93$) daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Benzer şekilde öğrencilerin sosyal becerilerinin de cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı ($t_{(498)}=3.172$, $p<.0.5$), kız öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin ($\bar{X}=58.94$), erkek öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinden ($\bar{X}=56.56$) daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Öğrencilerin oyun bağımlılıkları ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceri düzeylerinin sınıf düzeyine göre farklılaşıp farklılaşmadığını tespit etmek amacıyla ilişkisiz grup t- testi analizi yapılmış elde edilen sonuçlar Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. *Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı ile Sorumluluk Duygusu-Davranışı ve Sosyal Beceri Düzeylerinin Sınıf Düzeyi Değişkenine Göre t testi Sonuçları*

	Sınıf Düzeyi	N	$\bar{X}$	Ss	Sd	t	p
Oyun Bağımlılığı	7.Sınıf	211	14.72	9.946	498	-.722	.471
	8. Sınıf	289	15.40	10.85			
Sorumluluk Duygusu- Davranışı	7. Sınıf	211	113.77	14.17	498	.386	.700
	8.Sınıf	289	113.27	13.92			
Sosyal Beceri	7. Sınıf	211	58.18	8.358	498	-.008	.994
	8. Sınıf	289	58.19	7.927			

Tablo 3'e göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılıkları ($t_{(498)}=-.722$ $p>.05$) ile sorumluluk duygusu-davranışları ($t_{(498)}=.386$ $p>.05$) ve sosyal becerileri ($t_{(498)}= -.008$) sınıf düzeyine göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır.

Regresyon analizine geçmeden önce değişkenler arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Değişkenler arasındaki ilişki Pearson Korelasyon analizi ile test edilmiş ve elde edilen sonuçlar Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4. Ortaokul Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı ile Sorumluluk Duygusu-Davranışı ve Sosyal Beceriler Arasındaki İlişki

	Oyun bağımlılığı	Sorumluluk duygusu-davranışı	Sosyal beceriler
Oyun bağımlılığı	1		
Sorumluluk duygusu-davranışı	-.163**	1	
Sosyal beceriler	-.138*	.640**	1

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

Tablo 4'e göre oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ($r=-.163$, $p<.01$) ve sosyal beceriler ($r=-.138$, $p<.05$) arasında negatif ilişki; sorumluluk duygusu-davranışı ile sosyal beceriler arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki vardır ($r=.640$, $p<.01$).

Öğrencilerin sorumluluk duygusu-davranışları ile sosyal becerilerinin oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordayıp yordamadığını incelemek amacıyla Çoklu Regresyon Analizi yapılmış ve elde edilen sonuçlar Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Oyun Bağımlılığının Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

Değişken	B	sh	β	t	p	ikili r	kısmi r
Sabit	30,124	3.967		7.594	.000		
Sorumluluk duygusu-davranışı	-.095	.043	-.127	-2.208	.028	-.163	-.099
Sosyal beceri	-.073	.074	-.056	-.976	.330	-.138	-.044
R = 0.169	R ² =0.025						
F= 7.273	p = .001						

Tablo 5'e göre sorumluluk duygusu-davranışı ile sosyal beceriler birlikte oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordamaktadır ($R=.169$ $R^2=0.025$, $p<.01$). Regresyon katsayılarının anlamlılığına ilişkin t testi sonuçları incelendiğinde, sorumluluk-duygusu davranışının oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordadığı, buna karşın sosyal becerilerin oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordamadığı görülmektedir. Regresyon modelinin oyun bağımlılığına ilişkin toplam varyansın yaklaşık %2,5'ini açıkladığı görülmektedir. Açıklanan varyans düşük olmakla birlikte model anlamlıdır. Standardize edilmemiş regresyon kat sayısı (B) incelendiğinde sorumluluk duygusu-davranışındaki bir birimlik artışın oyun bağımlılığında -.095 birimlik bir azalmaya neden olduğu görülmektedir.

Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmanın amacı ortaokul öğrencilerde oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler arasındaki ilişkiyi incelemektir. Ayrıca bu üç değişkenin sınıf ve cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadıkları da incelenmiştir. Araştırmada oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler arasında negatif ilişki tespit edilmiştir. Sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir. Değişkenlerin cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaştığı buna karşın sınıf değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmadığı tespit edilmiştir.

