

Middle School Students' Digital Game Addictions and Social Tendencies

Meltem Özdemir (M.A.)

Ministry of Health - Turkey
ORCID: 0000-0001-7239-7607
e-mail: meltem_ce79@hotmail.com

Assoc. Prof. Dr. Mehmet Tahir Karaboğa

Mersin University - Turkey
ORCID: 0000-0003-0795-7991
e-mail: tahirkaraboga@mersin.edu.tr

Abstract

In this study, it is aimed to examine the level of digital game addiction of secondary school 6th, 7th and 8th grade students, and whether the digital game addiction levels of the students make a difference in terms of their social tendencies (social adaptation, tendency to avoid substance and violence, school and family status, goals and ideals). 987 middle school students studying in public middle schools from Mersin participated in the research. The data of the study were obtained through two scales called "Social Tendency Scale for 11-20 Years Old Students" and "Online Game Addiction of Secondary Education Students" and an information form asking students' demographic characteristics and digital game playing characteristics. According to the findings obtained from the research, more than half of the secondary school students participating in the research are in the risk group of digital game addiction. As a result of the research, there was no significant relationship between the digital game addiction levels of the participants and their family income, mother and father education status and age, on the other hand, a statistically significant relationship was found between gender, game type and game playing time. It was observed that there was a significant difference in the social tendencies of middle school students in terms of social cohesion, substance avoidance and family status sub-dimensions according to their digital game addiction levels, but no significant difference was observed in violence avoidance, school status and goals and ideals sub-dimensions.

Keywords: Digital game, addiction, digital game addiction, social tendency



**E-International
Journal of
Educational Research**

Vol: 12, No: 5, pp. 17-35

Research Article

Received : 2021-09-11
Accepted : 2021-11-08

Suggested Citation

Özdemir, M. & Karaboğa, M.T. (2021). Middle school students' digital game addictions and social tendencies, *E-International Journal of Educational Research*, 12(5), 17-35. DOI: <https://doi.org/10.19160/e-ijer.994099>

Extended Abstract

Problem: This research was conducted to to examine secondary school students' addiction to digital games in terms of gender, parental education level, family income level, age, game type and game playing time, and to determine the reflections of students' digital game addiction levels on their social tendencies.

In addition to the penetration of digital games into all areas of social life, the number of people playing digital games and the frequency of playing them is increasing. Digital games played for entertainment and leisure time, together with the frequency of playing, may lose control of playing after a while and turn into addiction (Grüsser and Thalemann, 2006). With the loss of control, the habit of playing games increases and this situation can cause individuals to experience various problems. Game addiction, which has started to take place in the lives of individuals, has caused some negative consequences (Anderson and Bushman, 2002). In this sense, the current research is extremely important in terms of its contribution to the studies to be done on creating awareness of digital game addiction in secondary school students and in the wider society and developing methods to combat it.

With the development of communication technologies, the popularity of digital games is increasing day by day. It is possible to say that digital game addiction is increasing year by year in our country and the number of students showing signs of game addiction is increasing rapidly. It is clear that people will face serious problems if the game addiction levels are not recognized and controlled (Mentzoni, Brunborg, Molde and Myrseth 2011; Anderson, Gentile and Buckley 2007). In this sense, it is extremely important to create awareness about digital game addiction, which is increasing day by day (WHO, 2018), and to develop methods to combat it. At the same time, it is extremely important to identify and analyse the findings regarding the consequences of addiction to digital games, and to present solutions, in order to ensure that students who spend time with digital games, especially students who continue their education processes, become conscious users.

Today, besides alcohol and substance addiction, new types of behavioural addictions have emerged with digital technologies. The most important of these is digital game addiction (Horzum, 2011). Although digital game addiction is accepted as a form of behavioral addiction, it is expressed as a concept that expresses long-term uncontrolled use in digital game environments. The concept of digital game addiction, within the framework of the concept of computer game addiction, is defined as the individual's excessive and repetitive playing of computer, video or internet-based games, and the inability to control the intense gaming behaviour despite social and emotional problems (Vollmer and Randler, 2014).

Digital games are the subject of discussions in terms of students' school success, socialization, identity and personality. Digital games are on the agenda of researchers as an important issue as they spread an unnatural socialization in students' communication with each other and bring some negative consequences in their psychological, social and behavioral characteristics. According to Dinç (2015), young people who do not receive technology use training watch television more, go on the internet, play digital games, and their sleep patterns are disrupted, which affects their physical and psychological health by reflecting on their whole lives. Children and young people constitute social groups that are extremely vulnerable to the effects of digital games.

The subject of this research is the relationship between digital game addiction and social tendencies in secondary school students. The increasing prevalence of digital addiction and its transformation into a public health problem that concerns family and school institutions is one of the reasons why the subject is preferred for research. Another reason is that digital addiction has been studied relatively less on middle school students. In addition, recognizing the social characteristics of students with digital addiction in this age group and contributing to the solution of the problem is another goal of the study.

Method: This research examines 6th, 7th and 8th grade middle school students' level of digital game addiction and whether there is a relationship between the students' level of addiction and their social tendencies such as social adaptation, substance and violence avoidance, school and family status, aims and ideals. In the research, the characteristics of the students were considered as gender, age, parental education level, family income level, and the characteristics of digital games as game type and playing time. 987 6th, 7th and 8th grade students studying at public middle schools in Mersin constitute the research group of the study. Data were collected through social media platforms due to a covid-19 pandemic. In the research, "Online Game Addiction Scale of Secondary School Students" (Köseliören, 2017) was applied to determine the level of digital game addiction of the students, and "Social Tendency Scale for 11-20 Years Old Students" (Tekin, Özkara, Cebeci, Işık, Çatal, Doğan, Bilgici and Kara (2007) was applied to measure the social tendencies of middle school students. In the research, a personal information form was used to determine the gender, age, class, parental education level, family income level, type of game played, duration of the game and the game tools they played. All data collection tools were applied via google forms.

Findings (or Conclusions): According to the findings obtained from the study, middle school students had high levels of digital game addiction and 51.4% of the students were in the risk group, 29.2% in the group where the loss of control started, 0% in the addicted group, and 8.8% in the group in which the individual is in control. As a result of the Chi-Square Test, no significant relationship was found between the digital game addiction levels of the participants and their family income, education level of the parents and their ages; but a statistically significant relationship was found between gender, type of game and duration of playing. According to the findings about whether the digital game addiction levels of middle school students make a difference in their social tendencies, it was observed that there was a significant difference in the social cohesion levels and family status of the students according to the digital game addiction levels, but there was no significant difference in the students' substance avoidance, violence avoidance behaviors, school status and goals and ideals.

Considering the time students spend on digital games and the violent games they prefer to play, game addiction can become inevitable. At this point, in the formation of conscious and controlled digital game playing behaviors, especially the family, state ministries and schools have important duties. Digital game addiction is a phenomenon that can be controlled by legal regulations to be made by the state, as well as preventing it at the family and school level. Adults are needed to guide children and limit their use of digital games (Karaboğa, 2019). The main responsibility for digital games falls on the family, where education begins. Children's digital game playing habits can be regulated by the education given by the family. The duration of use of these tools, the ability to be selective in games can be contributed significantly by the education of the family. It will be possible for children to grow up as physically, mentally and intellectually healthy individuals, to learn to use the internet and digital tools for more limited, conscious, useful and scientific purposes, and to be affected by the negative effects of the digital world at a minimum level, with the education and contribution that will be provided to them to be conscious.



Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ve Sosyal Eğilimleri ¹

Meltem Özdemir (Y.L.)

Sağlık Bakanlığı - Türkiye

ORCID: 0000-0001-7239-7607

e-mail: meltem_ce79@hotmail.com

Doç. Dr. Mehmet Tahir Karaboğa

Mersin Üniversitesi - Türkiye

ORCID: 0000-0003-0795-7991

e-mail: tahirkaraboga@mersin.edu.tr

Özet

Bu araştırmada ortaokul 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının ne düzeyde olduğu, öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sosyal eğilimleri (sosyal uyumları, madde ve şiddetten kaçınma eğilimleri, okul ve aile statüleri, hedef ve idealleri) açısından bir fark yaratıp yaratmadığını incelemek amaçlanmıştır. Araştırmaya Mersin genelinden kamu ortaokullarında eğitim gören 987 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Araştırmanın verileri "11-20 Yaş Öğrencilerde Sosyal Eğilimler Ölçeği" ile "Ortaöğretim Öğrencilerinin Online Oyun Bağımlılığı" adlı iki ölçek ve öğrencilerin demografik özellikleri ve dijital oyun oynama özelliklerinin sorulduğu bir bilgi formu aracılığı ile elde edilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre, araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin yarısından fazlası dijital oyun bağımlılığı risk grubunda yer almaktadır. Araştırma sonucunda, katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile aile gelirleri, anne ve baba eğitim durumu ve yaşları arasında anlamlı bir ilişki bulunmamış diğer taraftan cinsiyet, oyun türü ile oyun oynama süresi arasında ise istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre sosyal eğilimlerinde sosyal uyum, maddeden kaçınma ve aile statüleri alt-boyutları açısından anlamlı bir farklılık olduğu gözlemlenmiş ancak şiddetten kaçınma, okul statüsü ve hedef ve idealler alt-boyutlarında ise anlamlı bir farklılık gözlemlenmemiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, bağımlılık, dijital oyun bağımlılığı, sosyal eğilim.



