

# Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ve Oyun Oynama Davranışlarının Farklı Zamanlarda İncelenmesi

## Examination of Secondary School Students' Digital Gaming Motivations and Gaming Behaviors at Different Times

✉ Beyza YILMAZ<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Başkent Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Sosyal Hizmet Bölümü, Ankara, Türkiye

### Öz

**Amaç:** Bu çalışma ortaöğretim öğrencilerinin akademik yıl ve yaz tatili içerisindeki oyun oynama davranışlarını karşılaştırmak amacıyla gerçekleştirilmiştir.

**Yöntem:** Araştırma nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli ile gerçekleştirilmiştir. Farklı zamanlardaki oyun oynama davranışlarının anlaşılması için tarama modellerinden ilişkisel desen kullanılmıştır. Araştırmanın ölçme aracı, kişisel bilgi soru formu, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Ölçeği olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. Ankara ili Yenimahalle ilçesinde rastgele seçilen bir lisede 2018-2019 eğitim-öğretim yılı bahar dönemi ve yaz tatili sonunda 9, 10 ve 11. sınıflar arasından, tabakalı örneklem yöntemi kullanılarak ulaşılan 300 öğrencinin soru formuna verdiği yanıtlar analiz edilmiştir.

**Bulgular:** Eğitim-öğretim yılı içerisinde oyun oynayan öğrencilerin, yaz tatili içinde oynayan öğrencilere göre anlamlı bir biçimde çevrimiçi oyunlara daha bağımlı ve yüksek düzeyde oynama motivasyonuna sahip oldukları gözlenmiştir. Hem akademik yıl içinde hem de yaz tatilinde daha uzun süre, sık aralıklarla oyun oynayan öğrencilerin daha kısa süre, daha az aralıklarla oynayanların daha seyrek oynayanlara göre oynama motivasyonları yüksektir ve oyun bağımlılığına yatkındırlar.

**Sonuç:** Çocuk ve gençlerin iyilik hallerinin artırılması noktasında çalışmalar yürüten sosyal hizmet disiplininin, sahip olduğu bütüncül bakış açısı ile dijital oyun oynama davranışlarına hem kuramsal hem de uygulamalı çalışmalarla ışık tutması beklenmektedir.

**Anahtar kelimeler:** Dijital oyunlar, problemli oynama davranışı, ergenlik

### Abstract

**Objective:** This study was carried out to compare the gaming behaviors of secondary school students during the academic year and summer vacation.

**Method:** The research was carried out with the screening model, which is one of the quantitative research methods. Relational design, one of the scanning models, was used to understand the gaming behaviors at different times. The measurement tool of the research consists of three parts: Personal Information Questionnaire, Digital Game Motivation Scale and Online Game Addiction Scale. At a randomly selected high school in Yenimahalle district of Ankara province, the answers of 300 students from 9th, 10th and 11th grades, reached by using the stratified sampling method, at the end of the spring semester and summer vacation of the 2018-2019 academic year, to the questionnaire were analyzed.

**Results:** Students who play games during the academic year are significantly more dependent on online games and have a higher level of motivation to play than students who play during the summer vacation. Students who play games for longer and more frequently both during the academic year and during the summer vacation are more motivated and prone to game addiction to play than those who play for shorter periods, and those who play less frequently.

**Conclusion:** It is expected that the social work discipline, which works to increase the well-being of children and young people, will shed light on digital game playing behaviors with both theoretical and practical studies with its holistic perspective.

**Keywords:** Digital games, problematic gaming behavior, adolescent

**Not:** Bu çalışmanın bir kısmı Uluslararası Ergenlik ve Gençlik Araştırmaları Kongresi'nde (29 Nisan - 01 Mayıs 2021) sunulmuş olup, tam metni yayınlanmamıştır.



**Yazışma Adresi/Address for Correspondence:** Beyza YILMAZ, Başkent Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Sosyal Hizmet Bölümü, Ankara, Türkiye  
**E-posta:** beyzayilmaz@baskent.edu.tr  
**ORCID ID:** 0000-0002-6963-2036

**Geliş Tarihi/Received:** 07.06.2021  
**Kabul Tarihi/Accepted:** 30.09.2021

## Giriş

Geçmişten bugüne var olmuş her toplumda oyun ile ilgili öğelerle karşılaşılması oyunun, insan hayatında önemli bir rolü olduğunu göstermektedir (1). Öyle ki ilk zamanlarda basit bir taklit etme davranışı olarak ortaya çıkan bu olgu, zaman içerisinde inanç, savaş, sanat gibi birçok önemli yaşam ritüelinin bir parçası haline gelmiştir (2). Yıllar boyunca oyunlar, hem çocukların hem yetişkinlerin boş zaman değerlendirme, sıkıntı ve stresten kaçma, başarıma hissini tatma, merak gibi amaçlarına ve oynayanların çeşitli becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunmuştur. Özellikle çocuklarda gelişme dönemlerini kolaylıkla şekillendiren oyunlar çocukların ince ve kaba motor becerilerini, bilişsel ve dil gelişimlerini, yaratıcılıklarını, sosyal ilişkilerini biçimlendirmektedir. Geçmişte hayvan kemikleri, ağaç kabukları, dallar, yapraklar, toprak ile oynanan oyunlar günümüzde yerini büyük bir piyasaya sahip olan teknolojik araçlara bırakmıştır. Son yıllarda teknolojinin gelişimiyle, çoğu kişi internete, artan çeşitlilikte elektronik cihazlarla erişmektedir ve dijitalleşmenin artmasıyla sanal dünyada yaşamaya başlanılmıştır. Bunların yanı sıra, kentleşme ile çocukların oynayabileceği alanlar daralmış, ebeveynlerin yoğun çalışma şartlarının da etkisiyle (3) bu dünyada doğan, büyüyen çocukların oyunları da dijital ekranlardan ibaret olmuştur.

Dijital oyunların, mobil cihazların ve bilgisayarların ucuzlaması ve yaygınlaşması, her yaştan, her zevke sahip kullanıcılara hitap eden oyunların tasarlanması oyun oynama faaliyetlerine katılımı, oynama sürelerini ve sıklıklarını artırmıştır. Oyunlar özellikle çocuklar ve gençlerde bireylerin farklı psikososyal ihtiyaçlarını karşılamaya başlamasıyla dijital dünyanın vazgeçilemez unsurlarından olmaya başlamıştır. Oyunların çocuk ve gençlerin gelişimine el-göz koordinasyonu sağlama, sosyalleşme, odaklanma becerilerini geliştirme gibi katkıları olsa da; çocukların ve gençlerin biyolojik, sosyal, akademik, psikolojik yaşantılarında olumsuz sonuçlara yol açacak yönleri de bulunmaktadır. Bireylerin biyopsikososyal iyilik halinin artırılması amacıyla çalışan sosyal hizmet disiplini için bireylerin iyilik hallerinin önünde engel oluşturacak oyun oynama faaliyetlerinin incelenmesi önemlidir.