Araştırmanın birinci alt problemi oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal becerilerin cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığı şeklindedir. Araştırma sonucunda oyun bağımlılığının cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaştığı ve erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin kızlardan daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Alan yazın incelendiğinde araştırmanın sonuçlarını destekleyen çalışmaların (Bülbül ve Tunç, 2018; Chiu ve diğerleri, 2004; Eryılmaz ve Çukurluöz, 2018; Dursun ve Eraslan-Çapan, 2018) olduğu görülmektedir. Buna karşın araştırmanın sonucunu desteklemeyen çalışmaların da

(Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014; Peker ve diğerleri, 2009; Taş ve diğerleri, 2014) olduğu görülmektedir. Oyunların simülasyon, yarış ve motor oyunları, macera oyunları, spor oyunları, aksiyon ve taktik oyunları gibi farklı oyun türlerinden oluştuğu görülmektedir. Araştırmanın sonucu bu oyun türlerinin genel olarak erkeklerin ilgi alanına daha yakın olması ve kızların dikkatini çok fazla çekmemesi ile açıklanabilir.

Sorumluluk duygusu-davranışının cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaştığı tespit edilmiştir. Kız öğrencilerin sorumluluk duygusu-davranışı puanları erkek öğrencilerin puanından daha yüksek bulunmuştur. Alan yazın incelendiğinde araştırmanın sonuçlarını destekleyen çalışmaların (Doğan, 2015; Kesici, 2018; Ökten, 2009; Özdemir, 2019; Taylı, 2013 ve Yeşil, 2013) olduğu görülmektedir. Bu çalışmalara karşın alan yazında araştırmanın sonuçlarını desteklemeyen çalışmaların da (Hakkari, 2020; Kocabaş, 2014 ve Tellioğlu, 2015) olduğu görülmektedir. Araştırmadan elde edilen sonuç toplumsal cinsiyet kavramı ile açıklanabilir. Toplumsal cinsiyet kadın ve erkek olmak üzere farklı bedenlerle doğan bireylere manevi anlamlar yükleyerek onları kendi kültürleri içinde yeniden yorumlamak, tanımlamaktır (Bingöl, 2014). Toplumsal cinsiyet rolleri açısından toplumun çocuk yetiştirme tarzı değerlendirildiğinde kız çocuklarına, özellikle ev işleri ile ilgili, daha fazla sorumluluk yüklendiği bu işlerin kadın cinsiyetiyle özdeşleştirildiği görülmektedir. Buna karşın söz konusu işler erkek çocuklarına uygun görülmemektedir. Ülkenin eğitimli kitlesini oluşturan ve insan yetiştiren öğretmenler üzerinde yapılan bir araştırmada da toplumsal cinsiyetçiliğin öne çıktığı görülmektedir. Eğitimciler çok hareketli olmayı, sorumsuzluğu, dağınıklığı kız çocuklarına yakıştırmazken erkek çocukların yaramazlık içeren davranışlarına daha hoşgörü ile yaklaşmaktadırlar (Gazi, 2018). Küçük yaşlardan itibaren kardeşine bakma, anneye yardımcı olma, derli toplu olma, evi düzenleme gibi sorumlulukların yüklenmesi kız çocuklarının sorumluluk duygusu ve davranışlarının erkeklerden daha fazla gelişmesine neden olmuş olabilir.

Çalışma sonucunda sosyal beceri düzeyinin cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaştığı görülmektedir. Buna göre kızların sosyal beceri düzeyleri erkek öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinden anlamlı şekilde daha yüksek bulunmuştur. Alan yazın incelendiğinde araştırmanın sonuçlarını destekleyen çalışmaların (Dermez, 2008; Kalafat ve Kıncal, 2006; Kılıç, 2019 ve Modiri, 2013) olduğu görülmektedir. Alan yazında farklı sonuçlar elde eden çalışmalara da rastlanmaktadır. Çepikkurt ve Fındık (2017) tarafından yapılan çalışmada duyuşsal ve sosyal anlatımcılık becerilerinin cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Ayrıca kadınların erkeklerden anlamlı şekilde daha fazla duygusal destek alma verme eğiliminde oldukları (Çivilidağ, 2011) ve ilişki başlatma düzeylerinin daha yüksek olduğu (Korkut, 2005) görülmektedir. Kadınların sosyal becerilerle ilişkili sosyal bir durum olan kişilerarası çatışmaları daha olumlu yönettikleri görülmektedir (Tozkoparan, 2013). Kadınların sosyal ilişkilerde daha girişken olmaları, diğerlerinden sosyal-duygusal destek almaya daha yatkın olmaları ve olumsuz kişilerarası durumlarla daha rahat başa çıkmaları, kızların sosyal beceri düzeylerinin erkeklerden anlamlı şekilde daha yüksek çıkmasını açıklayabilir.