**E-Uluslararası Eğitim
Araştırmaları
Dergisi**

Cilt: 12, No: 5, ss. 17-35

Makale Türü

20

Gönderim: 2021-09-11

Kabul: 2021-11-08

Önerilen Atıf

Özdemir, M. ve Karaboğa, M. T. (20XX). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal eğilimleri, *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12(5), 17-35. DOI: <https://doi.org/10.19160/e-ijer.994099>

¹ Bu makale, Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sosyal Bilgiler Anabilim Dalına 2021 Haziran'da sunulan "Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Eğilimi" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.



GİRİŞ

Bilgisayar teknolojileri sosyal yaşamı, eğitimi, iletişimi başta olmak üzere etkilemiş, hayatın pek çok alanına nüfuz etmiş ve yaşamın önemli bir unsuru haline gelmiştir. Bilgisayar, cep telefonu ve internet teknolojileri toplumların kültürlerini önemli ölçüde etkilemiş kültür öğelerini elektronikleştirerek yeni davranış biçimlerini ortaya çıkarmıştır. Kültür öğelerinden biri de oyunlardır. Oyun hoş vakit geçirmek üzere bireysel veya birlikte gerçekleştirilen bedensel, zihinsel ve duyuşsal faaliyetler olarak tanımlanabilir (Toprakçı, 2017). Elektronik kültürün yeni davranış biçiminde oyunlar da dijitalleşmiştir. Dijital oyunlar dünya genelinde bir yayılım göstermiş, süreçle bu yayılım bir bağımlılığa dönüşmüştür. Dijital oyunlar internet bağlantısı üzerinden bilgisayar, cep telefonu, tablet veya dizüstü bilgisayarı vb. teknolojik araçlarla oynanan oyunlardır. Dijital oyunlar, gençlerin ve çocukların okul başarısında, sosyalleşme süreçlerinde, kimlik ve kişiliklerinin oluşumunda etkili olması yanısıra, toplumsal değerlerin ve kültürün şekillenmesinde de etkin bir role sahiptir.

Dijital oyun bağımlılığı, bireyin yoğun olarak ekran karşısında oyun oynaması olarak tanımlanmaktadır (Horzum, 2011). Dünya Sağlık Örgütü, dijital oyun bağımlılığını bir akıl sağlığı sorunu kapsamında değerlendirmiştir (WHO, 2018). Dünyada ve Türkiye’de dijital teknolojilerin yaşamın her alanını derinden etkilemesi dijital oyun oynama sürelerindeki artış beraberinde dijital oyun bağımlılığını yaygınlaştırmıştır. Dijital oyun bağımlılığı psikolojik açıdan bireylerde yalnızlık, kaygı, korku, şiddete yönelme, yaşam tatminsizliği, depresyon ve duyarsızlaşma gibi bir takım olumsuz sonuçlar (Mentzoni, Brunborg, Molde ve Myrseth, 2011; Anderson, Gentile ve Buckley 2007) ortaya çıkarabilmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı bir davranış bağımlılığı şekli ve dijital araçların kontrolsüz kullanımı olarak tanımlanmaktadır (Grüsser ve Thalemann, 2006). Dijital oyunları bireyler daha çok boş zamanı değerlendirme etkinliği çerçevesinde oynamakta ancak pek çok birey için bu bir bağımlılığa ve yaşam tarzına dönüşebilmektedir. Davranışları kontrol edememe bozukluğu olarak ifade edilen dijital oyun bağımlılığı, sosyal ve bireysel sorunlara, bir takım duygu ve düşünsel bozukluklara neden olmasına rağmen aşırı oyun oynama isteğinin kontrol edilemediği bir davranış kontrol kaybı olarak nitelendirilmektedir (Vollmer ve Randler, 2014). Dünya Sağlık Örgütü [WHO] (2018) bilgisayar oyun bağımlılığını bir sağlık problemi olarak değerlendirmiştir. Aynı şekilde Sağlık Bakanlığı [S.B] (2018) da dijital oyun bağımlılığının ülkemizde giderek yaygınlaşan önemli bir kamu sağlığı sorununa dönüştüğünü ifade etmiştir.

Young (2009) bağımlılık sürecinin ilerlemesini durdurulması açısından bağımlılık belirtilerinin fark edilmesinin önemli olduğunu belirtir. Young’a göre, bilgisayar oyun bağımlılığında ilk olarak birey sorumluluklarını ihmal etmekte, zihni sürekli oyun oynamayı düşünmekte, oyun oynadığını çevresinden saklamakta, gittikçe sosyallikten uzaklaşarak sosyal ortamlarda zaman geçirmek yerine bilgisayarda oyun oynamayı tercih eder hale gelmektedir. Kişinin ailesi tarafından kendisine bilgisayar oyununa fazla zaman geçirdiği söylendiğinde bunu kabul etmeyerek öfke, saldırganlık gibi tepkisel davranışlar sergileyebilmektedir (Young, 2009).

Dijital oyunlarındaki büyük ilgi araştırmacıları bu oyunlarının farklı boyutlarıyla ele almalarına, şiddet, aile ilişkileri, okul başarısı, iletişim becerileri vb konular ile ilişkisin olup olmadığını araştırmaya yöneltmiştir. Kurtbeyoğlu (2018), çocuklarda dijital oyun bağımlılığı ile obezite arasındaki ilişkiyi incelemiş, dijital oyun bağımlılığının sağlıklı beslenme alışkanlığını bozduğunu ve obezite riskinin artırdığını ifade etmiştir. Orhan (2018), çocukların fiziksel aktivite seviyesi, dijital oyun bağımlılığı ve dikkat düzeyleri arasında ilişkiyi, Aksel (2018) ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkiyi irdelemeye çalışmışlardır. Aktaş (2018) ise, ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlık ve saldırganlıkla ilişkisini irdelenmiştir.

Anderson ve Bushman (2002), dijital oyun bağımlılığının çocukların yardımseverlik duygularını körelttiğini ve çocukların olumlu sosyal davranış göstermelerine engel olduğunu

belirtirler. [Vessey, Yım-Chiplis ve Mackenzie \(1998\)](#), Dijital oyun bağımlılığının bireylerin sosyal davranışları azalttığı ve sosyal ilişkileri zayıflattığını ifade etmişlerdir. [Kelleci \(2008\)](#) dijital oyun oynama bağımlılığının çocukların ve gençlerin yaşamlarını, okul başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli ölçüde etkilediğini belirtir. [Anderson, Gentile ve Buckley \(2007\)](#) gençlerin yoğun bir şekilde bağımlılığa dönüşen bilgisayar ve internette yoğun zaman geçirmenin derslerinde başarısızlığa neden olduğunu belirtmektedir. [Binali \(2015\)](#) 367 lise öğrencisi ile yapmış olduğu çalışmada internet bağımlılık düzeyleri ile akademik başarı durumları arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya koymuştur.

Çocukların dijital araçların kullanımı konusunda yeterli bilgi ve donanım sahip olmaması ev ortamında tek başlarına olmaları dijital araçlara kolay ulaşabilmeleri, onların bu araçlarla daha çok yönelmelerine ve daha çok zaman geçirmelerine neden olabilmektedir ([Karaboğa, 2019](#)). Bunun yanı sıra anne ve babalar da çocukların bu araçlara yönelmesinde rol sahibi olabilmektedirler. Anne babalar çocuklarını oyalamak adına onalara tablet ve cep telefonu verebilmekte, bu araçların bilinçsizce ve amaç dışı kullanılması ise çocukların zamanla bağımlılığa sürüklenmelerine neden olabilmektedir ([Çetinkaya, 2019](#)). Amacı dışında kullanılan dijital araçlarla çocukları oyalamak yerine güçlü bir aile içi etkileşim ile çocuğun güven, inanç, emniyet, karşılıklı ilişki, mizah ve keyif duygularını yaşamasını sağlanabilir. Bu etkileşimin eğlenceli bir biçimde sürdürülmesi anne baba ve çocuk arasında bağ oluşmasını ve bu bağın sonraki yıllarda kalıcı olmasını sağlar ([Solter, 2018](#)).