Bu araştırma ile günümüz çocuklarının gün içinde uzun sürelerce vakit harcadıkları oyun oynama davranışlarının akademik yıl içinde ve yaz tatili içerisinde farklılaşıp farklılaşmadığı, eğer farklılaşma var ise hangi süreçte oyun oynama davranışının fazla olduğu ortaya koyulmak istenmektedir.

Günümüzde geleneksel oyunlar teknolojik gelişme ve değişimlerle yerini dijital ortamlara bırakmaktadır. Bu ortamlarda oluşturulan yeni oyun kültürü “dijital oyun” olarak adlandırılmaktadır. Dijital oyun tıpkı geleneksel oyunlar gibi kendi kurallarına sahip, belirli bir zaman ve mekanda gerçekleşen, oyuncunun farklı amaçlarla dahil olduğu etkinliklerdir. Literatürde video

oyunu, bilgisayar oyunu olarak da tanımlanan dijital oyunlar, bedensel faaliyetlere dayanan geleneksel oyunların aksine, klavye, fare, joystick gibi araçlarla oynanmaktadır (4). Dijital oyunlar; çevrimiçi (online) veya çevrimdışı (offline), tek kişi (single player) veya çoklu (multiplayer), ya da yapay zekâya karşı oynanabilmektedir. Dijital oyun kavramsallaştırması ile mobil oyunların, bilgisayar oyunlarının, konsol oyunlarının farklı ve tüm türleri tanımlanmaktadır (5).

Dijital oyunlardaki popüleritenin yanı sıra dijital oyunları oynayan kişilerin oyun oynarken çektikleri video kliplerin ya da canlı yayınların izlenmesi de son zamanlarda ortaya çıkan, oyuncu kitlesinin hatırı sayılır bir kısmına hitap eden yeni bir olgudur. Oyuncular oyunlarda daha başarılı olabilmek, yeni taktikler öğrenebilmek ya da boş vaktini değerlendirmek gibi farklı amaçlarla bu yayınları izlemekte ve kendi yayınlarını çekerek paylaşmaktadırlar. Bu yayınlar Twitch, Youtube gibi farklı kanallar üzerinden izlenebilmektedir. 2019 yılında Twitch üzerinden video izleyen kullanıcıların ekran karşısında geçirdikleri ortalama süre 3,9 saat iken, bu süre 2020 yılında 5,8 saate ulaşmıştır (6).

Dijital oyunların gelişimi günden güne artmaktadır. Oyunlar, daha gerçekçi sahneler, daha iyi görüntü ve ses kalitesi, farklı beğenilere hitap edecek oyun içi görev ve roller içerdikçe daha çok kabul görmekte ve insanları oyun oynamaya yönlendirmektedir (7).

Lise öğrencileri buldukları ergenlik dönemi itibarıyla bir yetişkinden daha farklı ihtiyaç ve sorunlara sahiptir. “Ergenler, kim olduklarına, hayattan ne istediklerine, ne tür bir insan olmak istediklerine dair bir anlayış geliştirme mücadelesi vermekte ve gelecek kimliklerinin olası hallerini temsil eden rollerle deneme gerçekleştirmektedirler. Kimlik krizini çözme çabası ergeni, duygusal bağlanma, aşırı adanma, yabancılaşma, isyan ya da başıboşluk yollarına sürükleyebilecek kadar parçalayabilmektedir” (8). Arkadaşları ile yakınlık kuramayan, ailesi ile olumlu ilişkileri bulunmayan, günlük hayatında sorunlar yaşayan, içe dönük kişilik özelliğine sahip olan, başarıma duygusunu sosyal hayatındaki eylemlerinde hissedemeyen, fiziksel görünümünde saklamak istediği bir olumsuzluğun olduğunu düşünen ergenler, idealize ettikleri kimlik ve karakterler üzerinden oyuncu topluluğuna girmekte ve daha rahat sosyalleşmektedirler (9); (10); (11); (12). Ergenler oyunlarda ergenlik döneminin önemli krizlerinden biri olan toplumsal baskıları yaşamadan özgürce davranabilme imkanına sahip olmaktadır (13).

Dijital oyunların çocukların gelişimlerine etkileri genel olarak değerlendirilecek olursa özellikle bilişsel gelişimlerine katkı sağlaması doğrultusunda stratejik düşünebilme, hızlı ve doğru karar verme, problem çözme, teknoloji kullanımını ve oyunların çoğunun İngilizce olmasından dolayı İngilizce bilgisini artırma

gibi olumlu etkilerinin olduğu ileri sürülmektedir (14). Ancak bu oyunların, katkılarının yanında birçok olumsuz etkilerinin de olduğu görülmektedir. Oyunlar çocukları yalnızlaştırarak, gerçek dünyanın sosyal yaşamından koparmakta buna bağlı olarak çocuklar yeni sosyal ortamlara girmekte, iletişim kurmakta zorluk yaşamaktadır (11). Oyunların içeriği çocukları etkilediği görülmektedir. Şiddet içerikli oyunları oynayan çocuklar, şiddet duygusunu ve davranışını içselleştirip, normalleştirerek, şiddeti günlük yaşamında bir iletişim biçimi olarak kullanan bireyler olmaya yatkın hale gelmektedir (15). Oyun içeriğinin yanı sıra oyunda geçirilen süre ve oyun oynama şekilleri de çocuklar üzerinde olumsuz etkiler içermektedir. Oyunu kazanabilmek için saatlerce bilgisayar başında oturan çocuklarda kas ve kemik sorunları, görme problemleri, dolaşım sistemi sorunları, uyku ve yemek yeme ihtiyaçlarını ertelemeye bağlı olarak farklı sorunlar ortaya çıkmaktadır (16); (17).

Hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelen internet ve dijital oyunlar beraberinde bir takım sorunları da getirmiştir. Sürekli internete bağlı olan, oyun oynayan, cep telefonu ile vakit geçiren ve bu sebeple yaşamlarında pek çok sorun oluşan bireylerin artması “internet bağımlılığı”, “teknoloji bağımlılığı”, “dijital oyun bağımlılığı” kavramlarını ortaya çıkarmıştır (18). Dijital oyun bağımlılığının itici faktörlerini değerlendirmek için çeşitli bakış açıları ve yaklaşımlar kullanılmıştır. Daha önceki oyun bağımlılığı çalışmaları, insanları oyun bağımlılığı geliştirmeye yatkın kılan çeşitli faktörlere (oyun oynama motivasyonları, kişilik özellikleri, oyunun yapısal özellikleri, kültürel ve sosyal faktörler vb.) odaklanmıştır. Son zamanlarda ise bazı araştırmacılar saldırganlık, depresyon ve yalnızlık gibi psikososyal faktörlerin bireyleri oyunlara bağımlı hale getirebileceklerini öne sürmüşlerdir (19). Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından geliştirilen ve Mayıs 2013'te yayımlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5'in (DSM-5) üçüncü araştırma ekinde dijital oyun bağımlılığı, internette oyun oynama bozuklukları (internet gaming disorder) olarak ele alınmıştır (20). Oyun oynamak başlangıçta patolojik bir durumu ifade etmemektedir, oynama disfonksiyonel hale geldiğinde yani bireylerin akademik başarılarında düşüşler, sosyal ve aile ilişkilerinde kopmalar, psikolojik işleyişinde zararlar ortaya çıktığında oyun oynamanın patolojik olduğu söylenebilir (21). Ayrıca kimi araştırmacılar 'bağımlılık' yerine 'öz-yönetim eksikliği' ifadesinin, oyunlara gerçekten bağımlı olan kişilerin sayısının çok az olduğu tespitine dayanarak oyunların alışkanlığa bağlı kullanımını tanımlamak için uygun olabileceğini belirtmişlerdir (19).

Dijital oyunlar çocuk ve gençlerin yaşamına olumlu etkilerde bulunduğu gibi olumsuz etkilerde de bulunabilmektedir. Sosyal hizmet uygulamalı bir disiplin olarak davranışsal bağımlılıklardan biri olan dijital oyun bağımlılığı çalışmalarında sorunun değerlendirilmesi, bağımlılığın/problemlinin kullanımın

azaltılması ve nihai olarak ortadan kaldırılması için mikro düzeyden makro düzeye kadar psikososyal müdahaleler yürütür. Bireyle dijital oyunun problemlili kullanımına/bağımlılığa yol açan faktörlerin keşfedilmesi için çalışılır, benzer sorunlara sahip diğer oyuncularla birlikte grup çalışmaları düzenlenir. Dijital oyunların problemlili kullanımı sebebiyle doğan sorunların keşfedilmesi ve çözülmesi için birey ve aile ile çalışılır. Bir halk sağlığı sorunu olarak karşımıza çıkmaya başlayan, özelde dijital oyun genelde ise teknolojik bağımlılıklar üzerine toplumsal koruyucu önleyici ve rehabilite edici çalışmalar yürütülür. Sosyal hizmet uzmanı bu çalışmalar sırasında danışmanlık rolü ile dijital oyun bağımlılığı/problemlili kullanımı olan bireye ve ailesine yönelik danışmanlık verir; eğitici rolü ile dijital oyun bağımlılığına yol açan faktörler, bağımlılığın etkileri hakkında eğitim verir, kaynak bulucu rolü ile problemlili kullanımı/bağımlılığı olan birey ve ailelerinin ihtiyaçlarının karşılanması için kaynaklarla buluşturulmasını sağlar, dijital oyun bağımlılığı ile mücadele eden kuruluşlar arasındaki işbirliğini kolaylaştırır.

Gençlerin serbest zaman değerlendirme aracı olarak, sorunlardan kaçmak/uzaklaşmak amacıyla dijital oyunları kullandıkları bilinmektedir(22, 23, 24). Bu bilgiler ışığında gençlerin akademik yıl içerisinde eğitim faaliyetlerinin stresi ve yorgunluğundan uzaklaşmak amacıyla, yaz tatilinde ise serbest zamanı değerlendirme aracı olarak oyunları kullanabileceği düşünüldüğünde, dijital oyunlar öğrencilerin ihtiyaçlarını karşıladığı bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunların gençlerin yaşamında önemli ihtiyaçlarını karşılaması, gençlerin sorunlardan uzaklaşmak, serbest zamanlarında vakit geçirmek istedikleri anlarda dijital oyunlara yönelmesi problemlili oyun oynama davranışına yol açabilmektedir. Bu bakımdan gençlerin biyolojik, psikolojik, sosyal ve akademik yaşantısı üzerinde etkilere sahip oyun oynama davranışı hem akademik hem de yaz tatili içerisinde incelenmek istenmiştir.

## Yöntem

Bu çalışma ortaöğretim öğrencilerinin akademik yıl ve yaz tatili içerisindeki oyun oynama davranışlarını karşılaştırmak amacıyla nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli ile yapılmıştır. Farklı zamanlardaki oyun oynama davranışlarının anlaşılması için tarama modelinden ilişkisel desen kullanılmıştır. İlişkisel desen iki ya da daha fazla değişken arasındaki ilişkilerin ortaya çıkarılması amacıyla gerçekleştirilmektedir. Değişkenler arası birlikte değişimlerin ve/ya belirli bir değişken açısından karşılaştırıldığında anlamlı farklılaşmaların olup olmadığı incelenir (25).

## Örneklem

Araştırma Ankara ili Yenimahalle ilçesinde rastgele seçilen bir lisede 2018-2019 eğitim-öğretim yılı bahar dönemi ve güz dönemi başında yapılmış; örnekleme belirlemek tabakalı

örneklem yöntemi kullanılmıştır. Soru formunun uygulandığı ilk dönem 12. sınıfa gitmekte olan öğrenciler, soru formunun ikinci kez uygulanacağı 2019-2020 akademik yılı güz dönemi başında mezun durumda olacakları için örneklem hesaplamasına katılmamıştır. 2018-2019 bahar yarıyılında lisede 9. (265 kişi), 10. (203 kişi) ve 11. (180 kişi) sınıflarda toplam 648 öğrenci eğitim görmektedir. Toplam sayı içerisinde 9. sınıf öğrencilerinin dağılımı %41, 10. sınıf öğrencilerinin dağılımı %31 ve 11. sınıf öğrencilerinin dağılımı %28'dir. Örneklem %95 güvenilirlik düzeyinde 384 olarak belirlenmiştir. 384 örneklem sayısı, örneklem büyüklüğüne bakılmaksızın bulguların genellenabilirliği için asgari olarak yeterli görülmektedir (25). Örneklem sayısı sınıfların yüzdelere göre bölünmüş ve 9. Sınıflardan 158, 10. Sınıflardan 119 ve 11. sınıflardan 107 öğrenciye ulaşılmaya hedeflenmiştir. Soru formu 2018-2019 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde basit tesadüfi örnekleme tekniği ile uygulanmıştır. Sınıfların listesinden rastgele belirlenen ve araştırmaya katılmaya gönüllü -soru formlarında kayıplar oluşabileceği tahmin edilerek 384'ten fazla kişiye ulaşılmaya hedeflenmiştir- 420 öğrenci soru formunu doldurmuştur. 2019-2020 eğitim-öğretim yılı güz dönemi başında -yaz tatili sonu, eylül ayında- ise belirlenen örneklemden(384) yalnızca 300 kişiye ulaşılabilmektedir. Yaşanan bu veri kaybı öğrencilerin okul değiştirmesinden ve soru formlarının uygulandığı günlerde okula gelmemiş olmaları nedeniyle araştırmaya katılmamalarından kaynaklanmıştır. Araştırma, aynı örneklem grubunun dijital oyun bağımlılıklarının akademik yıl içerisindeki ve yaz tatili sonundaki puanların karşılaştırılmasını hedeflediği için ikinci kez uygulanan soru formunu cevaplamamış olan öğrencilerin ilk soru formuna verdikleri yanıtlar değerlendirilmeye alınmamıştır.