Araştırmanın ikinci alt problemi oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal becerilerin sınıf düzeyine göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığı şeklindedir. Oyun bağımlılığının sınıf düzeyine göre anlamlı şekilde farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Literatür incelendiğinde benzer sonuçların elde edildiği görülmektedir (Balci ve Gülnar, 2009; Keser ve Esgi, 2012; Kılınç ve Gündüz, 2017 ve Şahin ve diğerleri, 2016) Araştırmanın sonuçlarını desteklemeyen, oyun bağımlılığının sınıf düzeyine göre anlamlı şekilde farklılaştığını gösteren, çalışmaların da (Horzum, 2011; Karabulut, 2019; Şahin ve Tuğrul, 2012 ve Taş ve diğerleri, 2014) olduğu görülmektedir. Araştırmanın sonucu örneklemin özellikleri ile açıklanabilir. Çalışmanın örneklemi 7. ve 8. sınıflardan oluşmaktadır. Bu sınıflar birbirine yakın sınıflardır ve aynı yaş grubundan bireyleri barındırıyor olabilirler. Bu açıdan benzer gruplar olduğu için anlamlı bir fark çıkmamış olabilir.

Öğrencilerin sorumluluk duygusu-davranışı sınıf düzeyine göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır. Alan yazın incelendiğinde araştırmanın sonuçlarını destekleyen çalışmaların (Akhan ve Demirezen, 2013; Hakkari, 2020 ve Kesici, 2018) olduğu görülmektedir. Buna karşın araştırmanın sonuçlarını desteklemeyen çalışmaların da (Lau ve diğerleri, 2018; Özdemir, 2019 ve Yeşil, 2013) olduğu görülmektedir. Bu araştırmadan elde edilen sorumluluk duygusu ve davranışının sınıf düzeyine göre anlamlı şekilde farklılaşmaması

örneklemin gelişim özelliklerinin birbirine çok yakın olması ile açıklanabilir.

Öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin sınıf seviyelerinde anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Alan yazın incelendiğinde araştırmanın sonuçlarını destekleyen çalışmaların (Ağbuğa, 2016; Kılıç, 2019; Memiş ve Memiş, 2013 ve Sazcı, 2014) olduğu görülmektedir. Bu sonuçlara karşın araştırmanın sonuçlarını desteklemeyen çalışmaların da (Deniz, 2002 ve Yılmaz, 2009) olduğu görülmektedir. Sınıf düzeylerinin ve öğrenci yaş dağılımının birbirine yakın olması ve öğrencilerin aynı gelişim döneminde yer almaları sosyal becerinin farklılaşmamasının nedenini açıklayabilmektedir.

Araştırmanın üçüncü alt problemi sorumluluk duygusu, davranışı ile sosyal becerilerin oyun bağımlılığını yordayıp yordamadığı şeklindedir. Buna göre oyun bağımlılığının yordanmasına ilişkin modelin doğrulandığı görülmektedir. Regresyon modeli incelendiğinde sorumluluk duygusu-davranışının oyun bağımlılığını yordadığı buna karşın sosyal beceri düzeyinin yordamadığı görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı arasında ilişki olduğunu gösteren çalışmaların (Alp ve Levent, 2020; Barut, 2019; Yalçın ve Bertiz, 2019 ve Yıldırım, 2006) olduğu görülmektedir. Oyunlarda geçirilen sürenin artması bireyin hayatın olağan akışında üzerine düşen görev ve sorumlulukları ihmal etmesine neden olabilmektedir. Bu bulgulara göre bireylerin sorumluluklardan kaçmak üzere ekran karşısına geçip oyunlar da vakit geçirdiği de söylenebilir. Sosyal beceri düzeyinin modele anlamlı bir şekilde katkı sağlayamadığı görülmektedir. Alp ve Levent (2020), Çelebi (2020), Graham (2014) ve Liu ve Chang (2016) tarafından yapılan çalışmalarda bireylerin sosyal iletişim kurmak, sosyalleşmek için oyunları tercih ettiği ifade edilmektedir. Başka bir ifade ile dijital oyunlara yönelen bireylerin sosyal alanlarda sorun yaşayan ya da sosyal alanda sınırlılıkları olan bireyler oldukları görülmektedir. Bununla birlikte sosyal becerilerin oyun bağımlılığını yordamaması, oyun bağımlısı bireylerin oyun ortamında sergiledikleri sosyal becerilere (rakiple iletişim kurma, izleyicilerden tepki alma ve onlara tepki gösterme vs.) gerçek hayatta da sahip olduklarını düşünmeleri olabilir.

Araştırma öz bildirim formlarından elde edilen verilerle sınırlıdır. Öz bildirim formlarının, o andaki duygu ve düşünceleri taraflı bir şekilde yansıtmaya uygun formlar olmaları bir sınırlılıktır. Elde edilen sonuçlar ortaokul 7. ve 8. Sınıflarla sınırlı olduğu için veriler çocukluk dönemi ve ergenlik dönemi gibi herhangi bir gelişim dönemine genellenemez. Araştırmanın sadece bir ilde yürütülmesi tüm ülkeye genellenmesi açısından bir sınırlılıktır. Araştırmanın bir diğer sınırlılığını da biyolojik cinsiyeti ele almasına rağmen toplumsal cinsiyetle ilgili bir ölçümün yapılmamasıdır. Sorumluluk kavramının toplumsal cinsiyetle ilişkili olması nedeniyle bu durum bir sınırlılık olarak ele alınabilir.

