

Dijital Oyun Bağımlılığı Yalnızlığı Tetikler Mi?

Melike KAVLAK¹ , Ali İsmet SARILIR²  Büşra TÖNBOL³ 

¹ Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya, Türkiye, melikek0301@gmail.com

² Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya, Türkiye, ismetalisrlr@icloud.com

³ Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya, Türkiye, tonbolbusra4@gmail.com

Makale Bilgileri ÖZ

Makale Geçmişi

Geliş: 21.05.2022

Kabul: 22.06.2022

Yayın: 30.06.2022

Anahtar Kelimeler:

Bağımlılık,

Dijital Oyun,

Yalnızlık,

Teknolojinin gelişmesi ve kullanım alanlarının genişlemesi sonucu insanlık büyük bir değişimin eşiğine gelmiştir. Eğitim-öğretim faaliyetlerinin de sanal platformlara taşınmasıyla; bilgisayar, telefon gibi teknolojik cihazlar daha sık kullanılmaya başlanmıştır. Eğitim ve öğretim faaliyetlerinin yanı sıra sosyal medya ve çevrimiçi/dijital oyunlar da sık vakit geçirilen platformlar haline gelmiştir. İlgili alanyazın, dijital oyunların bireylere kazandırdığı becerilerden ve birtakım sıkıntılardan bahsetmektedir. İlgili bu sıkıntılar bağımlılığa varan durumlarda, bireyde fiziksel problemlerin yanında yalnızlık gibi sosyal sıkıntılara da yol açmaktadır. Araştırma, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve yalnızlıkları arasındaki ilişkiyi saptamak amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın örneklemini 2021-2022 eğitim öğretim yılında Afyonkarahisar ili Şuhut ilçesinde yer alan 613 (401 kız, 212 erkek) lise öğrencisi oluşturmuştur. Araştırmada veri toplama amacıyla ‘‘Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’’ ve ‘‘UCLA Yalnızlık Ölçeği’’ kullanılmıştır. Veri analizleri SPSS programı aracılığı ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada öğrencilerin sınıf düzeyleri, anne-baba eğitim düzeyleri ve sosyo-ekonomik düzeyleri göz önünde bulundurulmuştur. Araştırma sonucunda lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlıkları arasında pozitif yönde bir ilişki saptanmıştır. Bu sonuca göre lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça yalnızlık düzeylerinin de arttığı sonucuna varılmıştır.

Does Digital Gaming Addiction Trigger Loneliness?

Article Info

Article History

Received: 21.05.2022

Accepted: 22.06.2022

Published: 30.06.2022

Keywords:

Dependence,

Digital Game,

Loneliness

ABSTRACT

As a result of the development of technology and the expansion of its usage areas, humanity has come to the brink of a great change. With the transfer of educational activities to virtual platforms technological devices such as computers and phones have started to be used more frequently. In addition to education and training activities, social media and online/digital games have also become popular platforms. The related literature mentions the skills and some difficulties that digital games bring to individuals. These related problems lead to social problems such as loneliness in addition to physical problems in cases of addiction. The research was conducted to determine the relationship between high school students' digital game addiction levels and loneliness. The sample of the study consisted of 613 (401 girls, 212 boys) high school students in the 2021-2022 academic year. In the research, the "Digital Game Addiction Scale for Children" and the "UCLA Loneliness Scale" were used for data collection. Data analyzes were carried out using the SPSS program. In the study, students' grade levels, parents' education levels, and socioeconomic levels were taken into consideration. As a result of the research, a positive relationship was found between high school students' addiction to digital games and their loneliness. According to this result, it was concluded that as high school students' digital game addiction increases, their loneliness level also increases.

GİRİŞ

Teknolojiyle iç içe olan insanlık akıllı telefonların, bilgisayarların ve internetin kullanım oranının artmasıyla günlerinin uzun bir zamanını ekran başında geçirmeye başlamıştır (Akyürek, 2020; Yalçın ve Bertiz, 2019). Teknoloji, eğitim alanına da nüfuz etmiş, eğitim-öğretim faaliyetlerinin dijital platformlardan devam

¹ Bu çalışma TÜBİTAK 2209-A programı tarafından desteklenmektedir.

² Bu çalışmanın ilk hali UPUES 2022’de özet metin olarak sunulmuştur.



“This article is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)”

Atıf/Citation: Kavlak, M., Sarılır, A. İ. ve Tönbol, B. (2022). Dijital oyun bağımlılığı yalnızlığı tetikler mi? Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi, 4(1), 1-13.

etmesine, dolayısıyla teknolojiye olan yoğun ilginin daha görünür olmasına sebep olmuştur. Eğitim ve öğretim faaliyetlerinin yanı sıra sosyal medya ve çevrimiçi oyunlar sık vakit geçirilen platformlar haline gelmiştir (Gezgin vd., 2020). Çevrimiçi oyun ve dijital oyun kavramının popülerleşmesiyle bilim dünyası dijitalleşmenin insan hayatındaki yerini ve etkisini incelemeye başlamıştır (Bülbül vd., 2018; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Bu durum son dönemlerde dijital bir hale bürünen oyun araştırmalarını da içine almıştır.