Çocuğun duygusal gelişimini belirleyen en önemli unsurlardan birisi anne baba ve çocuk arasındaki iletişimidir ([Kasatura, 2002](#)). Teknolojik aletlerin çocuklar tarafından yoğun kullanılması anne ve babaların son yıllarda dile getirmiş oldukları en önemli sorunlardan biri olmuştur. Bu durum aile bireylerinin birbirlerinden uzaklaşmasına ve ilişkilerinin zayıflamasına yol açabilmektedir. Aileler, çocuklarının bilgisayar oyunları ile erken yaşlarda karşılaştıklarını, çocuklarının bilgisayarla oynamasıyla ilgili endişelendiklerini belirtmişlerdir ([Çakır, 2013](#)). Günümüzde özellikle çocukların bilgisayar oyunlarında uzun süreler geçirmesi, bilgisayar oyun bağımlılığı riskiyle birlikte aile ilişkilerinin bozulmasına neden olabilmektedir. Aile ortamı çocuğun ileride nasıl bir yetişkin olacağı konusunda güçlü bir etkiye sahiptir. Sağlıksız aile ortamında yetişen ve aile üyeleri ile sağlıklı ilişkiler geliştiremeyen çocuklar, bilgisayar oyun bağımlılığı gibi risklere açık hale gelmektedirler ([Karacaoğlu, 2019](#)). Bilgisayar oyun bağımlılığı pek çok olumsuz riski barındırmaktadır. Özellikle kişinin aile ortamı, öz saygısı ve sosyal etkileşimleri de bağımlılıkta önemli risk faktörleri olarak belirtilmiştir ([Şakiroğlu ve Akyol, 2018](#)). Yapılan araştırmalar bağımlılık eğilimi ile anne baba tutumları arasında ilişki olduğu ve bilgisayar ve oyun bağımlılığının çocuğun aile ile iletişimde güçlükler yaşanmasına neden olduğu ([Koçak ve Köse, 2014](#)) tespit edilmiştir.

Bu çalışmada aşağıdaki sorulara cevap bulunmaya çalışılmıştır:

1. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri nasıldır?
2. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öğrencilerin cinsiyet, yaş, aile gelirleri, anne-babanın eğitim seviyesi, oynadıkları oyun türü ile oyun oynama süreleri arasında bir ilişki var mıdır?
3. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri sosyal eğilimlerinde fark yaratmakta mıdır?

YÖNTEM

Bu çalışma ilişkisel tarama modelinde bir araştırmayı içermektedir. İlişkisel tarama modelinde korelasyon türünde ya da karşılaştırma yolu ile iki ya da daha çok değişken arasında ilişkisel çözümlenmeler yapılabilmektedir ([Karasar, 2005](#)). Araştırmada önce ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri belirlenmiştir. Ardından öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri sınıf, cinsiyet, yaş, anne ve baba eğitim düzeyi, aile geliri, öğrencilerinin oynadıkları dijital oyun türü, dijital oyunları oynadıkları platform, günlük dijital oyun oynama sıklığı ve dijital oyunları oynadıkları yere göre incelenmiştir. Son olarak ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık

düzelelerinin, sosyal eğilimlerinde (sosyal uyumlarında, maddeden kaçınma davranışlarında, şiddetten kaçınma davranışlarında, okul ve aile statülerinde, hedef ve ideallerinde) bir fark yaratıp yaratmadığı tespit edilmeye çalışılmıştır.

Çalışma Grubu

Bu çalışmanın yürütüldüğü 2019-2020 öğretim yılında Mersin ili genelinde kamu ortaokullarında öğrenim gören yaklaşık 112.440 öğrenci bulunmaktaydı. Bu çalışmaya ise aynı eğitim öğretim yılı güz döneminde, kamu ortaokullarının 6, 7 ve 8. sınıflarında öğrenim görmekte olan 987 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın yürütüldüğü dönemin, tüm dünyada ve Türkiye’de Covid-19 salgını nedeniyle, sahadan veri toplamanın zorlaştığı bir döneme denk gelmiş olması nedeniyle, çalışma grubuna kartopu örneklem yöntemiyle ve çevrimiçi koşullarda ulaşılmıştır.

Çalışma grubunda yer alan ortaokul öğrencilerine ilişkin özellikler şu şekildedir: Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin % 52’si kız öğrenci, % 47’si erkek öğrencidir. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerin % 44,5’i 8. sınıfta, % 31,8’i 6. sınıfta, % 23,7’si ise 7. sınıftadır. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerin % 39,8’i 12 yaşında, % 27,6’sı 13 yaşında, % 22,7’si 14 yaşında, % 9,9’u ise diğer yaş kategorisinde yer almışlardır. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin anne eğitim durumunu incelediğimizde; ilkokul mezunu olanların % 41,9, ortaokul mezunu olanların % 13,8, lise mezunu olanların % 27,6, üniversite mezunu olanların % 11,1, okuyazar olmayanların ise % 5,6 oranında olduğu görülmüştür. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin baba eğitim durumunu incelediğimizde; ilkokul mezunu olanların % 34,9 oranında, ortaokul mezunu olanların % 17,7 oranında, lise mezunu olanların % 30,4 oranında, üniversite mezunu olanların % 15,3 oranında, okuyazar olmayanların ise % 1,7 oranında olduğu görülmektedir.

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmanın verileri “11-20 Yaş Öğrencilerde Sosyal Eğilimler Ölçeği” ile “Ortaöğretim Öğrencilerinin Online Oyun Bağımlılığı” adlı iki ölçek ve öğrencilerin demografik özellikleri ve dijital oyun oynama özelliklerinin sorulduğu bir bilgi formu aracılığı ile elde edilmiştir. Araştırmacılar tarafından geliştirilen bilgi formunda ise, ortaokul öğrencilerinin sınıf, cinsiyet, yaş, anne babanın eğitimi, ailenin geliri, öğrencilerin oynadıkları dijital oyun türü, dijital oyunları oynadıkları platform, günlük dijital oyun oynama sıklığı ve dijital oyunları oynadıkları yere ilişkin toplam 10 soru yer almaktadır.

[Tekin ve diğerleri \(2007\)](#) tarafından geliştirilen, “11-20 Yaş Öğrencilerde Sosyal Eğilimler Ölçeği” 6 alt boyuttan ve 26 sorudan oluşmaktadır. Bu boyutlar sosyal uyum, maddeden kaçınma eğilimleri, şiddetten kaçınma eğilimleri, okul ortamına ilişkin görüşler, aile ortamına ilişkin görüşler, hedef ve idealler ile ilgili eğilimler şeklinde tanımlanmıştır. Ölçeğin genel güvenilirliğinin Cronbach’s Alfa değeri 0.794 (Düzeltilmiş 0.811) olarak tespit edilmiştir. “Online oyun bağımlılığı ölçeği”nin orijinali Young (2009) tarafından geliştirilmiştir. [Köseliören \(2017\)](#) tarafından uyarlama çalışması yapılan ve 20 maddeden oluşan “Online oyun bağımlılığı ölçeğinin” iç tutarlılık katsayısı (Cronbach Alpha) $\alpha=0.906$ olarak bulunmuştur. “Ortaöğretim Öğrencilerinin Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği”ni geliştiren [Young \(2011\)](#)’un İnternet Bağımlısı Hastaların Klinik Değerlendirmesi (Clinical Assessment of Internet-Addicted Clients) isimli çalışmasında katılımcıların bağımlılık düzeylerini 4 aşama olarak belirlemiştir. Bu aşamalardan birincisi olan 0-30 puan kontrolün bireyde olduğu grubu, 31-49 arasındaki puan, kontrol kaybının başladığı grubu, 50-79 puan aralığında olanlar risk grubu ve 80-100 arasındaki puanlama da olanlar ise bağımlı grubu nitelemektedir. Bu referanslar ışığında bu çalışmada da Young’un ortaya koyduğu bağımlılık risk düzeyleri esas alınmıştır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmada elde edilen veriler araştırma soruları çerçevesinde frekans, yüzdelik, Ki kare, Kruskal Wallis ve Man Whitney U analizleri kullanılarak incelenmiştir. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri betimleyici istatistiklerle; ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri öğrencilerin cinsiyet, yaş, aile gelirleri, anne-babanın eğitim seviyesi, oynadıkları oyun türü ile oyun oynama süreleri arasındaki ilişkiler Ki kare ile incelenmiştir. Ortaokul öğrencilerinin

sosyal eğilimlerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre anlamlı fark gösterip göstermediğini inceleyen araştırma problemi için önce Kolmogorov-Smirnov değerleri ile çarpıklık ve basıklık katsayılarına göre normallik testi yapılmıştır. İncelenen Kolmogorov-Smirnov testi hata olasılık değerlerinin 0,05'ten küçük olması sebebiyle verilerin normal dağılım göstermediği görülmüştür. Ayrıca verilerin normalliği çarpıklığın ve basıklığın standart değerleri hesaplanma koşulu ile de incelenmiştir. Veriler çarpıklık (Skewness) ve basıklık (kurtosis) katsayılarının standart hataya bölünmesiyle elde edilen sonuçlara göre +1,96 ile -1,96 arasında değerlere sahip olmadığı, verilerin normal dağılım göstermediği görülmüştür (Kalaycı, 2016).

Normal dağılımın sağlanmadığı görüldüğünden araştırmaya katılan farklı oyun bağımlılık düzeyi gruplarındaki öğrencilerin 6 sosyal eğilim boyutuna yönelik puan dağılımları arasındaki fark Kruskal Wallis testi ile test edilmiştir. Farklılık bulunan analizler için farkın kaynağını bulmak üzere Man Whitney U testi kullanılmıştır.