Araştırma sonucunda psikolojik danışmalara, eğitimcilere ve araştırmacılara yönelik önerilerde bulunulmuştur. Okullarda çalışan psikolojik danışmanlar oyun bağımlılığında cinsiyet değişkeninin önemli olduğunu ve erkeklerin oyun bağımlılıklarının kızlardan daha yüksek olduğunu göz önüne alarak özellikle erkeklere yönelik oyun bağımlılığı ile baş etme psiko-eğitim programları oluşturabilir, yürütebilirler. Sorumluluk duygusu-davranışının oyun bağımlılığını negatif yönde yordadığı dikkate alındığında oluşturulacak psiko-eğitim programlarına sorumluluk duygusu-davranışı kazandırma modülleri de eklenebilir.

Eğitimciler güncel bir sorun olan ve her geçen gün daha da yaygınlaşan oyun bağımlılığında risk gruplarını erkeklerin oluşturduğunu dikkate alarak erkekleri oyunlardan uzaklaştırmak, okullarda bu öğrencilere sorumluluk duygusu-davranışını kazandırmak için farklı etkinlikler (spor etkinlikleri, geziler ve topluma hizmet uygulamaları gibi) düzenleyebilirler. Velilere verilecek seminerlerde oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordayan sorumluluk duygusu-davranışı hakkında bilgi verilebilir. Velilere bu duygu ve davranışı kazandırmak için yapabilecekleri şeylerle ilgili önerilerde bulunabilirler. Seminerlere ek olarak velilere yönelik düzenlenecek olan psiko-eğitim çalışmalarında da değişkenler arasındaki ilişkiden yola çıkarak modüller oluşturulabilir.

Son olarak, araştırmacılara yönelik önerilerde bulunulmuştur. Araştırmacılar, bu çalışmada kullanılan değişkenleri benzer ve farklı örneklemelerde (lise öğrencileri, üniversite öğrencileri ve yetişkinler) çalışarak araştırmanın sonuçlarını test edebilirler. Ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığı nitel araştırma

yöntemleri ile araştırılabilir. Araştırmacılar öğrencilerde oyun bağımlılığı, sorumluluk duygusu ve sosyal beceriler arasındaki ilişkiyi Online Sesli foto (OSF) tekniği ile anlamaya çalışabilirler (Tanhan, 2020; Tanhan ve Strack, 2020). Bu yöntem, bireylere kavramlara farklı perspektiflerden bakma olanağı sağlar.

Yazar(lar)ın Beyanı

Araştırmacıların katkı oranı beyanı: Bu çalışmada verilerin toplanması, analiz edilmesi ve makalenin yazım aşamasında araştırmacılar eşit oranda katkıda bulunmuştur.

Etik Kurul Kararı: Bu çalışma Üniversitesi Bilimsel Araştırmaları Değerlendirme Kurulu tarafından 21.01.2020 tarihinde incelenmiş ve 20292139-050.01.04 sayılı karar ile uygun görülmüştür.

Çatışma beyanı: Araştırmada yazarlar arasında ya da diğer kişi/kurum/kuruluşlarla herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Destek ve teşekkür: Bu araştırma için herhangi bir kurumdan finansal destek alınmamıştır.

Kaynaklar

- Afriani, A., Baharudin, R., Nor, Y. S., & Nurdeng, D. (2012). The relationship between parenting style and social responsibility of adolescents in Banda Aceh, Indonesia. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 20(3), 733-750.
- Ağbuğa, B. (2016). Beden eğitimi ve spor öğretmenliği bölüm öğrencilerinin sosyal beceri düzeylerinin incelenmesi. *International Journal of Science Culture and Sport*, 4(1), 130-150.
- Akhan, N. E. & Demirezen, S. (2013). İlköğretim öğrencilerinin sosyal bilgiler dersinde gördükleri meslek seçimi konularındaki değerleri kazanma düzeyleri. *Turkish Studies -International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8 (3), 1-15.
- Alp, İ., & Levent, F. (2020). Dijital dönüşümün öğrencilerin değerleri üzerindeki etkisine ilişkin öğretmen görüşleri. *Turkish Studies*, 15(3), 1611-1633. <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.37035>
- Amerikan Psikiyatri Birliği. (APA, 2013). *Ruhsal bozuklukların tanınması ve sayımsal elkitabı, beşinci baskı (dsm-5), tanı ölçütleri başvuru elkitabı* (Çev. Ed.: E Köroğlu). Hekimler Yayın Birliği Yayınları
- Anlı, G., & Taş, İ. (2018). Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği kısa formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Turkish Studies*, 13(11), 189-203. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.13371>
- Ayas, T. (2012) Lise öğrencilerini internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisini. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 632-635.
- Balcı, Ş., & Gülnar, B. (2009). Üniversite öğrencileri arasında internet bağımlılığı ve internet bağımlılarının profili. *Selçuk İletişim*, 6(1), 5-22.
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Hasan Kalyoncu Üniversitesi.
- Bingöl, O. (2014). Toplumsal cinsiyet olgusu ve Türkiye’de kadınlık. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 16 (Özel Sayı 1), 108-114. <https://doi.org/10.18493/kmusekad.36760>
- Bülbül, H., & Tunç, T. (2018). Telefon ve oyun bağımlılığı: Ölçek incelemesi, başlama yaşı ve başarıyla ilişkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 9(21), 1-13. <https://doi.org/10.21076/vizyoner.431446>
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2010). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>