Oyun, çocuğa sosyal yaşam için gerekli olan bilgi, beceri ve tutumları kazandırmanın yanında sosyalleşme ile yaratıcı özelliklerin ortaya çıkmasını sağlamakta ayrıca çocuğa toplumsal rolleri aşılacaktır (Özgüven, 2019). Oyun, çocukları diğer aktivitelere göre daha fazla mutlu etmekte ve bazı yönleriyle çocukların bilişsel gelişimlerinde etkin rol oynamaktadır (İnan Kaya, 2018; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Teknolojinin gelişmesi, geçmişten süregelen oyun alışkanlıklarımıza, “telefon oyunları” ve “bilgisayar oyunları” kavramlarını eklemiş ve bu oyunların geneli için “dijital oyun” ifadesi kullanılmaya başlanmıştır (Pala ve Erdem, 2011). Kentleşmenin artması ve sokakların elverişsizliği gibi birçok sebep geleneksel oyunun yerini dijital oyuna bırakmıştır (Dursun ve Çapan-Erslan, 2018). Can Bilgin’e (2015) göre geçmiş dönemlerden süregelen oyun alışkanlıklarımızın yerini günümüzde dijital platformlarda oynanan oyunlar işgal etmiştir. Gelişim çağında olan çocuklar ve ergenler “geleneksel oyun” olarak tabir edilen oyunlarla sosyalleşmek yerine sanal bir dünyada diğer insanlarla sosyalleşmeyi tercih etmektedirler (Karaca vd., 2015).

Dijital oyun ve geleneksel oyun; yapısı, genel amacı ve karakteristik özellikleri bakımından benzerlik göstermekle birlikte oyun esnasında kullanılan materyal, kişi sayısı, oyunun alanı ve biçimi gibi birçok yönden de farklılık arz etmektedir (Hazar vd., 2017). Dijital oyun, bilgisayar tabanlı sanal platformlar üzerinden bir veya daha fazla kişinin çevrimiçi ağ yardımı ile oynadıkları oyun olarak tanımlanmaktadır (Göldağ, 2018). Bilgisayar oyunları sistematik bir yapı içinde olup kendine ait kuralları ve amaçları vardır (Çelik ve Ulusoy, 2019). Dijital oyun kapsamında ilk oyun 1971 yılında piyasaya çıkmış ve o tarihten itibaren oyun sektörü sürekli yukarı doğru bir ivme kazanmıştır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Bu alanda yapılan araştırmalar dijital oyunların; verilen görevleri yerine getirme, süreyi iyi kullanma, sorun çözebilme, düşünme ve karar verme etkinliklerine katkı sağladığı ve bağımlılık düzeyine varmadan oynanan dijital oyunların kişiyi sakinleştirdiği sonucunu ortaya koymuştur (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Can Bilgin’e (2015) göre, dijital oyunlar el-göz koordinasyonunu güçlendirmede, beynin işlevselliğini korumada, beynin genç kalmasında, bilgisayar ile ilgili becerileri kazanmada kişiye olumlu kazanımlar sağlamaktadır. Bunun yanında dijital oyunların kişiye problem çözme becerisi, yeni dil öğrenme becerisi, psikolojik ve zihinsel gelişim, hızlı motive olma alanlarında katkı sağladığı da bilinmektedir (Kestane, 2019; Yalçın ve Bertiz, 2019). Dijital oyun oynamanın olumlu ya da olumsuz olarak nitelendirilmesi için oyunun içeriği, oynama süresi, oynama sıklığı gibi etmenlerin bilinmesi önemlidir (Talan ve Kalınkara, 2020). Hazar vd. (2020) göre dijital oyun oynama sürelerinde aşırıya kaçılması sonucunda duygusal ve sosyal problemler ve en önemlisi bağımlılığa varan durumlar ortaya çıkmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı, kişinin oyundan ayrılamaması, beynini sürekli oyun ile meşgul etmesi olarak tanımlanmaktadır (Horzum, 2011). Bu bağımlılık bir bakıma uyuşturucu madde bağımlılığı ile eş görülmektedir (Bülbül vd., 2018). Kişinin kendinden geçmesine ve gerçek dünyadan soyutlanarak yapay bir evrene girmesine yol açan dijital oyunlar, bireyin kişisel ihtiyaçlarını gidermeyi erteleyecek kadar bağımlı hale gelmesine yol açmaktadır. Gerçek dünya ile sanal dünya arasında sıkışan birey, sanal dünyayı da hayatının bir parçası haline getirmektedir. Farkında olmadan bu durumdan en çok etkilenen de çocuklar olmaktadır (Yalçın ve Bertiz, 2019). Gün içinde büyük bir zamanını bilgisayar oyunları, internetle veya sosyal medyayla geçiren çocukların, arkadaşlarıyla ve ailesiyle olan “iletişimi” zarar görmektedir (Kestane, 2019). Ayrıca çocuklar için oluşturulan oyun sitelerinde verilen reklamlar yüzünden küçük yaş grupları; cinsellik, kumar ve saldırganlık gibi öğrenmemesi gereken olumsuz davranışlarla erken yaşta ve dengesiz bir biçimde tanışmaktadır (Yiğit Açıkgöz ve Yalman, 2018). Bilgisayar başında uzun vakit geçiren çocukların ve ergenlerin oynadığı oyunlara bağlı olarak şiddet davranışını normalleştirdiği ve şiddet eğilimleri gösterdiği de bilinmektedir (Kestane, 2019). Dijital oyun bağımlılığı; dikkat eksikliği, ileri derece