BULGULAR

Bulgular araştırma sorularının sırası izlenerek sunulmuştur. Araştırma soruları doğrultusunda yapılan veri analizi sonuçları tablolarda gösterilmiş ardından ulaşılan bulgular yazılmıştır.

1. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir? Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile cinsiyetleri, yaşları, aile gelirleri, anne-babanın eğitim seviyesi, oynadıkları oyun türü ve oyun oynama süreleri arasında bir ilişki var mıdır?

Young (2011) bağımlılık düzeylerini 4 aşama olarak belirlemiştir. Bu aşamalardan birincisi olan 0-30 puan kontrolün bireyde olduğu grubu, 31-49 arasındaki puan, kontrol kaybının başladığı grubu, 50-79 puan aralığında olanlar risk grubu ve 80-100 arasındaki puanlama da olanlar ise bağımlı grubu nitelendirmektedir. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin % 51,4'ünün risk grubunda, % 29,2'sinin kontrol kaybının başladığı grupta, %10'unun bağımlı grupta, % 8,8'inin ise kontrolün bireyde olduğu grupta yer aldığı belirlenmiştir. Bu anlamda ortaokul öğrencilerinin yarısından fazlası dijital oyun bağımlılığı risk grubunda yer almaktadır.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ile cinsiyetleri arasında bir ilişki olup olmadığı Ki Kare ile test edilmiştir. Aşağıda önce bu analizden elde edilen frekans ve yüzde değerlerini gösteren çapraz tabloya yer verilmiştir. Ardından Ki kare değeri yorumlanmıştır.

Tablo 1. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile cinsiyetleri arasındaki ilişki

			Kontrollü grup	Kontrol kaybı grubu	Risk grubu	Bağımlı grup	Toplam
Cinsiyet	Kız	f	68	180	241	31	520
		%	6,9	18,2	24,4	3,1	52,7
	Erkek	f	19	108	266	74	467
		%	1,9	10,9	27,0	7,5	47,3
Toplam	f	87	288	507	105	987	
	%	8,8	29,2	51,4	10,6	100	

($\chi^2 = 61,772$ sd=3, p<0,05)

Yapılan ki-kare testi sonucunda, katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyi ile cinsiyetleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Kontrollü gruptaki kız öğrencilerin oranı % 6,9 iken erkek öğrencilerin oranı ise % 1,9 dur. Kontrol kaybının başladığı grupta ise kızların oranı % 18, erkeklerin ise %10,9 olmuştur. Riski grubunda bulunan kızların oranı % 24,4 iken, erkeklerin oranı ise % 27 olmuştur. Bağımlı gruptaki kızların oranı % 3,1 iken, erkeklerin oranının ise % 7,7 olduğu görülmüştür. Buna göre erkek öğrencilerin risk grubu ve bağımlı grupta yer alma oranları kız öğrencilere göre daha yüksektir.

Tablo 2. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile aile gelirleri arasındaki ilişki

			Kontrollü grup	Kontrol kaybı grubu	Risk grubu	Bağımlı grup	Toplam
Gelir grupları	2500 Lira ve altı	f	39	140	243	56	478
		%	4	14,2	24,6	5,7	48,4
	2500-5000 lira arası	f	41	121	199	35	396
		%	4,2	12,3	20,2	3,5	40,1
	5000 ve üzeri	f	7	27	65	14	113
		%	0,7	2,7	6,6	1,4	11,4
Toplam		f	87	288	507	105	987
		%	8,8	29,2	51,4	10,6	100

($\chi^2 = 6,526$ sd=6, $p > 0,05$)

Frekans ve yüzdelerle göre öğrencilerin bağımlılık durumlarının gelir düzeyinin yükselmesiyle düşüş gösterdiği görülmekle birlikte yapılan Ki-Kare testi sonucuna göre katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyi ile aile gelirleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Tablo 3. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile anne eğitim düzeyi arasındaki ilişki

			Kontrollü grup	Kontrol kaybı grubu	Risk grubu	Bağımlı grup	Toplam	
Anne eğitim düzeyi	Okuryazar değil+İlkokul mezunu	f	34	135	250	50	469	
		%	7,2	28,8	53,3	10,7	47,5	
	Ortaokul mezunu	f	14	44	68	10	136	
		%	1,4	4,5	6,9	1	13,8	
	Lise mezunu	f	35	76	130	31	272	
		%	3,5	7,7	13,2	3,1	27,6	
	Üniversite mezunu	f	4	33	59	14	110	
		%	0,4	3,3	6	1,4	11,1	
	Toplam		f	87	288	507	105	987
			%	8,8	29,2	51,4	10,6	100

($\chi^2 = 13,876$ sd=9, $p > 0,05$)

Not: Bu analiz için Ki-Kare koşullarını sağlamak üzere Okuryazar değil ve ilkököl mezunu kategorileri birleştirilmiştir.

Yapılan Ki-Kare testi sonucunda, katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyi ile anne eğitimi arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin anne eğitim durumunun dijital oyun bağımlılığı davranışları açısından farklılık yaratmadığı gözlemlenmiştir. Frekans ve yüzdelerle bakıldığında ise anne eğitimi okuryazar değil+ilkokul düzeyinde olan öğrencilerin kontrol kaybı grubu, risk grubu ve bağımlı gruplarda yer alma oranları en yüksektir.

Tablo 4. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile baba eğitim düzeyi arasındaki ilişki

			Kontrollü grup	Kontrol kaybı grubu	Risk grubu	Bağımlı grup	Toplam	
Baba eğitim düzeyi	Okuryazar değil+İlkokul mezunu	f	24	104	181	44	344	
		%	2,4	9,8	18,3	4,5	36,6	
	Ortaokul mezunu	f	20	55	82	18	175	
		%	2	10,5	8,3	1,8	17,7	
	Lise mezunu	f	33	86	155	26	300	
		%	3,3	8,7	15,7	2,6	30,4	
	Üniversite mezunu	f	10	43	81	17	151	
		%	1	4,4	8,2	1,7	15,3	
	Toplam		f	87	288	507	105	987
			%	8,8	29,2	51,4	10,6	100

($\chi^2 = 9,006$ sd=9, $p > 0,05$)

Not: Bu analiz için Ki-Kare koşullarını sağlamak üzere Okuryazar değil ve ilkököl mezunu kategorileri birleştirilmiştir.

Yapılan Ki-Kare testi sonucunda, katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyi ile baba eğitimi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin baba eğitim durumunun dijital oyun bağımlılığı davranışları açısından farklılık yaratmadığı gözlemlenmiştir. Frekans ve yüzdelerle bakıldığında ise baba eğitimi okuryazar

değil+ilkokul düzeyinde olan öğrencilerin kontrol kaybı grubu, risk grubu ve bağımlı gruplarda yer alma oranları en yüksektir.

Tablo 5. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile yaşları arasındaki ilişki

			Kontrollü grup	Kontrol kaybı grubu	Risk grubu	Bağımlı grup	Toplam	
Yaş grupları	12 yaş	f	31	117	207	38	393	
		%	3,1	11,9	21	3,9	39,8	
	13 yaş	f	28	77	131	36	272	
		%	2,8	7,8	13,3	3,6	27,6	
	14 yaş	f	21	71	110	22	224	
		%	2,1	7,2	11,1	2,2	22,7	
	Diğer	f	7	23	59	9	99	
		%	0,7	2,3	6	0,9	9,9	
	Toplam		f	87	288	507	105	987
			%	8,8	29,2	51,4	10,6	100

($\chi^2=7,942$ sd=9, $p>0,05$)

Yapılan Ki-Kare testi sonucunda, katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyi ile yaşları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin yaşlarının, dijital oyun bağımlılığı davranışları açısından farklılık yaratmadığı gözlemlenmiştir. Frekans ve yüzdelerle bakıldığında ise 12 yaşında olan öğrencilerin kontrol kaybı grubu, risk grubu ve bağımlı gruplarda yer alma oranları en yüksektir.

Tablo 6. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile oyun türü arasındaki ilişki

			Kontrollü grup	Kontrol kaybı grubu	Risk grubu	Bağımlı grup	Toplam	
Oyun türü	Savaş oyunları	f	33	139	296	80	548	
		%	3,3	14,1	30	8,1	55,3	
	Spor oyunları	f	1	11	16	2	30	
		%	0,1	1,1	1,6	0,2	3	
	Yarış oyunları	f	31	64	103	15	213	
		%	3,1	6,5	10,5	1,5	21,6	
	Bilmece, bulmaca, zeka ve puzzle oyunları	f	16	48	57	4	125	
		%	1,6	4,9	5,8	0,4	12,7	
	Diğer	f	6	26	35	4	71	
		%	0,6	2,6	3,5	0,4	7,2	
	Toplam		f	87	288	507	105	987
			%	8,7	29,2	51,4	10,6	100

($\chi^2=45,747$ sd=12, $p<0,05$)

Yapılan Ki-Kare testi sonucunda, katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyi ile oynadıkları oyun türleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Kontrol kaybı, risk ve bağımlı gruplarda yer alan öğrencilerin en fazla savaş oyunlarını, en az da spor oyunlarını oynadıkları görülmektedir.