## İşlem

Veriler, önce 2018-2019 eğitim öğretim yılı mayıs ayında, sonra 2019-2020 eğitim öğretim yılı eylül ayı ilk haftasında soru formlarının araştırmaya katılmak isteyen öğrencilere dağıtılmasıyla toplanmıştır. Soru formunun basılı kopyaları araştırmacı tarafından yüz yüze dağıtılmıştır. Veri toplama sürecinde katılımcılardan aydınlatılmış onam alınmıştır. Araştırma gerçekleştirilmeden önce Başkent Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler ve Sanat Araştırma Kurulu'ndan 25.04.2019 tarih ve 17162298.600-242 sayı ile izin alınmıştır. Ayrıca 13.05.2019 tarih ve 14588481-605.99-E.9427693 sayı ile Milli Eğitim Bakanlığı'ndan da izin alınmıştır.

## Veri Toplama Araçları

Araştırmanın ölçme aracı kişisel bilgi soru formu, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Ölçeği olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. Soru formu hem akademik yıl içerisinde hem de yaz tatili sonunda uygulanmıştır.

## Kişisel Bilgi Soru Formu

Araştırmacı tarafından oluşturulan kişisel bilgi soru formu, öğrencilerin sosyo-demografik bilgilerine, aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerine, oyun oynama süresi ve sıklığına, oyunlarla ilgili videoları izleme durumlarına ilişkin 20 sorudan oluşmaktadır.

## Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)

Ergenlerin oyun oynama motivasyonlarını ölçmek için Tekkurşun Demir & Hazar, (26) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 'başarı ve canlanma', 'merak ve sosyal kabul' ve oyun isteğinde belirsizlik olmak üzere 3 alt boyuttan ve 19 sorudan oluşmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0,82, başarı ve canlanma alt boyutunun Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0,70, merak ve sosyal kabul alt boyutunun Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0,87, oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunun Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0,72'dir.

## Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ)

Ayrıca ergenlerin bağımlılık düzeylerini ölçmek için Kaya (4) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 'aksaklıklar', 'başarı' ve 'ekonomik kazanç' olmak üzere 3 alt boyuttan ve 21 sorudan oluşmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0.91, aksaklıklar alt boyutunun Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0.90, Başarı Alt Boyutunun Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0.88, Ekonomik Kazanç Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0.83'tür.

Bu çalışmada ise; akademik yıl içerisinde cevaplanan anketlerde ÇOBÖ Cronbach Alfa değeri 0,898; DOOMÖ Cronbach Alfa değeri 0,892 olarak bulunmuş. Yaz tatilinde ise ÇOBÖ Cronbach Alfa değeri 0,918, DOOMÖ Cronbach Alfa değeri 0,907 olarak bulunmuştur. Buna göre kullanılan ölçeklerin güvenilirliklerinin oldukça yüksek olduğu söylenebilir.

## Veri Analizi

Ulaşılan 300 öğrenci arasından yalnızca oyun oynayan öğrencilerin verdikleri yanıtlarda ölçeklerle gerçekleştirilen ilişkisel analizlere yer verilmiştir. Veriler IBM SPSS 17.0 yazılımı kullanılarak analiz edilmiştir. Ölçekten alınan puanların eğitim-öğretim yılı içerisinde ve yaz tatili sonunda nasıl değiştiğini incelemek için eşleştirilmiş örneklem t testi kullanılmıştır. Eğitim-öğretim yılı ve yaz tatili içerisinde bağımlı ve bağımsız değişkenler arasındaki farklılıklar Independent Samples T Testi ve One-Way ANOVA ile analiz edilmiştir. DOOMÖ ve ÇOBÖ arasındaki yordamayı incelemek için Basit Doğrusal Regresyon analizi yapılmıştır.

## Bulgular

Araştırmaya katılan öğrencilerin çoğunluğu (%56,7) kızlardan oluşmaktadır. Öğrenciler ağırlıklı olarak 15-16 yaşlarındadır. Büyük çoğunluğunun ebeveynleri birlikte ve öğrencilerin çoğunluğu aile içi ilişkilerinin iyi düzeyde olduğunu belirtmiştir. Katılımcı öğrencilerin neredeyse yarısı (%48,7) 2018-2019 eğitim-öğretim yılında 9. sınıfta olan öğrencilerden oluşmaktadır. Ayrıca öğrencilerin çoğunluğu arkadaşları ve okul personeli ile ilişkilerinin iyi düzeyde olduğunu; ders başarılarının ise orta seviyede olduğunu ifade etmiştir. Oyun oynayan ve oyunlarla ilişkili videoları izleyen öğrenciler arasında erkek öğrenciler kız öğrencilere göre bu faaliyetlere daha çok katılım göstermektedir. Katılımcıların sosyo-demografik bilgilerine ilişkin veriler Tablo 1 ve Tablo 3'te verilmiştir.

Öğrencilerin eğitim-öğretim yılı ve yaz tatili içerisindeki oyun oynama durumları incelendiğinde öğrencilerin daha çok eğitim-öğretim yılı içerisinde oyun oynadıkları görülmüştür. Öğrencilerin eğitim-öğretim yılı ve yaz tatili içerisinde ÇOBÖ ve DOOMÖ'den aldıkları puanlar Tablo 2'de yer almaktadır.

Eğitim-öğretim yılı içerisinde oyun oynayan öğrencilerin, yaz tatili içinde oynayan öğrencilere göre anlamlı bir biçimde çevrimiçi oyunlara daha bağımlı ve yüksek düzeyde oynama motivasyonuna sahip oldukları gözlenmiştir ( $p<0,05$ ).