sosyal kaygı, anksiyete, saldırganlık ve depresyon gibi ağır ruhsal problemleri beraberinde getirmektedir (Dursun ve Çapan-Eraslan, 2018; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Bu tarz olumsuzlukların yanı sıra dijital oyunlara bağımlı olan bireylerde kas-iskelet sisteminde bozulmalar, görme bozukluğu, baş ağrısı, uyku problemleri, epilepsi, kilo kaybı veya aşırı kilolu olma gibi fiziksel olumsuzluklar da görülmektedir (Hazar vd., 2017; Talan ve Kalıncara, 2020).

İlgili araştırmalar dijital oyun bağımlılığının kişinin gerçek hayattan uzaklaşmasına, içe kapanmasına ve yalnız hissetmesine sebep olduğunu göstermiştir (Kestane, 2019). İleri yaş gruplarına oranla gençlerde yalnızlık duygusu daha şiddetli hissedilmektedir. Ergenlik dönemindeki bireyler kendi yaş gruplarından akranlarıyla vakit geçirmek, eğlenmek ve bazı gruplara dâhil olmak istemektedirler (Öncel ve Tekin, 2015). Özellikle akran grupları tarafından sosyal ortamlardan dışlanmış ergenlerin daha yoğun bir şekilde yalnızlık duygusunu hissettikleri ortaya çıkmıştır (Yabancı, 2019). Bunun sonucunda ihtiyacı olan sevgi ve ilgiyi akran grubunda bulamayan ergen, hissettiği yalnızlık duygusundan kendini kurtarmak için sürekli cep telefonu kullanma ihtiyacı duymaktadır (Gezgin vd., 2020). Akran gruplarından dışlanan ve kendilerini yalnız hissedilen ergenlerin bağımlılık derecesinde teknolojiye eğilimli olmasının yanı sıra bu bağımlılık davranışını gösteren ergenlerin ayrıca sosyal ortamlardan izole olduğu da düşünülmektedir (Hazar vd., 2020; Kabaklı Çimen, 2018). Kendilerini zaten yalnız hissedilen ergenlerin telefona daha fazla yönelmesi, orada sosyalleşmeye çalışması ve vaktinin çoğunu dijital oyun oynayarak geçirmesi de sosyalleşmeyi olumsuz etkilemekte ve akran gruplarıyla etkileşimini düşürmektedir (Hayırcı ve Sarı, 2020). Bu durum çocuğun ve ergenin gelişimine zarar vermekte, bazı durumlara (cinsel eğitim, kumar bağımlılığı vs.) hazırlıksız yakalanmasına yol açmaktadır. Dijital oyun bağımlısı çocukların ve ergenlerin akranlarıyla iletişimlerinin olumsuz yönde olduğu ve kalitesizleştiği gözlemlenmiştir (Karaca vd., 2015). Bu kalitesiz iletişimin sonucunda dijital oyun bağımlısı ergenin çevresiyle olan bağları zayıflamakta ve iletişimde sorunlar ortaya çıkmaktadır (Hazar vd., 2020).

Ergenlik dönemi bireyin lise yıllarına denk gelmektedir. Erikson'un kuramında bu dönem kimlik kazanımına karşı kimlik karmaşası olarak ifade edilmektedir. Bu dönemi sıkıntılı geçiren bireyler kimlik krizi yaşamaktadır. Kimlik krizi yaşayan ergenler ise çoğunlukla kendini yalnız hissetmektedir (Çakır ve Oğuz, 2017). Dolayısıyla ergen, eğlence ve sosyalleşme ihtiyacını oyunlarla gidermektedir (Dursun ve Çapan-Eraslan, 2018). Ergenlik döneminin bu özellikleri bilinmekle birlikte ilgili alanyazında dijital oyun konusunda genellikle ortaokul ve üniversite öğrencileriyle yürütülen çalışmaların olması (Bülbül vd., 2018; Hazar vd., 2020; Kabaklı Çimen, 2018; Pala ve Erdem, 2011; Yalçın ve Bertiz, 2019) dikkat çekmiştir. Lise öğrencileri ile yapılan çalışmaların ise genellikle akıllı telefon bağımlılığı (Akyürek, 2020; Hayırcı ve Sarı, 2020; Çakır ve Oğuz, 2017) konularını ele aldığı görülmüştür. Fakat çocukluktan ergenliğe adım atan lise öğrencilerinin gerek sosyal ilişkilerinden gerekse yaşadıkları sınav ve gelecek kaygısından kaynaklı, dijital oyunla geçirdikleri vaktin çok fazla olduğu tespit edilmiştir (Hayırcı ve Sarı, 2020; Çakır ve Oğuz, 2017). Dolayısıyla oldukça hassas olan bu dönemle alakalı çalışma boşluğu, bu araştırmanın temelini teşkil etmiştir.