- Cuma, Y. (2020). *Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, ruhsal sorunlar ve sosyal beceri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi.
- Çelebi, E. (2020). Oyun bağımlılığının sosyalleşme sürecine yönelik motivasyon üzerindeki rolü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 8(1), 643-668. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.559199>
- Çeliker, V. B., & Aşıroğlu, S. (2020). Ortaokul öğrencilerinin internet bağımlılıkları ile sosyal beceri düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Edu 7: Yeditepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(11), 43-57.
- Çepikkurt, F., & Fındık, M. (2017). Takım sporu yapanlarla bireysel spor yapanların sosyal beceri düzeylerinin karşılaştırılması. *International Journal of Sport, Exercise & Training Sciences*, 3(2), 55-63. <https://doi.org/10.18826/useeabd.296718>
- Çetin, A. G. A., & Alkan-Ersoy, Ö. (2017). 12-14 Yaş arası ergenlerin sosyal beceri düzeyi ile ebeveynlerine bağlanma güvenliği arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Kalem Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(2), 419-440. <https://doi.org/10.23863/kalem.2018.93>
- Çivilidağ, A. (2011). *Üniversitelerdeki öğretim elemanlarının psikolojik taciz (mobbing), iş doyumu ve algılanan sosyal destek düzeyleri* [Yayınlanmamış doktora tezi]. Selçuk Üniversitesi.
- Çivitci, A., & Çivitçi, N. (2009). İlköğretim öğrencilerinde algılanan sosyal beceri ve mantıkdışı inançlar. *Ilkogretim Online*, 8(2), 415-424.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G., & Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik SPSS ve Lisrel*. Ankara: PegemAkademi.
- Demirtaş Madran, H. A., & Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107. <https://doi.org/10.5455/apd.39828>
- Deniz, M. E. (2002). *Üniversite öğrencilerin karar verme stratejileri ve sosyal beceri düzeylerinin TA-baskın ben durumları ve bazı özellik niteliklerine göre karşılaştırmalı olarak incelenmesi* [Yayınlanmamış doktora tezi]. Selçuk Üniversitesi.
- Dermez, H. G. (2008). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sosyal beceri düzeylerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Afyonkarahisar Kocatepe Üniversitesi.
- Diñer, B., & Kolan, H. İ. (2020). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ile sorumluluk davranışı arasındaki ilişki. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(6), 2319-2330. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.833550>
- Doğan, U. (2015). Öğrenci bireysel sorumluluk ölçeği-10'un türkçe formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(1), 163-170. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.8096>
- Dursun, A., & Eraslan-Capan, B. (2018). Digital game addiction and psychological needs in teenagers. *Journal of Inonu University Faculty of Education*, 19(2), 128-140. <https://doi.org/10.17679/inuefd.336272>
- Dünya Sağlık Örgütü. (WHO, 2018). *The ICD-11 Classification of mental and behavioral disorders: diagnostic criteria for research*; World Health Organization: Geneva, Switzerland, 2018.
- 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>
- Festl, R., Scharrow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599. <https://doi.org/10.1111/add.12016>
- Fichter, J. (1990). *Sosyoloji nedir* (N. Çelebi, Çev.) Selçuk Üniversitesi Yayınları.