Öğrenciler akademik yıl içerisinde yaz tatiline göre oynadıkları oyunlar sebebiyle daha çok uyku düzeninde bozulma, yemek yeme, uyuma gibi temel ihtiyaçlarını erteleme, dersleri, işleri kaçırmaya, arkadaşlık ilişkilerinde sorun yaşama gibi durumlarla karşılaşmakta ve oyun oynarken başarı hissini daha çok deneyimlemektedir. Ayrıca oyunlar sayesinde eğlenmekte, can sıkıntısından kurtulmakta, başarısızlıkları unutmakta, arkadaşlarıyla takım kurma fırsatı elde etmekte, kazandıkça daha çok oynama isteğine sahip olmaktadır.

Yaz tatilinde ise eğitim-öğretim yılı içerisinde göre oyun oynama faaliyetlerindeki ekonomik kazançları daha yüksektir. Öğrenciler oyunlar aracılığıyla oyun içi ya da gerçek yaşamda karşılık bulan paralar kazanmaktadır. Ancak yine de bu alt boyuttaki sorular incelendiğinde oyunlardan gelir elde eden öğrencilerin büyük çoğunluğu oluşturmadığı görülmüştür.

Öğrencilerin eğitim-öğretim yılı ve yaz tatili içerisinde ÇOBÖ ve DOOMÖ'den aldıkları puanlar ile sosyo-demografik özellikleri ve oyun oynama faaliyetleri arasındaki ilişkiler aşağıdaki Tablo 3'te yer almaktadır.

Hem akademik yıl içinde hem de yaz tatilinde erkek öğrenciler kız öğrencilere göre daha yüksek düzeyde motivasyona ve bağımlılık düzeyine sahiptir.

**Tablo 1. Katılımcıların sosyodemografik özellikleri**

	Çalışma grubu	n	%
Cinsiyet	Kız	170	56,7
	Erkek	130	43,3
Yaş	15	106	35,3
	16	114	38,0
	17	75	25,0
Ebeveynlerin birliktelik durumu	18	5	16,7
	Evli	272	90,7
	Ayrı	23	8,0
Sınıf	Ebeveyn vefat etmiş	5	1,6
	9. sınıftan 10'a geçen	146	48,7
	10. sınıftan 11'e geçen	88	29,3
Kardeş sayısı	11. sınıftan 12'ye geçen	66	22,0
	Tek çocuk	52	17,3
	1	124	41,3
	2	86	28,7
Evinde internet bulunma durumu	3+	38	12,7
	Var	268	89,3
Evinde bilgisayar bulunma durumu	Yok	32	10,7
	Var	257	85,7
Toplam	Yok	43	14,3
		<b>300</b>	<b>100</b>

Tablo 2. Çalışma grubunun oyun oynama faaliyetlerine ilişkin bilgiler

		Akademik yıl		Yaz Tatili			
		n	%	n	%		
Oyun oynama durumları	Oynamayan	92	30,7	117	40,0		
	Oynayan	208	69,3	183	60,0		
	<b>Toplam</b>	<b>300</b>	<b>100</b>	<b>300</b>	<b>100</b>		
	<b>Ort.±SS.</b>	<b>Min</b>	<b>Max.</b>	<b>Ort.±SS.</b>	<b>Min</b>	<b>Max.</b>	<b>P<sup>α</sup></b>
ÇOBÖ Toplam Puanı	61,50±15,22	26	101	59,03±16,50	25	101	0,000*
Aksaklıklar Alt Boyutu	23,74±7,33	11	45	23,60±6,97	11	41	
Başarı Alt Boyutu	29,31±1,00	8	40	26,51±8,55	8	40	
Ekonomik Kazanç Alt Boyutu	8,74±4,55	4	20	9,16±4,72	4	20	0,046*
DOOMÖ Toplam Puanı	64,83±13,57	25	95	62,20±15,86	22	94	
Başarı ve Canlanma	16,60±3,94	6	25	16,15±4,40	5	25	
Merak ve Sosyal Kabul	32,33±8,18	9	45	29,60±9,82	9	45	
Oyun İsteğinde Belirsizlik	16,60±3,94	6	25	16,55±5,48	5	25	

α: Eşleştirilmiş Örneklem T Testi; \*: p<0,05; ÇOBÖ: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği; DOOMÖ: Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği

Akademik yıl içerisinde 8-10, 6-8, 4-6 ve 2-4 saat oyun oynayanlar, 0-1 saat oynayanlara; 8-10 ve 6-8 saat oynayanlar 1-2 saat oynayanlara; 8-10 saat oynayanlar, 2-4 saat oynayanlara göre ÇOBÖ'den daha yüksek puan almışlardır. 8-10, 6-8, 4-6, 2-4 ve 1-2 saat oynayanlar, 0-1 saat oynayanlara; 8-10 saat oynayanlar, 1-2 saat ve 2-4 saat oynayanlara göre DOOMÖ'den daha yüksek puan almışlardır.

Eğitim öğretim yılı içerisinde her gün oynayanlar, haftada 5-6, 3-4, 1-2 ve ayda birkaç kere oynayanlara göre ÇOBÖ'den daha yüksek puan almışlardır. Her gün oynayanlar, ayda 5-6 kere oynayanlara göre DOOMÖ'den daha yüksek puan almışlardır.

Yaz tatilinde 6-8 ve 8-10 saat oyun oynayanlar, 0-1, 1-2 ve 2-4 saat oynayanlara göre ÇOBÖ'den daha yüksek puan almışlardır. 8-10 saat oyun oynayanlar, 0-1, 1-2 ve 2-4 saat oynayanlara göre DOOMÖ'den daha yüksek puan almışlardır. Her gün oynayanlar, haftada 1-2, 3-4 ve ayda birkaç kere oynayanlara; haftada 3-4 gün oynayanlar, ayda birkaç kere oynayanlara göre hem ÇOBÖ hem de DOOMÖ'den daha yüksek puan almışlardır.

Yaz tatilinde 2-4 ve 6+ saat video izleyenler, 0-1 saat izleyenlere göre, 1-2, 2-4 ve 6+ saat izleyenler hiç izlemeyenlere göre DOOMÖ'den daha yüksek puan almışlardır.

Eğitim öğretim yılı içerisinde öğrencilerin aile içi ilişkiler, arkadaşlık ilişkileri, okul içi ilişkileri, ders başarısındaki durumları ve video izleme saatleri arasında oyun bağımlılığı ve motivasyonunda anlamlı bir farklılık içermemektedir(p>0,05).