Tablo 7. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile oyun süresi arasındaki ilişki

			Kontrollü grup	Kontrol kaybı grubu	Risk grubu	Bağımlı grup	Toplam	
Oyun süresi	1 saat ve altı	f	63	145	131	11	350	
		%	6,4	14,7	13,3	1,1	35,5	
	1 ve 2 saat arası	f	18	100	178	29	325	
		%	1,8	10,1	18	2,9	32,9	
	2 ve 3 saat arası	f	4	25	93	9	131	
		%	0,4	2,5	9,4	0,9	13,3	
	3 ve 4 saat arası	f	1	10	52	13	76	
		%	0,1	1	5,3	1,3	7,7	
	4 saat üzeri	f	1	8	53	43	105	
		%	0,1	0,8	5,4	4,4	10,6	
	Toplam		f	87	288	507	105	987
			%	8,8	29,2	51,4	10,6	100

($\chi^2=243,800$ sd=12, $p<0,05$)

Yapılan Ki-Kare testi sonucunda, katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyi ile oyun oynama süreleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin daha çok 1 saat ve altı sürede oyun oynadıkları, bağımlı grupta yer alan öğrencilerin en fazla 4 saat ve üzeri dijital oyun oynadıkları görülmektedir. Oyun oynama süresi arttıkça öğrencilerin bağımlılık düzeyleri de yükseliş göstermektedir.

2. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri sosyal eğilimlerinde fark yaratmakta mıdır?

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sosyal eğilimlerinde fark yaratıp yaratmadığı, sosyal uyum, maddeden kaçınma, şiddetten kaçınma, okuldaki statü, ailedeki statü, hedef ve idealler olmak üzere altı boyutta incelenmiştir.

Tablo 8. Ortaokul öğrencilerinin sosyal uyumlarının dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğinin incelenmesi

Oyun bağımlılık düzeyleri	N	\bar{x}	sd	Ki Kare	p	Anlamlı fark
1. Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	76	441,50				
2. Kontrol Kaybının Başladığı Grup	252	439,79	3	12,385	0,006*	2-3 arasında
3. Risk Grubu	450	426,12				
4. Bağımlı Grup	87	441,50				

Kruskall Wallis testi sonucunda ortaokul öğrencilerinin sosyal uyum düzeylerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Diğer bir deyişle, ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri sosyal uyumlarında farklılık yaratmaktadır.

Tablo 9. Ortaokul öğrencilerinin sosyal uyumlarındaki farklılığın hangi dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre gerçekleştiğine yönelik Mann Whitney U testi sonuçları

Oyun bağımlılık düzeyleri	N	Sıra ortalaması	U	Z	p
1.Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	76	165,00	9538,000	-0,549	0,583
2.Kontrol Kaybının Başladığı Grup	252	164,35			
1.Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	76	271,50	16492,00	-1,668	0,095
3. Risk Grubu	450	262,15			
1.Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	76	82,00	3306,00	,000	1,000
4. Bağımlı Grup	87	82,00			
2. Kontrol Kaybının Başladığı Grup	252	358,61	54908,00	-2,611	0,009*
3. Risk Grubu	450	347,52			
2. Kontrol Kaybının Başladığı Grup	252	169,83	10918,50	-,588	0,557
4. Bağımlı Grup	87	170,50			
3. Risk Grubu	450	267,45	18879,00	-1,784	0,074
4. Bağımlı Grup	87	277,00			

Gözlenen farklılığın hangi gruplar arasında kaynaklandığını belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonuçlarında yalnızca "Kontrol Kaybının Başladığı Grup" ile "Risk Grubu" arasında fark olduğu ortaya konulmuştur. Diğer gruplar arasında ise anlamlı bir fark görülmemiştir. Kontrol kaybının başladığı gruptaki öğrencilerin sosyal uyuma ilişkin sıra ortalamaları risk grubundaki öğrencilere göre daha yüksektir.

Tablo 10. Ortaokul öğrencilerinin maddeden kaçınma eğilimlerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğinin incelenmesi

Oyun bağımlılık düzeyleri	N	Sıra ortalaması	sd	Ki Kare	p	Anlamlı fark
1. Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	73	504,44				
2. Kontrol Kaybının Başladığı Grup	271	449,61	3	19,5	0,000*	1-3, 2-3 ve 2-4 arasında
3. Risk Grubu	479	438,22		63		
4. Bağımlı Grup	87	527,91				

Kruskall Wallis testi sonucunda ortaokul öğrencilerinin maddeden kaçınma düzeylerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Diğer bir deyişle, ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri maddeden kaçınmalarında farklılık yaratmaktadır.

Gözlenen farklılığın hangi gruplar arasında kaynaklandığını belirlemek amacıyla Mann Whitney U testi yürütülmüştür.

Tablo 11. Ortaokul öğrencilerinin maddeden kaçınma eğilimlerinin hangi dijital oyun bağımlılık gruplarına göre gerçekleştiğine yönelik Mann Whitney U testi sonuçları

Oyun bağımlılık düzeyleri	N	Sıra ortalaması	U	Z	p
1.Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	71	188,87	8696,500	-2,119	0,034
2.Kontrol Kaybının Başladığı Grup	271	168,09			
1.Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	73	311,31	14942,500	-2,567	0,010*
3. Risk Grubu	479	271,20			
1.Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	73	78,26	3012,000	-,977	0,329
4. Bağımlı Grup	87	82,38			
2. Kontrol Kaybının Başladığı Grp.	271	381,51	63276,500	-,724	0,469
3. Risk Grubu	479	372,10			
2. Kontrol Kaybının Başladığı Grp.	271	172,01	9759,000	-3,310	0,001*
4. Bağımlı Grup	87	202,83			
3. Risk Grubu	479	274,93	16729,500	-3,805	0,000*
4. Bağımlı Grup	87	330,71			

Öğrencilerin maddeden kaçınma eğilimlerinde gözlenen farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonuçlarında ilk olarak "Kontrolün Bireyde Olduğu Grup" ile "Risk Grubu"u arasında fark olduğu belirlenmiştir. Daha sonra "Kontrol Kaybının Başladığı Grup" ile "Bağımlı Grup" arasında fark olduğu belirlenmiştir. En son olarak "Risk Grubu" ile "Bağımlı Grup" arasında fark olduğu ortaya konulmuştur. Diğer gruplar arasında ise anlamlı bir fark kaydedilmemiştir. Kontrolün bireyde olduğu grupta yer alan öğrencilerin maddeden kaçınma puan sıra ortalamalarının risk grubundaki öğrencilerinkinden, bağımlı gruptaki öğrencilerin maddeden kaçınma puan sıra ortalamalarının kontrol kaybının başladığı gruptaki öğrencilerden ve bağımlı gruptaki öğrencilerin maddeden kaçınma puan sıra ortalamalarının risk grubundaki öğrencilerden yüksek olduğu görülmüştür.

Tablo 12. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri şiddetten kaçınma davranışlarında fark yaratıp yaratmadığının incelenmesi

Oyun bağımlılık düzeyleri	N	Sıra ortalaması	sd	Ki Kare	p	Anlamlı fark
1. Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	80	528,05				yok
2. Kontrol Kaybının Başladığı Grup	274	481,04	3	4,742	0,192	
3. Risk Grubu	494	460,65				
4. Bağımlı Grup	101	486,79				

Analizler sonucunda ortaokul öğrencilerinin şiddetten kaçınma düzeylerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği belirlenmiştir. Diğer bir deyişle, ortaokul öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri şiddetten kaçınma eğilimlerinde farklılık yaratmamaktadır.

Tablo 13. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin okul statülerinde fark yaratıp yaratmadığının incelenmesi

Oyun bağımlılık düzeyleri	N	Sıra ortalaması	sd	Ki Kare	p	Anlamlı fark
1. Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	86	471,94	3	2,801	0,	yok
2. Kontrol Kaybının Başladığı Grup	284	502,41			42	
3. Risk Grubu	497	484,22			3	
4. Bağımlı Grup	102	451,31				

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin okul statülerinde fark yaratıp yaratmadığını incelediğimizde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği gözlemlenmiştir. Diğer bir deyişle, ortaokul öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin okul statülerinde anlamlı bir farklılık yaratmadığı gözlenmiştir.