İlgili alanyazın, dijital oyunların bireylere kazandırdığı becerilerden ve birtakım sıkıntılara sebep olduğundan bahsetmektedir (Hazar vd., 2020). İlgili bu sıkıntılar bağımlılığa varan durumlarda, bireyde fiziksel problemlerin yanında sosyal sıkıntılara da yol açmaktadır. Kestane'ye (2019) göre dijital oyun bağımlılığı bireyi sosyal hayatından mahrum bırakıp yalnızlığa ittiği düşünülmektedir. Dolayısıyla bu çalışmanın amacı genç bireylerin dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi açığa çıkarmaktır. Bu amaçla çalışma hipotez üzerine kurulmuş ve aşağıda belirtilen hipotezlerin test edilmesine karar verilmiştir.

H0=Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri arasında ilişki yoktur.

H1 = Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri arasında ilişki vardır. İlgili hipotezleri test etmek amacıyla çalışmada birtakım alt problemler oluşturulmuştur:

1. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir?

2. Lise öğrencilerinin cinsiyet, öğrenim görülen sınıf, sosyoekonomik düzey ve ebeveyn eğitim düzeyi ile dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
3. Lise öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri nasıldır?
4. Lise öğrencilerinin cinsiyet, öğrenim görülen sınıf, sosyoekonomik düzey ve ebeveyn eğitim düzeyi ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
5. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ve yalnızlık arasındaki ilişkiyi saptamak amacıyla nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama, iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmak, açıklamak ve sonuçları tahmin etmek için kullanılır. Çalışmada örneklemden toplanan puanlar sonucunda istatistiksel olarak karşılaştırmalar yapılır ve değişkenler arasındaki ilişkinin derecesi belirlenmeye çalışılır (Tekbıyık, 2019). Bu çalışmada da birden fazla değişken arasındaki ilişki belirlenmeye çalışıldığından ilişkisel tarama modelinin kullanılmasına karar verilmiştir.

Örneklem/Çalışma Grubu/Katılımcılar

Çalışmanın evrenini 2021-2022 eğitim öğretim yılında Afyonkarahisar’da öğrenim gören lise öğrencileri oluşturmuştur. Örneklemi ise 2021-2022 eğitim öğretim yılında Afyonkarahisar ili Şuhut ilçesinde yer alan liselerde öğrenim gören öğrenciler oluşturmuştur. İlgili örneklem belirlenirken kota örnekleme kullanılmıştır. Böylece bu ilçedeki belli türdeki liselerden belli oranda öğrenciler katılımcı olarak çalışmada yer almıştır. Kota örnekleme; araştırmacının kendisinin belirlediği bazı standartlar çerçevesinde sınırlandırması ve örnekleme belirlemesidir. Aynı özelliklere sahip olanlar sınıflandırılır ve istenilen örneklem sayısına ulaşıncaya kadar veri toplanmaya devam edilir (Canbazoglu Bilici, 2019). Bu kapsamda çalışmada yer alan öğrencilere ilişkin demografik bilgiler Tablo 1’de sunulmuştur. Buna göre çalışmaya 401 kız, 212 erkek öğrenci olmak üzere toplam 613 öğrenci katılmıştır.

Tablo 1.

Çalışmada yer Alan Öğrencilere Ait Demografik Bilgiler

		N	%
Cinsiyet	Kız	401	65,4
	Erkek	212	34,6
	Toplam	613	100,0

Veri Toplama Araçları ve Süreçleri

Araştırmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının saptanması amacıyla “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ile araştırmanın diğer bir değişkeni olan yalnızlık düzeyinin ölçülmesi amacıyla “UCLA Yalnızlık Ölçeği” kullanılmıştır.

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığını ölçmek için Hazar ve M. Hazar (2017) tarafından geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılmış olan “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. İlgili ölçek 5’li Likert tipinde 4 alt boyuttan ve 24 maddeden oluşmaktadır. Alt boyutlar; “dijital oyun oynamaya karşı aşırı yatkınlık ve dijital oyun oynanmadığında oluşan duygu durumu”, “dijital oyuna yüklenen tolerans biçimi ve oyuna verilen kıymet”, “çeşitli sorumlulukların ertelenmesi/görmezden gelinmesi”, “dijital oyunun

birey üzerinde oluşturduğu birtakım etkiler” şeklindedir. Ölçek maddelerine verilecek yanıtlar “Kesinlikle katılmıyorum=1”, “Katılmıyorum=2”, “Kararsızım=3”, “Katılıyorum=4” ve “Tamamen katılıyorum=5” şeklinde puanlama sistemine tabiidir. Ölçeğin puan aralığı 24 ve 120 arasında değişim göstermektedir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; “1-24: Normal grup, 25-48: Az riskli grup, 49-72 Riskli grup, 73-96 Bağımlı grup, 97-120 Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak değerlendirilmektedir. Ölçeğin Cronbach alfa değeri 0.95’tir.