Hem eğitim öğretim yılı hem de yaz tatilinde öğrencilerin oyun oynama motivasyonlarının oyun bağımlılığını ne şekilde

yordadığını ortaya koymak için basit doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Analiz sonucunda eğitim-öğretim yılı içinde oyun bağımlılığındaki değişimin %39'unun, yaz tatilinde ise %57'sinin oyun oynama motivasyonu ile açıklanabileceği görülmüştür.

## Tartışma

Akademik yıl içerisinde de yaz tatilinde de oyun oynamayan ve yayın izlemeyen öğrenciler arasında büyük oranda kız öğrenciler bulunmaktadır ve buna paralel olarak erkek öğrenciler kız öğrencilere göre oyunlara daha bağımlıdır. Genelde dünya üzerinde ve özeldir Türkiye'de dijital oyuncularla yapılan birçok çalışmada oyuncuların çoğunun erkek olduğu (4); (27); (28), oyunların çoğunun erillğe atfedilen araba, silah, şiddet gibi öğeleri içerdiği görülmektedir. Yani toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin hayatın diğer alanlarında olduğu gibi oyunlar üzerinde de etkili olduğu ve çocukların küçük yaşlardan itibaren bu eylemleri, söylemleri benimseyerek büyüdükleri bir kültürün tekrarlanarak pekiştiği söylenebilir.

Hem akademik yıl içinde hem de yaz tatilinde daha uzun süre, sık aralıklarla oyun oynayan öğrencilerin daha kısa süre, daha az aralıklarla oynayanların daha seyrek oynayanlara göre oynama motivasyonları yüksektir ve oyun bağımlılığına yatkındırlar. Literatürde oyun oynama süresi arttıkça oyun bağımlılığının arttığına ilişkin çalışmalar mevcuttur (11,16,29,30). Ancak oyun bağımlılığına etki eden faktörler ele alınırken oyun oynama süresi tek başına değerlendirilmemektedir. Oyuncu günün büyük bir kısmını oyun oynayarak geçirse bile, eğer oyun oynama davranışı, yaşamında olumsuz sonuçlara yol açmıyorsa, bu davranışının bağımlılık olarak değerlendirilmeyeceği söylenebilmektedir (31).

Tablo 3. Öğrencilerin sosyodemografik özellikleri ve oyun oynama faaliyetleri ile ÇOBÖ ve DOOMÖ'den aldıkları puanlar arasındaki ilişkiler

Akademik Yıl					Yaz Tatili					
ÇOBÖ			DOOMÖ		ÇOBÖ			DOOMÖ		
	n (208)	Ort. ± ss.	p	Ort. ± ss.	p	n (183)	Ort. ± S.S.	p	Ort. ± ss.	p
<b>Cinsiyet</b>										
Kadın	83	54,50±13,90	0,000*	58,21±13,60	0,000*	65	51,10±13,95	0,000*	55,10±14,43	0,000*
Erkek	125	66,14±14,30		69,23±11,68		118	63,40±16,21		66,11±15,30	
<b>Aile içi ilişkiler</b>										
Kötü	11	57,81±19,03	0,071	64,09±20,63	0,960	12	56,16±19,41	0,396	63,41±19,91	0,898
Orta	42	66,16±16,13		64,47±14,00		38	62,10±18,03		65,97±17,40	
İyi	155	60,49±14,51		64,98±12,95		133	58,42±15,78		61,87±15,12	
<b>Arkadaşlık ilişkileri</b>										
Kötü	7	70,14±19,61	0,234	65,14±19,61	0,406	4	58,25±16,93	0,194	50,25±23,69	0,051
Orta	35	62,97±12,29		67,62±11,30		37	63,43±14,60		67,22±13,73	
İyi	166	60,82±15,53		64,23±13,74		142	57,91±16,87		60,91±15,78	
<b>Okul içi ilişkiler</b>										
Kötü	10	68,30±13,71	0,293	68,40±9,65	0,542	10	61,20±17,17	0,116	63,50±16,68	0,259
Orta	79	61,96±13,14		63,81±11,54		68	55,75±13,96		59,69±14,69	
İyi	119	60,62±16,52		65,21±15,03		105	60,96±17,72		63,70±16,45	
<b>Ders başarısı</b>										
Kötü	29	63,24±13,31	0,120	63,72±13,07	0,185	23	63,47±17,37	0,380	63,73±18,35	0,881
Orta	121	62,75±15,18		66,26±13,24		110	58,21±17,13		61,90±15,60	
İyi	58	58,01±15,86		62,41±14,32		50	58,80±14,55		62,16±15,50	
<b>Oyuna harcanan saat</b>										
0-1 saat	46	53,50±13,65	0,000*	56,10±13,92	0,000*	43	50,79±16,01	0,000*	57,02±13,79	0,000*
1-2 saat	73	59,61±14,74		65,00±12,40		33	55,39±14,15		59,63±15,15	
2-4 saat	49	63,38±12,52		66,69±11,48		43	55,95±14,66		59,37±16,34	
4-6 saat	26	67,34±13,23		70,07±10,20		18	61,33±12,53		62,94±13,23	
6-8 saat	7	77,42±14,69		71,28±18,14		15	70,73±13,29		69,86±15,88	
8+ saat	7	82,85±15,67		81,57±11,41		31	71,64±15,67		71,90±15,52	
<b>Oyun oynama sıklığı</b>										
Her gün	35	72,34±11,92	0,000*	69,80±11,81	0,043*	82	66,14±16,32	0,000*	67,76±15,58	0,000*
Haftada 5-6 kere	33	60,93±11,55		62,78±11,91		33	58,60±14,12		60,36±15,91	
Haftada 3-4 kere	43	58,18±16,86		64,46±15,85		32	24,56±11,01		59,06±13,54	
Haftada 1-2 kere	63	61,15±15,45		65,88±14,52		10	48,80±14,88		51,70±17,35	
Ayda birkaç kere	34	55,70±13,87		60,23±10,20		26	46,61±15,48		54,88±12,93	
<b>Video izleme durumu</b>										
Evet	155	65,16±13,99	0,000*	68,41±11,71	0,000*	135	62,40±15,96	0,000*	64,81±16,20	0,000*
Hayır	53	50,77±13,61		54,37±13,31		48	49,58±14,28		54,85±12,30	
<b>Videoya harcanan saat</b>										
0-1 saat	64	60,15±14,27	0,344	61,90±14,16	0,230	47	56,85±15,11	0,000*	60,91±14,28	0,001*
1-2 saat	53	62,35±15,60		64,92±12,37		33	62,93±13,10		65,09±13,93	
2-4 saat	24	58,50±14,35		68,79±13,16		31	68,09±18,65		68,41±18,93	
4-6 saat	10	67,30±10,58		70,00±13,02		14	62,50±17,17		62,92±20,84	
6+ saat	4	73,75±15,39		69,00±11,74		10	68,90±10,55		73,70±11,63	
İzlemeyenler	53	61,60±16,81		65,20±14,10		48	49,58±14,28		54,85±12,30	