- Gazi, Y. C. (2018). *İlkokul öğretmenlerinin toplumsal cinsiyet farkındalığı üzerine niteliksel bir araştırma: İstanbul Anadolu Yakasında bir ilkokul örneği* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Maltepe Üniversitesi.
- Graham, J. M. (2014). Narrative therapy for treating video game addiction. *International Journal of Mental Health And Addiction*, 12(6), 701-707. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9491-4>
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hair, E. C., Jager, J., & Garrett, S. B. (2002). Helping teens develop healthy social skills and relationships: What the research shows about navigating adolescence. Washington, DC: Child Trends. <https://doi.org/10.1037/e479632006-001>
- Hakkari, F. (2020). Meslek yüksekokulu öğrencilerinin öğrenme sorumluluğu düzeyinin çeşitli değişkenlere göre belirlenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(2), 650-661. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.693444>
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Internet world stats. (2021). *Internet usage statistics the internet big picture*. <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Kalafat, T., & Kıncal, R. Y. (2006). Üniversite öğrencilerinin beden memnuniyeti düzeyleri ile sosyal beceri düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 41-47.
- Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Hasan Kalyoncu Üniversitesi.
- Karaköse, R. (2010). *Ailede sorumluluk eğitimi*. Timaş Yayınları.
- Karasar, N. (1998). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (8. basım). Nobel Yayın Dağıtım.
- Keser, H., & Esgi, N. (2012). An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia- Social And Behavioral Sciences*, 46(0), 247-251. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.101>
- Kesici, A. (2018). Lise öğrencilerinin sorumluluk düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Gazi University Journal of Gazi Educational Faculty (GUJGEF)*, 38(3), 965-985. <https://doi.org/10.17152/gefad.380376>
- Kılıç, K. M. (2019). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, zorbalık bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişkiler. *Ilkogretim Online*, 18(2), 549-562. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2019.562015>
- Kılınç, İ., & Gündüz, Ş. (2017). Lise öğrencilerinin siber duyarlılık, internet bağımlılığı ve insani değerlerinin incelenmesi. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(2), 261-283. <https://doi.org/10.24315/trkefd.304497>
- Kocabaş, İ. (2014). *Üniversite öğrencilerinin gözünde sosyal sorumluluk imajı: Selçuk Üniversitesi örneği*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi.
- Kocayörük, A. Y. (2000). *İlköğretim öğrencilerinin sosyal becerilerini geliştirmede dramının etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Korkut, F. (2005). Yetişkinlere yönelik iletişim becerileri eğitimi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 143-149.
- Köse, Z. (2013). *13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.
- Kratochwill, T. R., & French, D. C. (1984). Social skills training for withdrawn children. *School Psychology*

Review, 13(3), 331-338. <https://doi.org/10.1080/02796015.1984.12085110>

- Küçükşille, E. (2014). Çoklu doğrusal regresyon modeli. Ş. Kalaycı (Ed.) *SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri* (s. 47-66) içinde. Asil Yayıncılık.
- Lau, C., Kitsantas, A., Miller, A. D., & Rodgers, E. B. D. (2018). Perceived responsibility for learning, self-efficacy, and sources of self-efficacy in mathematics: A study of international baccalaureate primary years programme students. *Social Psychology of Education*, 21(3), 603-620. <https://doi.org/10.1007/s11218-018-9431-4>
- Leme, V. B. R., Del Prette, Z. A. P., & Coimbra, S. (2015). Social skills, social support and well-being in adolescents of different family configurations. *Paidéia (Ribeirão Preto)*, 25, 9-17. <https://doi.org/10.1590/1982-43272560201503>
- Li, H., & Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35(9), 1468-1475. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2013.05.021>
- Lio, S., Degeng, I. N. S., Hambali, I., & Hitipeuw, I. (2022). Self-awareness and personal responsibility among seminary students. *Innovations in Education and Teaching International*, 1-11. <https://doi.org/10.1080/14703297.2022.2052930>
- Liu, C. C., & Chang, I. C. (2016). Model of online game addiction: The role of computer-mediated communication motives. *Telematics and Informatics*, 33(4), 904-915. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.02.002>
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2017.07.011>
- Memiş, A., & Memiş, U. A. (2013). Cinsiyet, başarı ve sosyal beceri. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 163-179.
- Modiri, I. G. (2013). Güzel sanatlar öğretmeni adaylarının sosyal beceri düzeylerinin belirlenmesi. *Elektronik Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(3), 80-119.
- Nikooyeh, E., Zarani, F., & Fathabadi, J. (2017). The mediating role of social skills and sensation seeking in the relationship between trait emotional intelligence and school adjustment in adolescents. *Journal of Adolescence*, 59, 45-50. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2017.05.012>
- Owens, T. R. (1983). *Helping youth become more responsible*. Education and Work Program, Northwest Regional Educational Laboratory.
- Ökten, Ş. (2009). Toplumsal cinsiyet ve iktidar: Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nin toplumsal cinsiyet düzeni. *Journal of International Social Research*, 2(8), 302-313.
- Özdem, S., Bengisoy, A., & Muezzin, E. E. (2020). Üniversite öğrencilerinin insani ve manevi değer eğilimlerinin sorumluluk duygusu ve davranış düzeyleri ile ilişkisinin incelenmesi: Kuzey Kıbrıs Örneği. *Kisbu İlahiyat Dergisi*, 1(3), 35-78.
- Özdemir, M. (2019). *Lise ve ortaokul öğrencilerinin beden eğitimi dersi sportmenlik davranışları ile sorumluluk duygusu ve davranışları arasındaki ilişki* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi.
- Özen, Y. (2013). Sorumluluk duygusu ve davranış ölçeğinin geliştirilmesi güvenirliği ve geçerliği. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Elektronik Dergisi*, (7), 343-357.
- Özyürek, A., Kürtüncü, M., Sezgin, E., & Kurt, A. (2020). Üniversite öğrencilerinde çocuğa yönelik şiddete