UCLA Yalnızlık Ölçeği

Russell, Replau ve Ferguson (1978) tarafından geliştirilmiş, Demir (1989) tarafından Türkçe’ye uyarlanmıştır. 20 maddeden oluşan ölçeğin puan aralığı 20 ile 80 arasında değişmektedir. 4’lü Likert tipine sahip olan ölçeğin puanlanması “Bu durumu hiç yaşamadım=1”, “Bu durumu nadiren yaşarım=2”, “Bu durumu bazen yaşarım=3”, “Bu durumu sık sık yaşarım=4” şeklindedir. Ölçekten alınan puanların toplanması sonucu puanın düşük olması yalnızlık düzeyinin düşük olduğu, yüksek olması yalnızlık düzeyinin yüksek olduğu anlamını taşımaktadır. Yapılan çalışmalar ölçeğin geçerlik ve güvenilirliğinin yüksek olduğunu göstermiştir. Ölçeğin Cronbach alfa değeri 0.87’dir.

Verilerin Analizi

Veri analizinde ilk olarak SPSS 24.0 programı kullanılarak verilerin normal dağılım gösterip göstermedikleri analiz edilmiştir. Betimleyici ve istatistiksel analizler uygulanmıştır. Betimsel istatistiklerde frekans, yüzdeler, dağılımları, standart sapma ve aritmetik ortalamalar incelenmiştir. İstatistiksel analizlerde ise cinsiyet arasında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi, öğrencilerin sınıf düzeyine, sosyoekonomik düzeyine ve ebeveynlerin eğitim durumlarına göre anlamlı bir farklılık olup olmadığını tespit etmek için tek yönlü ANOVA testi kullanılmıştır.

BULGULAR

Araştırma soruları doğrultusunda elde edilen bulgular sırasıyla sunulmuştur. Buna göre ilk olarak lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları düzeyi incelenmiş ve sonuçlar Tablo 2 ‘de sunulmuştur.

Tablo 2.

Öğrencilerin Dijital oyun Bağımlılığı Düzeyleri

	N	En Düşük	En Yüksek	Ortalama	S
Dijital Oyun Puanı	613	24	117	42	.76

Tablo 2’ye göre örnekleme yer alan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları ortalama puan 42’dir. Hazar ve M. Hazar’a (2017) göre öğrenciler az riskli grupta yer almaktadırlar. Çalışmanın ikinci alt araştırma sorusunda öğrencilerin demografik özellikleri ile dijital oyun bağımlılığı durumları arasındaki ilişki araştırılmıştır (Tablo 3 ve 4).

Tablo 3.

Lise Öğrencilerinin Cinsiyetlerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Durumları

	Cinsiyet	N	X	S	sd	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kız	401	36.96	.64	611	-8.5589	.001*
	Erkek	212	50.4	.83			

*p<.05

Tablo 3’e göre öğrencilerin cinsiyetlerine göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri değişmektedir ($t_{(611)}=$ -

8.5589, $p<.05$). Buna göre erkek öğrenciler ($X=50.4$) kız öğrencilere göre ($X=36.96$) daha fazla dijital oyun bağımlıdırlar.

Tablo 4.

Lise Öğrencilerinin Öğrenim Görülen Sınıf, Sosyoekonomik Düzey ve Ebeveyn Eğitim Düzeyi ile Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki İlişki

	N	X	S
Sınıf Düzeyi			
1.sınıf	164	44.88	.82
2.sınıf	178	42.72	.74
3.sınıf	102	42.72	.77
4.sınıf	169	36.72	.65
Toplam	613	41.52	.76
Sosyoekonomik Düzey			
Kötü	50	46.8	.99
Orta	537	41.04	.73
İyi	26	46.8	.73
Toplam	613	41.76	.76
Anne Eğitim Düzeyi			
İlkokul	196	39.36	.72
Ortaokul	138	38.88	.70
Lise	163	44.4	.79
Lisans ve üstü	116	44.64	.80
Toplam	613	44.64	.76
Baba Eğitim Düzeyi			
İlkokul	107	38.4	.76
Ortaokul	123	40.56	.72
Lise	194	41.28	.79
Lisans ve üstü	189	44.4	.74
Toplam	613	41.52	.76

Tablo 4'e göre lise öğrencilerinin sınıf düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($F_{(3,609)}=6.576$, $p<.05$). Gruplar arasındaki farklılıkları test etmek için yapılan post-hoc analiz sonuçlarına göre 4.sınıf öğrencileri ile diğer sınıflar arasında bir farklılaşma bulunmaktadır. Buna göre lise 4.sınıf öğrencileri diğer sınıflara göre daha düşük oyun bağımlılığı puanına sahiptir ($X=36.72$).

Sosyoekonomik düzey açısından ele alındığında düzeyler arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ($F_{(2,609)}=3.549$, $p<.05$). Farklılığın kaynağı ele alındığında sosyoekonomik düzeyi iyi ($X=46.8$) ve kötü olanların ($X=46.8$) dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sosyoekonomik düzeyi iyi olanlardan daha yüksek olduğu görülmüştür. Yani sosyoekonomik düzey açısından iyi ve kötü olanların her ikisi de dijital oyun bağımlısı olarak görülmektedir.