Tablo 14. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin aile statülerinde fark yaratıp yaratmadığının incelenmesi

Oyun bağımlılık düzeyleri	N	Sıra ortalaması	sd	Ki Kare	p	Anlamlı fark
1.Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	83	464,04	3	12,360	0,006*	3-4
2. Kontrol Kaybının Başladığı Grup	274	488,38				arasında
3. Risk Grubu	494	452,15				
4. Bağımlı Grup	95	549,87				

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin aile statülerinde fark yaratıp yaratmadığını incelediğimizde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gözlemlenmiştir. Gözlenen farklılığın hangi gruplar arasında kaynaklandığını incelediğimizde "Risk grubu" ile "Bağımlı grup" arasında anlamlı bir farklılık olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 15. Ortaokul öğrencilerinin aile statülerinde farklılığın hangi dijital oyun bağımlılık gruplarına göre gerçekleştiğine yönelik Mann Whitney U testi sonuçları

Oyun bağımlılık düzeyleri	N	Sıra ortalaması	U	Z	p
1.Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	83	171,80	10773,500	-,758	0,448
2.Kontrol Kaybının Başladığı Grup	274	181,18			
1.Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	83	295,30	19978,000	-,386	0,700
3. Risk Grubu	494	287,94			
1.Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	83	80,93	3231,500	-2,210	0,027
4. Bağımlı Grup	95	96,98			
2. Kontrol Kaybının Başladığı Grp.	274	403,71	62413,500	-1,858	0,063
3. Risk Grubu	494	373,84			
2. Kontrol Kaybının Başladığı Grp.	274	178,48	11229,00	-2,106	0,035
4. Bağımlı Grup	95	203,80			
3. Risk Grubu	494	285,37	18706,500	-3,266	0,001*
4. Bağımlı Grup	95	345,09			

Öğrencilerin aile statülerinde gözlenen farklılığın hangi gruplar arasında kaynaklandığını belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonuçlarında ilk olarak "Risk grubu" ile "Bağımlı grup" arasında fark olduğu belirlenmiştir. Diğer gruplar arasında ise anlamlı bir fark kaydedilmemiştir. Aileleriyle ilişkilerine yönelik olumlu görüşleri içeren bu boyuta ilişkin bağımlı gruptaki öğrencilerin puan sıra ortalamaları risk grubundaki öğrencilerden daha yüksektir.

Tablo 16. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri hedef-ideallerinde fark yaratıp yaratmadığının incelenmesi

Oyun bağımlılık düzeyleri	N	Sıra ortalaması	sd	Ki Kare	p	Anlamlı fark
1.Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	85	508,78	3	2,335	0,506	yok
2. Kontrol Kaybının Başladığı Grup	278	494,01				
3. Risk Grubu	496	474,79				
4. Bağımlı Grup	104	462,40				

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin hedef ve ideallerinde fark yaratıp yaratmadığını incelediğimizde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği gözlemlenmiştir. Diğer bir deyişle, ortaokul öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin hedef ve ideallerinde anlamlı bir farklılık yaratmadığı gözlenmiştir.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada ulaşılan sonuçlara göre ortaokul öğrencilerinin bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu, öğrencilerin % 51,4'ünün risk grubunda, % 29,2'sinin kontrol kaybının başladığı grupta, %10'unun bağımlı grupta, sadece % 8,8'inin ise kontrolün bireyde olduğu grupta yer aldığı tespit edilmiştir. Bu veriler bize araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin yarısına yakınının dijital oyun bağımlılığı açısından risk grubunda bulunduğunu, sadece % 8,8'inin kontrolü ellerinde bulundurduklarını ve bilinçli birer kullanıcı olduklarını göstermektedir. Alanyazına bakıldığında mevcut araştırmanın bulgularına paralellik gösteren çalışmalarla karşılaşılmıştır. [Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin \(2019\)](#) de ortaokul öğrencileri ile yaptıkları araştırmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılığında riskli grupta yer aldıklarını bulmuşlardır. [Can-Bilgin \(2015\)](#) araştırmasında ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının riskli düzeyde olduğunu tespit etmiş ve bilgisayar oyun bağımlılığının ergenler üzerinde bir risk faktörü olduğunu vurgulamıştır. [Talan ve Kalinkara \(2020\)](#) ise ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi puanlarının orta düzeyde olduğunu belirlemiştir.

Mevcut araştırmanın bulgularına göre kız ve erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri farklılık göstermektedir. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Alanyazında yer alan pek çok çalışmada da ([Aksel, 2018](#); [Gönültaş ve Atıcı, 2014](#); [Hazar ve Hazar, 2017](#); [Sherry, 2001](#); [Yılmaz, 2008](#)) benzer sonuçlara ulaşıldığı tespit edilmiştir.

Bulgulara göre ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile oyun oynama süresi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. [Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin \(2019\)](#) de çocuklarının dijital oyun oynama süresine sınır koymayan ebeveynlerin çocuklarının ve dijital oyun oynama süresi yüksek olan çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Dijital oyunlara harcanan zamanın süresi bağımlılığın kriterlerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Oyuna ayrılan süre arttıkça bağımlı olma düzeyi de o derecede artmaktadır ([Roe ve Muijs, 1998](#)). [Hazar ve Hazar \(2017\)](#) ve [Akçayır \(2013\)](#), dijital oyunlara ayrılan zaman artmasıyla birlikte bireylerin saldırganlık düzeyinin de arttığını kaydetmiştir. Dijital ekranlar karşısında geçirilen zaman arttıkça okul performansında da düşüş kaçınılmaz olabilmektedir. Oyunlar için harcanan zamanın artması ile hem bireysel yaşamda hem de sosyal ilişkilerde bir gerilemeye neden olabilmektedir.

Araştırmamızda katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile oynadıkları oyun türleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Farklı bir örneklemede çalışan [Bekir \(2018\)](#) oynanan oyun türü açısından çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerini karşılaştırmış ve PubG oyununu oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğunu, facebook oyunlarını oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğu sonucuna ulaşmıştır. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu daha önce belirtilmişti. Bu fark oyun türlerinde de kendini gösterebilmektedir. [Kinzie ve Joseph \(2008\)](#) video oyunlarının daha çok erkek çocuklar tarafından tercih edildiğini, şiddet içerikli oyunların daha çok erkek çocuklar tarafından oynandığını, kız çocuklarının ise daha çok şiddet içeriği olmayan oyunları tercih ettiğini ortaya koymuştur. [Quaiser-Pohl, Geiser ve Lehmann \(2006\)](#) ortaokul öğrencileri ile yaptığı çalışmada, kız öğrencilerin daha çok mantık ve beceri gerektiren oyunlar oynamayı tercih ederken, erkek öğrencilerin aksiyon ya da simülasyon türü oyunları tercih ettikleri bulgusunu elde etmişlerdir

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin aile gelir durumlarının ve yaşlarının, dijital oyun bağımlılığı davranışları açısından farklılık yaratmadığı gözlemlenmiştir. Konuyla ilgili yapılan benzer çalışmalarda ise ailenin ekonomik durumu ile oyun bağımlılık düzeyleri arasında ilişki olduğu görülmektedir. [Çavuş, Ayhan ve Tuncer \(2016\)](#) göre, gelir seviyesi arttıkça bağımlılık düzeyi artmaktadır. Bu durumun sebeplerinden birisi oyunlara harcanan paradır. Çünkü oyunlara harcanan para ile bağımlılık düzeyi arasında da benzer bir ilişki söz konusudur. [Şimşek ve Karakuş](#)

Yılmaz (2020) da anne babanın eğitim düzeyi, sosyoekonomik düzey, dijital araçlara ve imkanlara sahip olma ve oyun oynama düzeyi arttıkça bağımlılığın arttığını belirtmektedir.

Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sosyal eğilimlerinde kısmen fark yarattığı ortaya konulmuştur. Araştırmanın son sorusu kapsamında ulaşılan bulgulara göre ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sosyal uyum düzeylerinde, maddeden kaçınma davranışlarında ve aile statülerinde anlamlı bir farklılık yarattığı gözlenirken; oyun bağımlılık düzeylerinin şiddetten kaçma eğilimlerinde ve hedef ideallerinde ise anlamlı bir farklılık yaratmadığı belirlenmiştir.

Sosyal uyum ve sosyal beceriler ile dijital oyun bağımlılığı ilişkisi alanyazında ilgi odağı olmuş bir konudur. Mevcut araştırmanın bulgularına göre ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sosyal eğilimlerinde kısmen fark yaratmaktadır. Farkın hangi bağımlılık grupları arasında olduğu incelendiğinde kontrol kaybının başladığı gruptaki öğrencilerin sosyal uyuma ilişkin sıra ortalamaları risk grubundaki öğrencilere göre daha yüksek olduğu gözlemlenmiştir. **Festl, Scharkow ve Quand (2013)** yaptığı çalışmada da ortaokul öğrencilerinin sosyal uyum düzeylerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği belirlenmiştir. **Zamani ve diğerleri (2010)** ise lise öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada dijital oyunlara bağımlılık arttıkça sosyal becerinin zayıfladığını ortaya koymuştur.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin maddeden kaçınma davranışlarında fark yaratmakta olduğu ve farkın "kontrolün bireyde olduğu grup" ile "risk grubu" arasında, "kontrol kaybının başladığı grup" ile "bağımlı grup" arasında, son olarıktan "risk grubu" ile "bağımlı grup" arasında fark olduğu gözlemlenmiştir. Kontrolün bireyde olduğu grupta yer alan öğrencilerin maddeden kaçınma puanı sıra ortalamalarının risk grubundaki öğrencilerinkinden, bağımlı gruptaki öğrencilerin maddeden kaçınma puanı sıra ortalamalarının kontrol kaybının başladığı gruptaki öğrencilerden ve bağımlı gruptaki öğrencilerin maddeden kaçınma puanı sıra ortalamalarının risk grubundaki öğrencilerden yüksek olduğu görülmüştür. Son iki gruplar arasındaki farklar incelendiğinde beklenmedik biçimde bağımlılık düzeyi arttıkça maddeden kaçınma puanlarının arttığı gözlemlenmiştir.