- duyarlık ile sorumluluk duygusu ve davranışı arasındaki ilişki. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 13(1), 19-24. <https://dergipark.org.tr/en/pub/deuhfed/issue/51865/585801>
- Peker, A., İskender, M., & Ada, Ş. (2009). Liselerdeki öğrencilerin online oyun bağımlılıkları. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20, 298-316.
- Sazcı, A. (2014). 9 ve 12 yaş grubu öğrencilerin yönetici işlevleri ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şahin, C., Aydın, D., & Balay, R. (2016). Eğitim fakültesi öğrencilerinin eğitsel internet kullanımı ile internet bağımlılıklarının incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 481-497. <https://dergipark.org.tr/en/pub/kefad/issue/59448/854056>
- Tabachnick B. G., & Fidell, L. S. (2013) *Using multivariate statistics* (sixth ed.). Pearson
- Tanhan, A. (2020). COVID-19 sürecinde Online Seslifoto (OSF) yöntemiyle biyopsikososyal manevi ve ekonomik meseleleri ve genel iyi oluş düzeyini ele almak: OSF'nin Türkçeye uyarlanması. *Turkish Studies*, 15(4), 1029-1086. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.44451>
- Tanhan, A., & Strack, R. W. (2020). Online photovoice to explore and advocate for Muslim biopsychosocial spiritual wellbeing and issues: Ecological systems theory and ally development. *Current Psychology*, 39(6), 2010-2025. <https://doi.org/10.1007/s12144-020-00692-6>
- Taş, İ. (2019). Ergenlerde internette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki: Anksiyetenin aracı etkisi. *Iğdır University Journal of Social Sciences*, (20), 351- 370. <https://web.p.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=3b41394b-66ec-45f8-8f82-f4a2213ea22b%40redis>
- Taş, İ., & Sevinç, H. (2019). Çocuklarda aleksitimi, bilgisayar oyun bağımlılığı ve empatik eğilim arasındaki ilişki: Bir yapısal eşitlik modellemesi. *AYNA Klinik Psikoloji Dergisi*, 6(3), 271-288. <https://doi.org/10.31682/ayna.518450>
- Taş, İ., Eker, H., & Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 1(2), 37-57.
- Taylı, A. (2013). Sorumluluğun bazı değişkenler açısından değerlendirilmesi. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 30, 68-84. <https://dergipark.org.tr/en/pub/musbed/issue/23302/248613>
- Tellioğlu, B. (2015). İlk yetişkinlik döneminde sorumluluk ve dindarlık ilişkisi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi.
- Tozkoparan, G. (2013). Beş faktör kişilik özelliklerinin çatışma yönetim tarzlarına etkisi: Yöneticiler üzerinde bir araştırma. *AİBÜ-İİBF Ekonomik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(9), 189-231.
- Töremen, T. (2011) The Responsibility education of teacher candidates. *Educational Sciences: Theory&Practice*, 11(1), 263-277.
- Ücan, İ. (2018). Algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Nişantaşı Üniversitesi.
- Yalçın, S., & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1), 27-34.
- Yavuzer, H. (1997). *Çocuk eğitimi el kitabı* (3. Basım). Remzi Kitabevi.
- Yeşil, R. (2013). Ortaöğretim öğrencilerinin okul öğrenmelerindeki öğrenme sorumluluklarını yerine getirme düzeyleri. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 10(1), 1214-1237.

- Yıldırım, M. (2006). *Sosyal beceri eğitiminin lise 2. sınıf öğrencilerinin utangaçlık düzeylerine etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Yıldız, K. (2009). *İslam ansiklopedisi*. (c.37, ss. 380-382). TDV.
- Yıldız, M. (2017). Ergenlerde olumsuz otomatik düşüncelerin sosyal becerilere etkisi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 45-55.
- Yılmaz, M. T. (2009). *Üniversite öğrencilerinin öz-anlayışları (self-compassion) ile anne baba tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayınlanmamış doktora tezi]. Selçuk Üniversitesi.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