\*p&lt;0,05; ÇOBÖ: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği; DOOMÖ: Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği

Tablo 4. DOOMÖ ve ÇOBÖ arasında basit doğrusal regresyon

	Değişken	Unstandardized $\beta$	Std. Error	Standardized $\beta$	t	p
Akademik yıl içinde	Sabit	15,563	4,011	-	3,880	0,000*
	ÇOBÖ	0,709	0,061	0,632	11,701	0,000*
	R= 0,632	R <sup>2</sup> =0,399	$\Delta$ R <sup>2</sup> =0,396	F=136,922		
Yaz tatilinde	Sabit	10,151	3,250	-	3,123	0,002*
	ÇOBÖ	0,786	0,051	0,756	15,520	0,000*
	R= 0,756	R <sup>2</sup> =0,571	$\Delta$ R <sup>2</sup> =0,569	F=240,861		

\*:p<0,05; ÇOBÖ: Çevrimici Oyun Bağımlılığı Ölçeği; DOOMÖ: Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği

ÇOBÖ'den alınan puanlar incelendiğinde öğrencilerin yaz tatiline göre akademik yıl içerisinde, oyun oynama faaliyetleri sebebiyle daha çok aksaklıklar (uyku düzeninde bozulma, yemek yeme gibi temel ihtiyaçları erteleme, derse geç kalma vb.) yaşadıkları, oyunlarda daha çok başarı hissettikleri görülmüştür. Bu bağlamda araştırmaya katılan öğrencilerin eğitim öğretim yılı içerisindeki oynama davranışlarının biyolojik, sosyal ve akademik yaşantılarına zarar vermesi sebebiyle problemlili olduğu söylenebilir. Oyun oynamaya harcanan sürenin artması sonucunda gençlerin iyilik hallerinin zarar görebileceği ve oyun bağımlılığının oluşmasına yönelik bir risk faktörünün oluşabileceği söylenebilmektedir. Uzun süre oyun oynamanın kısa süre oyun oynamaya göre uyku süresini ve verimliliğini azalttığı; oyuncunun ailesi ile sorunlar yaşamasına yol açtığı, akademik başarının düşmesine sebep olduğu, biyolojik sağlık üzerine olumsuz etkiler bıraktığı diğer araştırmalar tarafından da bulgulanmıştır (17,32).

Öğrenciler oyun oynama faaliyetleri aracılığıyla akademik yıla göre yaz tatilinde daha çok ekonomik kazanç sağlamıştır. Oyuncuların oyunlar üzerinden ekonomik kazanç elde etmesiyle dijital oyun oynamanın artık bir hobi olmaktan uzaklaşıp, bir meslek ve kariyer haline geldiğini ve oyuncunun oyun oynama motivasyonunu değiştirdiği bilinmektedir (33). Ancak yine de araştırmaya katılan öğrencilerin oyunlardan gelir elde etme durumları, alt boyut kapsamında incelendiğinde, öğrencilerin çoğunluğunun oyunlardan gelir elde etmediği görülmüştür. Bu durumun Türkiye'de insanlar tarafından oyun sektörünün henüz gerçek anlamda gelir getiren bir meslek olarak kabul edilmemesi, ailelerin çocuklarına oyun içi ekonomik faaliyetlerde bulunmaları konusunda temkinli davranmaları gerektiği üzerine ısrarlı düşünce ve tutumları ile açıklanabileceği düşünülmektedir.

Araştırma bulgularında beklenenin aksine, yaz tatiline göre akademik yıl içerisinde daha çok öğrencinin oyun oynadığı ve başkaları tarafından oynanan oyunların canlı yayını veya kaydedilmiş videolarını izlediği görülmüştür. Bu durum öğrencilerin akademik yıl içerisindeki boş zaman değerlendirme, sıkıntıdan kurtulma isteklerinin giderilmesini sağlamada dijital

oyunların en iyi alternatiflerden biri olarak görülmesinden kaynaklanması olarak yorumlanabilir.

Akademik yıl içerisindeki oyun oynama faaliyetlerinin, bağımlılık düzeylerinin ve motivasyonlarının yaz tatiline göre daha yüksek olması çeşitli etmenlerce açıklanabilir. Öğrencilerin yaz tatillerinde, eğitim öğretim yılına göre daha çok rekreatif faaliyetlerde bulunma fırsatına sahip olmaları, ailesine ekonomik katkı sağlamak amacıyla bir işe başlamaları dolayısıyla oyun oynamaya daha az vakit kalması gibi etmenler öğrencilerin oyun oynama faaliyetlerini şekillendirebilmektedir (34).

Araştırma yalnızca bir okulda gerçekleştirilmesi ve başlangıçta belirlenen 384 örneklem sayısına ulaşamaması sebebiyle kısıtlılığa sahiptir. Bu bakımdan gençlerin oyun oynama motivasyonlarını ve oyun oynama davranışlarını inceleyecek daha büyük örneklemle gerçekleştirilecek çalışmalara gereksinim duyulmaktadır.

Sonuç olarak öğrenciler okulların kapanmasıyla tatillerini ya da akademik yıl içerisinde okul dışı zamanlarını çeşitli şekillerde değerlendirmektedirler. Boş zamanlarını kendi iyilik hallerine olumlu katkıda bulunarak geçiren öğrencilerin bulunmasının yanı sıra kimi öğrenciler uzun saatlerce bilgisayar oynayarak biyo-psiko-sosyal sağlıklarına zarar verici davranışlarda bulunabilmektedirler. Araştırmanın konusu ile ilgili olarak uzun saatler boyunca bilgisayar oynayan çocuklarda sosyalleşmenin azalmasıyla, oyun içi davranış kalıplarının, ifade biçimlerinin öğrenilmesiyle birlikte ergenlik döneminde olan öğrencilerde aile, arkadaş ilişkilerinde sorunların ortaya çıkması kaçınılmaz olabilmektedir. Dijital oyunların fazla kullanımı bireyi sosyal, biyolojik ve psikolojik yönlerden etkilemektedir ancak odaklanması gereken önemli bir diğer noktanın ergenin oyunları algılama biçimi ve ergeni uzun süre oyuna sürükleyen nedenlerin keşfedilmesi olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda oyun oynama motivasyonlarının farklı değişkenlerle ele alınması önemlidir. Çalışma alanlarından biri olan çocuk ve gençlerin iyilik halinin artırılması noktasında sosyal hizmet disiplininin ergenlerle dijital bağımlılıklar konusunda çalışması, ergenlerin problemlili teknoloji kullanımlarının kökenlerinin anlaşılmasına,