Annelerin eğitim düzeylerine göre dijital oyun bağımlık düzeyleri ele alındığında gruplar arasında anlamlı bir farklılık elde edilmiştir ($F_{(3,609)}=4.371$, $p<.05$). Farklılığın kaynağı ele alındığında anne eğitim düzeyi lisans ve

üstü olan lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları puanlarının daha yüksek olduğu ($X=44.64$) görülmüştür.

Son olarak baba eğitim düzeyi ile öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişki ele alınmıştır. Buna göre gruplar arasında anlamlı bir farklılık görülmüştür ($F_{(3,609)}=2.804$, $p<.05$). Farklılığın kaynağı ele alındığında baba eğitim düzeyi lisans ve üstü olan lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları puanlarının daha yüksek olduğu ($X=44.4$) görülmüştür.

Çalışmanın bir sonraki araştırma sorusu lise öğrencilerinin yalnızlık durumlarının belirlenmesiyle ilgilidir. Bu kapsamda yapılan analiz sonuçları Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5.

Lise Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeyleri

	N	En Düşük	En Yüksek	Ortalama	S
Yalnızlık Puanı	613	22	77	42.47	11.08

Tablo 5’ e göre lise öğrencilerinin UCLA ölçeğinden aldıkları en düşük puan 22, en yüksek puan 77 olup ortalama puanları 42.47’dir. Bu değer öğrencilerin “nadiren” yalnızlık yaşadıklarını göstermektedir. Elde edilen değerler cinsiyet açısından da değerlendirilmiştir (Tablo 6).

Tablo 6.

Lise Öğrencilerinin Cinsiyetlerine Göre Yalnızlık Durumları

	Cinsiyet	N	X	S	sd	t	p
Yalnızlık	Kız	401	43.09	11.2	611	1.908	.14
	Erkek	212	41.30	10.6			

Tablo 5’e göre öğrencilerin cinsiyetlerine göre yalnızlık düzeyleri istatistiksel açıdan değişmemektedir ($t_{(611)}=1.908$, $p>.05$). Çalışmanın diğer alt araştırma sorusunda öğrencilerin demografik özellikleri ile yalnızlık durumları arasındaki ilişki araştırılmıştır (Tablo 7).

Tablo 7.

Lise Öğrencilerinin Öğrenim Görülen Sınıf, Sosyoekonomik Düzey ve Ebeveyn Eğitim Düzeyi ile Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişki

	N	X	S
Sınıf Düzeyi			
1.sınıf	164	43.08	11.08
2.sınıf	178	41.86	10.95
3.sınıf	102	44.23	10.30
4.sınıf	169	41.45	11.60
Toplam	613	42.47	11.08
Sosyoekonomik Düzey			
Kötü	50	49.81	11.74
Orta	537	41.67	10.71
İyi	26	44.84	12.47
Toplam	613	42.46	11.09
Anne Eğitim Düzeyi			
İlkokul	196	43.10	11.33
Ortaokul	138	42.47	10.99
Lise	163	44.4	11.09
Lisans ve üstü	116	41.80	10.82
Toplam	613	42.34	11.08
Baba Eğitim Düzeyi			
İlkokul	107	43.26	11.87
Ortaokul	123	42.46	10.73
Lise	194	42.04	11.07
Lisans ve üstü	189	42.46	10.92
Toplam	613	42.47	11.08

Tablo 7'ye göre lise öğrencilerinin sınıf düzeyleri ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır ($F_{(3,609)}=1.683, p>.05$). Sosyoekonomik düzey açısından ele alındığında düzeyler arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ($F_{(2,609)}=13.428, p<.05$). Farklılığın kaynağı ele alındığında sosyoekonomik düzeyi kötü olanların ($X=49.81$) yalnızlık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir.

Anne ve baba eğitim düzeylerine göre yalnızlık durumları düzeyleri ele alındığında gruplar arasında anlamlı bir farklılık elde edilmemiştir ($F_{(3,609)}=.411, p>.05$; $F_{(3,609)}=.276, p>.05$).

Çalışmanın son sorusu olarak lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişki ele alınmıştır (Tablo 8).

Tablo 8.

Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Analiz Sonuçları

	Dijital Oyun Bağımlılığı	Yalnızlık
Dijital Oyun Bağımlılığı	r	.131*

* $p < .05$

Tablo 8’de lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık durumları arasındaki ilişki ele alınmıştır. Buna göre öğrencilerin oyun bağımlılığı ile yalnızlık durumları arasında pozitif yönde ve düşük düzeyde ($r=0.13$) bir ilişki mevcuttur. Yani öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça yalnızlık düzeyleri de artmaktadır.