This study examined the relationship between game addiction, sense of responsibility-behavior and social skills of secondary school students. At the same time, it was also examined whether the researched concepts differed according to some demographic variables. The Internet is one of the important technological developments that develop rapidly and affects the world to a great extent. It is seen that the increase in internet usage in the world is 1300% between 2000-2021 (Internet world stats, 2021). It has been decided that the Internet, which has rapidly penetrated the lives of people from virtually all walks of life, is one of the technologies that engage people the most in their everyday lives. When using the Internet, it can be used for a variety of purposes, such as messaging, chatting, sending emails, and social media. One of the criteria put forward by the DSM 5 for gaming addiction is to “endanger or lose a relationship, job, education or career opportunity”. This criterion shows that game addiction has a negative impact on the individual's sense of responsibility and behavior. Research does not seem possible for children and adolescents not to encounter the virtual world, which is the new playground of the changing world. It seems inevitable that this confrontation, which cannot be controlled, will bring along addiction. Studies show that today's research on game addiction, which is chosen as the purpose of internet use and is new, is of great importance. To cope with game addiction, it is important to identify the variables associated with the concept, predicting game addiction and predicted by game addiction. The following questions were asked to determine the relationship between the concepts mentioned above:

Are there significant differences between game addiction and sense of responsibility, behavior, and social skills by gender?

Are there significant differences between game addiction and responsibility, behavior, and social skills by grade level?

Do sense of responsibility, behavior, and social skills predict game addiction?

Method

The study was conducted with a total of 500 students, 341 (68.2%) girls and 159 (31.8%) boys, attending public secondary schools on the European side of Istanbul. In the study, the Sense of Responsibility and Behavior Assessment Scale (SSRS), Game Addiction Scale for Adolescents, Social Skills Scale, and a personal information form created by the researcher were used as data collection tools. The t-test was used to test whether there is a significant difference between the gender and grade level variables of the students' Game Addiction, Social Skills, and Sense of Responsibility-Behavior levels. Pearson Product Moments Correlation analysis was conducted to test the relationship between middle school students' game addiction, sense of responsibility-behavior, and social skill level. To examine the effect of the game addiction predictor variable on the sense of responsibility-behavior and social skill levels of secondary school students, the study was analyzed with the relational screening model. Examining the bilateral and partial correlations between predictor variables and the dependent variable reveals a negative relationship ($r=-.163$) between responsibility practice-behavior and game addiction. However, when other variables are controlled for, the correlation between the two variables is $r=-.099$. There is a negative relationship ($r=-.138$) between social skills and game addiction; however, when other variables are controlled, the correlation between the two variables is $r=-.044$. The factors sense of responsibility-behavior and social skill are significantly associated with video game addiction ($R=.169$, $R^2=0.025$, $p=.001$). Examining the results of the t-test to determine the significance of the regression coefficients reveals that the responsibility-emotion behavior is an important predictor of game addiction. Social skills, on the other hand, do not have a significant effect. It is seen that the sense of responsibility-behavior and social skill variables together explain approximately 2.5% ($R=.169$, $R^2=0.025$, $p<.01$) of the total variance in game addiction scores. When the regression analysis Anova table is examined, it is seen that the F value is significant ($F=7.273$, $p<.01$).

Results

In the results, it was determined that the game addiction scores of boys were higher than girls. According to the findings, it was determined that the social skill level scores of the girls were higher than the social skill levels of the boys. According to the findings, it was determined that female students' sense of responsibility-behavior scores were higher than male students. This study found a negative and significant relationship between the levels of game addiction and social skills of adolescents studying at secondary school. In other words, it was determined that as the game addiction of the students increased, their social skills decreased. In this study, it was determined that as game addiction increased, social skills decreased. It can be said that this result shows parallelism with other studies in the literature. It can be observed that the socialization of individuals who do not understand how time passes in the game is also hindered and the time spent in the virtual environment leads to an inhibiting attitude towards the outside world.. Again, individuals may prefer to communicate only in the virtual world after a certain time, causing them to be stunned in the real world. It can be said that individuals who prefer social environment cause problems in communication and socialization. This study revealed a significant negative correlation between game addiction and the sense of responsibility among secondary school students. In other words, students' feeling of responsibility decreases as their game addiction increases. This finding is consistent with previous research. Accordingly, the increased time spent in games may cause the individual to neglect their duties and responsibilities in the ordinary course of life. It can also be interpreted as individuals who prefer to play games spend hours in front of the screen and spend hours in games to avoid responsibilities. It might be considered that by building an addiction to the time spent on the game, the individual is unable to perform their tasks and either repeatedly postpones them or engages in behaviors such as not meeting their responsibilities voluntarily.

Conclusion

This research revealed a positive and statistically significant relationship between the sense of responsibility-behavior and social skills of secondary school pupils. One may argue that as pupils become more responsible, their social skills will also improve. At a level of 2.5%, social skills and sense of responsibility-behavior levels substantially predicted gaming addiction. Due to the time they devote to game addiction, secondary school students may demonstrate a decreased sense of responsibility and behavior, as well as struggle to form and maintain social relationships. This may be one of the reasons why responsibility-behavior and social skills are predictors of internet gaming addiction.