Maddeden kaçınma ve dijital oyun bağımlılığı konusunda alanyazında farklı bulgularla karşılaşmıştır. Örneğin **Aksel'in (2018)** araştırmasında ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile maddeden kaçınma eğilimleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir. Benzer biçimde **Can ve Demir (2020)** sporcularla yaptıkları araştırmalarında zararlı alışkanlığa sahip olma durumuna göre oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin anlamlı farklılık saptanmadığını belirtmektedir. **Ünübol ve diğerleri (2020)** ise erkek olmak, genç olmak, eğitim düzeyinin düşük olması, bekar olmak, psikiyatrik sıkıntı, olumlu ve olumsuz duygulanım ve yetişkinlere kaygılı bağlanma, alkol ve sigara kullanmanın problemleri oyun oynama ile pozitif ilişkisi olduğunu bulmuştur.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri şiddetten kaçınma davranışlarında fark yaratmakta mıdır? sorusuna ilişkin yapılan analizler sonucunda ortaokul öğrencilerinin şiddetten kaçınma düzeylerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği belirlenmiştir. **Aksel'in (2018)** çalışmasında ise ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı bir ilişkinin olduğu, ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeylerinin düşük düzeyde de olsa arttığı ifade edilmiştir. **Evcin (2010)** şiddet içerikli dijital bilgisayar oyunlarının ilköğretim kademesindeki öğrencilerin fiziksel, sözel şiddet davranışlarına neden olduğunu, öğrencilerin öfke, saldırganlık puanlarında bir artışa neden olduğunu ortaya koymuştur.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin okul statülerinde fark yaratıp yaratmadığını incelediğimizde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gözlemlenmemiştir. **Aksel'in (2018)** çalışmasında da ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile okul statüleri

arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir. Mevcut araştırmanın bulgularından farklı olarak [Orhan \(2018\)](#) 10-14 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılığının azaldıkça dikkat düzeylerinin de arttığını söylemiştir. Söz konusu araştırma dijital bilgisayar oyunlarının çocukların dikkat ve bilişsel faaliyetlerini önemli ölçüde etkilediğini ortaya koymuştur.

Bulgularda, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin aile statülerinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği gözlemlenmiştir. Gözlenen farklılığın hangi gruplar arasında kaynaklandığını incelediğimizde "risk grubu" ile "bağımlı grup" arasında anlamlı bir farklılık olduğu gözlemlenmiştir. Aileleriyle ilişkilerine yönelik olumlu görüşleri içeren bu boyuta ilişkin bağımlı gruptaki öğrencilerin puan sıra ortalamaları risk grubundaki öğrencilerden daha yüksektir. Buna karşın [Aksel'in \(2018\)](#) araştırmasında ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile aile statüsü arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir.

Dijital oyunların giderek yaygınlaşması aynı zamanda dijital oyunların özelliklerinden dolayı bağımlılık ürettiği olması, öğrencilerin sosyal ve bireysel yaşamı üzerinde önemli riskler barındırmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı Dünya Sağlık Örgütü ([WHO, 2018](#)) tarafından bir zihinsel sağlık sorunu aynı zamanda bir akıl hastalığı olarak kabul edilmektedir. Dünyada ve Türkiye'de dijital oyun oynayan bireylerin sayısı, başta öğrenciler olmak üzere, her geçen gün artış göstermektedir. Dijital ortamlarda oyunlarla fazla zaman geçirme beraberinde bağımlılığı da getirebilmektedir. Bu anlamda öğrencilerin okuldaki eğitim süreçlerini daha verimli geçirmesi, aile ortamlarında daha sağlıklı bir ilişki yaşamaları, dijital teknolojileri bilinçli bir şekilde kullanıp, sosyal çevredeki arkadaşlarıyla sağlıklı bir iletişim kurabilmeleri açısından öğrencilerin dijital medya konusunda eğitilmesi önem kazanmaktadır. Öğrencilerin dahil oldukları okullar tarafından sağlanacak bilinçli yönlendirme, kontrol ve izlemelerle yararlı oyunlar ya da oyunların yararlı olan yanları ön plana çıkarılarak eğitim ve öğretimin bir aracı olmaları sağlanabilir ([Toprakçı, 2017](#)).

Öğrencilerin dijital medya konusunda eğitilmesi öncelikle devlete ve aileye önemli görevler yüklemektedir. Buna ilişkin şu önerilerde bulunulabilir: Aile ve Sosyal Güvenlik Bakanlığı ve Sağlık Bakanlığının işbirliği ile koordineli çalışmalar yürütülebilir. Hedef kitlelere yönelik olarak öğrencilere, ebeveynlere, öğretmenlere medya araçları (TV, radyo, dijital ortamlar vb.) zorunlu kamu spotları yayımlanabilir. Aile ve Sosyal Güvenlik Bakanlığı ile Sağlık Bakanlığı tarafından hazırlanacak kamu spotları televizyon kanallarında dijital oyun bağımlılığı ile ilgili risk ve tehditleri dile getiren haber ve program yayınlarına yer verilebilir. Çocuklar ve gençler tarafından izlenen programlara dijital oyun bağımlılığı ile ilgili mesajlar yerleştirilebilir.

Anne ve babaların ev ortamında sıkılan çocuklarını oyalamak için kolayca kaçarak, televizyon ve bilgisayar ekranlarına bakıcı rolünü vermesi, onları bu araçlarla baş başa bırakması çocukların teknolojiye bağımlılıklarının artmasını kaçınılmaz hale getirebilmektedir. Bu anlamda anne ve babaların, çocukların dijital teknolojilerin bilinçli kullanılması konusunda bilgilendirmeleri önem arz etmektedir. Ebeveynlerin, çocukların ekran başında iken hangi mecralarda vakit geçirdiklerini takip edebilmeleri, çocuklara yasak koyması değil yol gösteren birer rehber rolünü üstlenmeleri önemli hale gelmektedir. Anne-babaların dijital oyunları, çocuklara ödül ya da ceza gibi sunmaması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Anne ve babanın çocuğun ilgisini çekebilecek başka aktivitelere yönlendirmesi, birlikte sinemaya veya tiyatroya gitmesi çocukla beraber sanatsal etkinliklere katılması, spor yapabilmesi uygun tercihler olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocukların dijital ekranlar karşısında fazla zaman geçirmesini önlemenin en kolay yöntemlerden biri, onlarla daha çok zaman geçirmektir. Anne ve babaların çocukla beraber aktiviteler yapması çocukların ekran bağımlılığı olmasının önüne geçebilecektir. Çocukları faydalı oyunlara (zekâ oyunları, mantık oyunları vb.) yönlendirerek zihinsel becerilerinin de gelişmesine destek sağlanabilir. Anne-babalar kendilerinin dijital ekranlar karşısında geçirdikleri zamanı kontrol ederek çocuğa örnek olabilmesi, çocuğu gezi, spor, sanat, tiyatro, yarışma, ekran dışı oyun vb. faaliyetlere teşvik edebilmesi konunun önemli bir boyunu oluşturmaktadır. Anne ve babaların zaman zaman dijital ekranları kapatarak çocuklarına örnek olabilecek beraber kitap okuma, müzik dinleme ya da oyun oynama

konusunda uğraş vererek model olabilmesi, özellikle ekran dışı geleneksel klasik oyunlara yönlendirmesi çocuğun fiziksel, bilişsel ve ruhsal gelişimi açısından önemli katkılar sağlayacaktır. [Manap ve Durmuş'a göre \(2021\)](#), çocukların gelecekte bilinçli teknoloji kullanıcısı bireyler olabilmeleri adına anne babalara bir takım görevler düşmektedir. Çocukların bilişim araçlarını sağlıklı kullanımı konusunda yalnızca annelerin değil, babaların da rol ve sorumluluk üstlenmeleri, ailelere çocukla sağlıklı ilişkiler kurmaları, dijital araçları yasaklamak yerine, dijital araç kullanımı konusunda ailelerin çocuklara destek vermeleri Ebeveynlerin, çocukları ile birlikteyken dijital araçlar ile geçirdikleri süreyi en aza indirebilmeleri yapılabilecek öneriler arasındadır.