problemleri kullarımların sađlıklı davranıřlara dđnüştürölmesine yardımcı olacaktır. Ergenlerin kurmuş oldukları oyun oynama, aile, arkadaş şemalarının öğrenilmesi ve olumsuz şemaların daha sađlıklı olanlarla deđiřtirilmesi sosyal hizmet uygulamalarından yalnızca birkaçıdır. Problemleri oyun oynama davranıřının altında yatan olumsuz şemaların keřfedilmesi ve işlevsel şemaların kazandırılması, teknoloji çağında büyüekte olan çocuk ve gençlerin problemleri teknoloji kullanım davranıřlarının önüne geçecektir. Özellikle okullarda öğrencilerin yaşam becerilerinin geliştirilmesi ve bu becerilerin sürdürölmesi üzerine çalışmaların yapılması öğrencilerin benlik saygılarını geliřtirmelerine, sorunlarla baş edebilmelerine yardımcı olarak, çocuk ve gençlerin dijital bağımlılıklara karşı koruyucu birer davranıř kazanmalarını sađlayacaktır. Bu bakımdan okul ortamlarında sosyal hizmet uzmanlarının gerçekleřtireceđi çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

## Kaynaklar

- Ayan S, Memiş U. Erken çocukluk döneminde oyun. Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi 2012; 14(2): 143-149.
- Hazar Z, Tekkurşun Demir G, Dalkıran H. Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi karşılařtırmalı metafor çalışması. Spormetre, 2017; 15(4): 179-190.
- Yiđit Açıkgöz F, Yalman A. Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranıřları üzerinde etkisi: GTA 5 oyunu örneđi. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (AKİL). 2018; 29 (Özel sayı): 163-180.
- Kaya AB. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeđinin geliřtirilmesi: geçerlik ve güvenilirlik çalışması. Yüksek Lisans Tezi, Tokat: Gaziosmanpaşa Üniversitesi, 2013.
- Binark M, Bayraktutan Sütcü G. Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun. İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2008.
- Aydemir O. Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2020. İstanbul: Gaming in Turkey, 2020.
- Solmaz A, Okumuş M, Okumuş K. Dijital oyunlarda müstehcenlik. Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi, 2015. Erzurum.
- Zastrow C, Krist-Ashman KK. İnsan DAVRANIŐI VE SOSYAL ÇEVRE 1. Ankara: Nika Yayınevi, 2014.
- Griffiths MD. The role of context in online gaming excess and addiction: some case study evidence. Int J Ment Health and Addict. 2010; 8(1): 119-125.
- Triberti S, Milani L, Villani D, et al. What matters is when you play: investigating the relationship between online video games addiction and time spent playing over specific day phases. Addict Behav Rep. 2018; 8: 185-188.
- Gürgen U, Karaman, B, Minaz B. 14-24 Yaş arası öğrencilerde sosyal ve duygusal yalnızlık oyun bağımlılığı ile iliřkisi. Uluslararası Necatibey Eğitim ve Sosyal Bilimler Arařtırmaları Kongresi (UNESAK 2018). 2018; 303-356, Balıkesir.
- Eryılmaz A, Deniz ME. Tüm Yönleriyle Bağımlılık. Ankara: Pegem Akademi, 2019.
- Güzel M. Küreselleşme, internet ve gençlik kültürü. Küresel İletişim Dergisi. 2006; 1: 1-16.
- Hazar Z, Hazar M. Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeđi. International Journal of Human Sciences. 2017; 14(1): 203-216.
- Muslu GK, Bolıřık B. Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. TSK Koruyucu Hekimlik Bülteni. 2009; 8(5): 445-450.
- Kim K, Kim K. Internet game addiction, parental attachment and parenting of adolescents in South Korea. J Child Adolesc Subst Abuse 2015; 24(6): 366-371.
- King DL, Gradisar M, Drummond A, et al. The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: an experimental study. J Sleep Res. 2012; 22(2): 137-143.
- Davis RA. A cognitive-behavioral model of pathological internet use. Comput Hum Behav. 2001; 17(2): 187-195.
- Lee DM, Jeonga EJ, Kimb DJ. Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. Int J Hum Comput Interact 2017; 33(3): 199-214.
- American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). Arlington, American Psychiatric Association, 2013.
- Gentile DA, Choo H, Liau A, et al. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. Pediatrics 2011; 127(2): e319-e329.
- Leung, L. Stressful life events, motives for internet use and social support among digital kids. Cyberpsychol Behav 2007; 10(2): 204-214.
- Yalçın Irmak A, Erdođan S. Predictors for digital game addiction among turkish adolescents. J Addict Nurs. 2019; 30(1): 49-56.
- Yılmaz B, Bekirođlu S. Çocukluk döneminde dijital bağımlılık, Paslı F, Aslantürk H (editörler). 1. Baskı, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık. 2020; 357-374.
- Gürbüz S, Şahin F. Sosyal Bilimlerde Arařtırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2014.
- Tekkurşun Demir G, Hazar Z. Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeđi (DOOMÖ): geçerlik ve güvenilirlik çalışması. Niđe Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi. 2018; 12(2): 128-138.
- Akın A, Turan ME, Akın Ü. Problemleri çevrimiçi oyun kullanımı ölçeđi türkçe formu: geçerlik ve güvenilirlik çalışması. Birey ve Toplum. 2015; 5(10): 65-77.
- Çavuş, S, Ayhan B, Tuncer M. Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan arařtırması. İletişim Kuram ve Arařtırma Dergisi. 2016; 43: 265-289.
- Longman H, O'Connor E, Obst P. The effect of social support derived form world of Warcraft on negative psychological symptoms. Cyberpsychol Behav 2003; 12(5): 563-566.
- Irwansyah MA. Internet uses, gratifications, addiction and loneliness among international students. PHD thesis, Hawaii: University of Hawaii, Department of Communication, 2005.
- Weinstein AM. Computer and video game addiction—A comparison between game users and non-game users. Am J Drug Alcohol Abuse 2010; 36(5): 268-276.
- Civan Kemiksiz, R. Çevrimiçi bağımlılıđın habitatu: çevrimiçi oyuncuların e-spor faaliyetleri ve oyun bağımlılıđı iliřkisi. Yüksek lisans tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019.
- Griffiths MD. The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming & eSports. Casino Gaming International 2017; 28: 59-63.
- Sezer Ö, Sumbas E. Lise öğrencilerinin yaz tatillerini kullanım biçimlerinin bazı deđiřkenler açısından incelenmesi. İnönü Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi. 2018; 7(1): 173-189.