TARTIŞMA / SONUÇ / ÖNERİ

Araştırma sonucunda lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlıkları arasında pozitif yönde bir ilişki saptanmıştır. Bu sonuca göre lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça yalnızlık düzeylerinin de arttığı sonucuna varılmıştır. Konu ile ilgili alanyazındaki bulgular değerlendirildiğine benzer sonuçlar elde edildiği görülmektedir. Kestane’ye (2019) göre dijital oyun bağımlılığı kişinin gerçek hayattan uzaklaşmasına, içe kapanmasına ve yalnız hissetmesine sebep olmaktadır. Bunun yanında yapılan farklı bir çalışmada, dijital oyunların; verilen görevleri yerine getirme, süreyi iyi kullanma, sorun çözebilme, düşünme ve karar verme etkinliklerine katkı sağladığı ve bağımlılık düzeyine varmadan oynanan dijital oyunların kişiyi sakinleştirdiği sonucunu ortaya koymuştur (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Can Bilgin’e (2015) göre, dijital oyunlar el-göz koordinasyonunu güçlendirmede, beynin işlevselliğini korumada ve beynin genç kalmasında, bilgisayar ile ilgili becerileri kazanmada kişiye olumlu kazanımlar sağlamaktadır. Bunun yanında dijital oyunların kişiye problem çözme becerisi, yeni dil öğrenme becerisi, psikolojik ve zihinsel gelişim, hızlı motive olmaya katkı sağladığı da bilinmektedir (Kestane, 2019; Yalçın ve Bertiz, 2019).

Çalışmada lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri incelendiğinde cinsiyete göre anlamlı bir farklılık olduğu saptanmıştır. Buna göre erkek öğrenciler kız öğrencilere göre daha fazla dijital oyun bağımlısıdır. Yapılan birçok çalışmada aynı sonuçlar elde edildiği görülmüştür (Dursun ve Eraslan-Çapan, 2018; Göldağ, 2018).

Lise öğrencilerinin sınıf düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Yapılan araştırmadan elde edilen bulgulara göre lise 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık puanları diğer sınıf düzeyindeki öğrencilerin bağımlılık puanına göre daha düşüktür. Literatürde dijital oyun bağımlılığının sınıf düzeyi bazında ayrıntılı yapılan bir çalışma bulunmamaktadır. Bununla birlikte yapılan bir çalışmada genç erişkin ve ergenlerin diğer gelişim dönemlerine göre daha fazla dijital oyun bağımlısı oldukları ortaya konmuştur (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

Sosyoekonomik düzey açısından ele alındığında, ekonomik durumu düşük olan lise öğrencilerinin yüksek olan öğrencilere göre daha fazla dijital oyun bağımlısı oldukları bulgusuna ulaşılmıştır. Fakat farklı bir çalışmada sosyoekonomik düzeyi iyi olan öğrencilerin teknolojik cihazlara ulaşma şansları daha yüksek olduğu için sosyoekonomik durumu kötü olan öğrencilere göre dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir (Yiğit ve Günüş, 2020).

Anne-baba eğitim durumu ve dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Buna göre anne ve baba eğitim durumu, lisans ve lisansüstü olan öğrencilerin daha fazla dijital oyun bağımlısı oldukları saptanmıştır. Göldağ’ın (2018) yaptığı bir çalışmada ebeveyn eğitim durumu yüksek olan öğrencilerin aynı doğrultuda dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

Bu araştırmada lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin; cinsiyet, sosyoekonomik düzey, anne-baba eğitim düzeyi ve sınıf düzeyi bazında incelenmesi amaçlanmıştır. Elde edilen bulgularda dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Araştırma kapsamındaki alt boyutlarda dijital oyun bağımlılığına cinsiyet, sosyoekonomik düzey, anne-baba eğitim düzeyi ve sınıf düzeyinin anlamlı bir ilişkisi olduğu saptanmıştır. Yalnızlık düzeyi ise sosyoekonomik durum açısından değerlendirildiğinde sosyoekonomik durumu kötü olan öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin daha yüksek olduğu; cinsiyet, anne-baba eğitim durumu ve sınıf düzeyi açısından bakıldığında ise anlamlı bir farklılığa rastlanılmadığı bulgusuna ulaşılmıştır.

Yapılan çalışma sonucunda bazı bulgulara ulaşılmış ve bu bulgular ışığında önerilerde bulunulmuştur;

Ergenlerin yalnız kalma sebepleri araştırılarak sosyalleşmesini sağlamak ve yüz yüze iletişimi arttıracak projeler üretmek ya da konu olan öğrenciye sorumluluklar vermek bu konuda yararlı olabilir. Yalnızlık yaşayan öğrencilerin, akranlarıyla daha iyi anlaşabilmesi için iletişimini güçlendirecek eğitimler verilebilir. Yalnızlık yaşayan öğrenciler ile akranlarını sosyalleştirecek etkinlikler yapılabilir.