Dijital oyun bağımlılığı son yıllarda tüm dünyada ve ülkemizde hızla yayılan davranışsal sağlık sorunu olarak değerlendirilmekte, buna önlem alınmadığı takdirde gelecekte daha ciddi sosyal sorunların ortaya çıkaracağı, uzmanlar tarafından kabul görmektedir. Toplumların ilerlemesi, kalkınması ve zenginleşmesi bilişim teknolojilerini akılcı ve yenilikçi bir biçimde kullanmasına bağlı olduğu, içinde bulunduğumuz bilgi ve iletişim çağında teknolojik araçları doğru, etkin ve bilinçli kullanan toplumların başarılı olacağı açıktır.

KAYNAKÇA

- Akçayır, M. (2013). Dijital oyunlarda şiddet. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel Dijital Oyunlar* içinde (s. 249-262). Ankara. Pegem A Yayıncılık.
- Aksel, N. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Aktaş, B. (2018). Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlamlık ve saldırganlıkla ilişkisi, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kafkas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kars.
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51. <https://www.annualreviews.org/doi/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Anderson, C. A., Gentile, D. A. & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. London, UK: Oxford University.
- Bekir, S. (2018). Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin duygusal şemalar, eylemli kişilik ve bazı değişkenler açısından incelenmesi. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Binalı, R. (2015). *Lise öğrencilerinin kişilik özellikleri ile internet bağımlılığı ve akademik başarı durumu arasındaki ilişkinin incelenmesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İstanbul.
- Binark, M. (2009). Türkiye'de yeni bir yaratıcı endüstri: oyun stüdyoları ve dijital oyunlarda değer zincirinin üretilmesi. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü, I. B. Fidaner (Ed.). *Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu* (s.123- 166) içinde. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Can-Bilgili, H. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Denizli.
- Can, H.C. & Tekkurşun-Demir, G. (2020). Sporcuların ve e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 364-384. <https://doi.org/10.31680/gaunjs.770600>
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerinin belirlenmesi, *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150. <https://dergipark.org.tr/pub/mersinefd/issue/17383/181584>
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- Çetinkaya, A. (2019). Dijital çağda oyun. <https://www.egitimreformugirisimi.org/dijital-cagda-oyun/>
- Dinç, M. (2015). Teknoloji bağımlılığı ve gençlik. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 31-65.

- Dolu, O., Bükler, H. & Uludağ, Ş. (2010), Şiddet içerikli video oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri: saldırganlık, şiddet ve suça dair bir değerlendirme. *Adli Bilimler Dergisi*, 9, (4), 54-75.
- Evcin, S. (2010). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimine etkisinin incelenmesi*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Festl, R., Scharkow, M. & Quand, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592. <https://doi.10.1111/add.12016>
- Gönültaş, O. & Atıcı, M. (2014). Ortaokul son sınıf öğrencilerinin öfke düzeyleri ve saldırganlık düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23(1), 370-386. <https://dergipark.org.tr/pub/cusosbil/issue/32277/358309>
- Grüsser, S. M. & Thalemann, R. (2006, Aralık). *Computer spielsüchtig? Bern: Hans Huber Verlag*. First Level Up Digital Games Research Conference, University of Utrecht, The Netherland.
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir G., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi-International Journal of Society Researches*. 11,(18). 1194-1217, <https://doi.10.26466/opus.547092>.
- Hazar, Z. & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216. <https://www.j-humansciences.com/ojs/index.php/IJHS/article/view/4387>
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- İnal, Y. & Kiraz, E. (2008) Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi? *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 523-544. <https://dergipark.org.tr/pub/tebd/issue/26111/275104>
- Kalaycı, Ş. (2016). SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri. Ankara: Asil Yayınları.
- Karaboğa, M. T. (2019). *Dijital oyun sarmalında çocuk*. S. Sönmez, E. Özçoban, D. Balkan, H. Karakuş (Ed.), Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler-2 Alanında Yeni Ufuklar içinde (s.319-347). Ankara: Gece kitaplığı.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış doktora tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi. İstanbul.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemi*. (15. Baskı). Ankara: Nobel Yayınları.
- Kasatura, İ. (2002). Anne baba davranışlarının duygusal gelişimdeki rolü. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Dergisi*, 1, 21-37.
- Kelleci, M. (2008). İnternet, cep telefonu, bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin ruh sağlığına etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 7,(3), 253-256.
- Kinzie, M. B. & Joseph, D. R. D. (2008). Gender differences in game activity preferences of middle school children: Implications for educational game design. *Educational Technology Research and Development*, 56(5-6), 643-663. <https://doi.org/10.1007/s11423-007-9076-z>
- Koçak, H. & Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Kütahya özel sayısı*, 21-32. <https://dergipark.org.tr/pub/dpusbe/issue/31943/352201>
- Köseliören, M. (2017). *İnternet, online oyun ve bağımlılık*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kurtbeyoğlu, E.(2018).Çocuklarda dijital oyun bağımlılığı ve obezite arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Erciyes Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Manap, A. & Durmuş, E. (2021). Dijital Ebeveynlik Farkındalığının Aile içi Roller ve Çocukta İnternet Bağımlılığına Göre İncelenmesi. *e-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12 (1) , 141-156 . DOI: 10.19160/ijer.837749
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H. & Myrseth, H. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health, *Behavior, and Social Networking*, 14, 591-596. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>
- Orhan, E. (2018). *10-14 Yaş arasındaki çocukların fiziksel aktivite seviyesi, dijital oyun bağımlılığı ve dikkat düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.



- Quaiser-Pohl, C., Geiser, C. & Lehmann, W. (2006). The relationship between computer-game preference, gender, and mental-rotation ability. *Personality and Individual Differences*, 40(3), 609–619. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2005.07.015>
- Roe, K. & Muijs, D. (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user. *European Journal of Communication*, 13(2), 181-200. <https://doi.org/10.1177/0267323198013002002>
- Sağlık Bakanlığı [SB], (2018). Dijital oyun bağımlılığı çalıştay sonuç raporu. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/usxdh.pdf>
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression a meta-analysis. *International Human Communication*, (27), 409-431. https://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2362/mod_resource/content/1/Sherry_MetaAnalysis.pdf
- Solter, A. (2018). *Oyun oynama sanatı* (T. Özer, Çev.). İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.
- Şakiroğlu, M. & Akyol Poyraz, C. (2018). *Çocukları sanal dünyadan koruma kılavuzu*. İstanbul: Hayygrup Yayıncılık.
- Şimşek, E. & Karakuş-Yılmaz T. (2020). Türkiye'de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Education Journal*, 28(4), 1851-1866. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.3920>
- Talan, T. & Kalinkara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education* 9(1), 1-13. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jitte/issue/55183/714996>
- Tekin, O., Özkara, A., Cebeci, S., Işık, B., Çatal, F., G. Doğan, D., Bilgici, M. & Kara, S. (2007). 11-20 Yaş Öğrencilerde Sosyal Eğilimler Anketi (308 Öğrenci Üzerinde Pilot Çalışma). *Yeni Tıp Dergisi*, (24), 198-204. <https://toad.halileksi.net/olcek/11-20-yas-ogrencilerde-sosyal-egilimler-anketi>
- Toprakçı, E. (2017). *Sınıf Yönetimi*. Pegem Akademi Yayınevi, 3.Baskı
- Ünübol, H., Koç, A. Ş., Hızlı-Sayar G., Stavropoulos V., Kircaburun K. & Griffiths, M. D. (2020). Measurement, profiles, prevalence, and psychological risk factors of problematic gaming among the Turkish community: A large-scale national study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18, (3) 525–547. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-020-00254-8>
- Vessey, A.J., Yim-Chiplis, P.K. & Mackenzie, N.R. (1998). Effectes of television viewing on children's development. *Pediatric Nursing Jurnal*, 23(5), 483–486. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/9832910/>
- Vollmer C. & Randler C. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality, *SAGE Open*, 4(1), 1-9. <https://doi.org/10.1177/2158244013518054>
- Wikipedia, (2020). Video oyunu türü. https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu_t%C3%BCr%C3%BC
- World Health Organization (WHO) (2018, 14 Eylül). Addictive behaviours: Gaming disorder. <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>
- Yılmaz, B. (2008, Mayıs). İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. 6.International Educational Technology Conference, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir. https://www.academia.edu/25452497/%C4%B0lk%C3%B6%C4%9Fretim_6_ve_7_S%C4%B1n%C4%B1f_%C3%96%C4%9Frencilerinin_Bilgisayara_Y%C3%B6nelik_Ba%C4%9F%C4%B1ml%C4%B1k_G%C3%B6sterme_E%C4%9Fimlerinin_Farkl%C4%B1_De%C4%9Fi%C5%9Fkenlere_G%C3%B6re_%C4%B0ncelenmesi
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, (37), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Young, K. (2011). *Clinical assessment of internet-addicted clients*. Hoboken; John Wiley & Sons Inc.
- Zamani, E., Kheradmand, A., Cheshmi, M., Abedi, A. & Hedayati, N. (2010). Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students. *Journal Of Addiction And Health*, 2 (3-4), 59-64. [https://doi.org/10.1016/S0924-9338\(12\)74212-8](https://doi.org/10.1016/S0924-9338(12)74212-8)