Cinsiyet, sosyoekonomik düzey, anne-baba eğitim düzeyi ve sınıf düzeyinin anlamlı bir ilişkisi olduğu saptanmıştır. Yalnızlık düzeyi ise sosyoekonomik durum açısından değerlendirildiğinde sosyoekonomik durumu kötü olan öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin daha yüksek olduğu; cinsiyet, anne-baba eğitim durumu ve sınıf düzeyi açısından bakıldığında ise anlamlı bir farklılığa rastlanılmadığı bulgusuna ulaşılmıştır. Aynı sosyoekonomik düzeye sahip öğrencilerle grupla psikolojik danışma yapılabilir. Bunun dışında oyun bağımlılığı düzeyi yüksek olan öğrencilerin aileleri, okul psikolojik danışmanı tarafından bilinçlendirilebilir, öğrenciler ve ailelerinin katılımıyla bu konuyla alakalı ortak bir etkinlik yapılabilir. Her türlü oyunun zararlı olmaması nedeniyle bilişsel gelişimi sağlayacak oyunların, gerçek hayata uyarlanması faydalı olabilir.

KAYNAKÇA

- Akyürek, M. İ. (2020). Lise öğrencilerinin akıllı telefon kullanımı ve bağımlılığı. *Türk Eğitim Dergisi*, 7(2), 42-63.
- Bülbül, H., Tunç, T. ve Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- Canbazoğlu Bilici, S. (2019). Örneklem yöntemleri. H. Özmen ve O. Karamustafaoğlu (Ed). *İçinde Eğitimde araştırma yöntemleri* (s. 56-78). Pegem Akademi.
- Can Bilgin, H. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*. (Yayınlanmış yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi, Denizli.
- Çakır, Ö. ve Oğuz, E. (2017). Lise öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri ile akıllı telefon bağımlılığı arasındaki ilişki. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 418-429.
- Çelik, S. ve Ulusoy, B. (2019). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamına etkisi. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(5), 46-60.
- Demir, A. (1989). UCLA yalnızlık ölçeğinin geçerlik ve güvenilirliği. *Psikoloji Dergisi*, 7(23), 14-18.
- Dursun, A. ve Eraslan-Çapan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Gezgin, D. M., Ümmet, D. ve Hamutoğlu, N. B. (2020). Üniversite öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı: Çok boyutlu yalnızlığın yordayıcı rolü. *Trakya Eğitim Dergisi*, 10(2), 317-329.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre

- incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.
- Hayırcı, B. ve Sarı, E. (2020). Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri ile sosyal kaygı ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 61-79.
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Hazar, K., Özpolat, Z. ve Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde ili örneği). *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(1), 225-234.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Sportmetre*, 15(4), 179-190.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 39(159), 56-68.
- İnan Kaya, G. (2018). Oyun, gelişim ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi*, 2(1), 66-78.
- Kabaklı Çimen, L. (2018). Üniversite öğrencilerinin internet bağımlılığı ile sanal ortam yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(68), 1431-1452.
- Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N. ve Barlas, G. Ü. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 6(1), 14-19.
- Kestane, M. (2019). *Dijital oyun bağımlılığının ilköğretim ikinci kademe çağındaki öğrencilerin akademik başarıları ile ilişkisi*. (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Biruni Üniversitesi, İstanbul.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Öncel, M. ve Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Özgüven, İ. E. (2019). *Bireyi tanıma teknikleri* (12. Basım). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Pala, F. K. ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Talan, T. ve Kalınkara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Dergisi*, 9(1), 1-13.
- Tekbıyık, A. (2019). İlişkisel araştırma yöntemi. H. Özmen ve O. Karamustafaoğlu (Ed). *İçinde Eğitimde araştırma yöntemleri* (s. 164-178). Pegem Akademi.
- Yabancı, C. (2019). *Lise öğrencilerinin sosyal medyaya ilişkin tutumları ile narsisizm ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Uludağ Üniversitesi, Bursa.
- Yalçın, S. ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1), 27-34.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Yiğit Açıkgöz, F. ve Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction: Humanity, which is intertwined with technology, has started to spend a long time in front of the screen with the increase in the use of smartphones, computers, and the internet. Technology has also penetrated the field of education, causing educational activities to continue on digital platforms, thus making the intense interest in technology more visible. In addition to education and training activities, social media and online games have also become platforms where time is spent frequently.

Materials and Methods The sample consisted of students studying at high schools in the 2021-2022 academic year. Quota sampling was used while determining the relevant sample. Thus, a certain percentage of students from certain types of high schools in this district took part in the study as participants. Quota sampling that it is the researcher's limitation and determination of the sample within the framework of some standards determined by the researcher. Those with the same characteristics are classified and data collection continues until the desired sample size is reached. A total of 613 students, including 401 female and 212 male students, participated in the study.

In this study, the survey model, one of the quantitative research methods, was used to determine the relationship between digital game addiction and loneliness. Survey model is used to reveal and explain the relationship between two or more variables and to predict results. In the study, statistical comparisons are made as a result of the scores collected from the sample, and the degree of the relationship between the variables is tried to be determined. Since the relationship between more than one variable was tried to be determined in this study, it was decided to use the relational screening model..

Findings: Considering the socioeconomic level, a significant difference was found between the levels ($F(2,609)=3.549, p<.05$). Considering the source of the difference, it was seen that the digital game addiction levels of those with good ($X=46.8$) and bad socioeconomic levels ($X=46.8$) were higher than those with good socioeconomic status. In other words, both those who are good and bad in terms of socioeconomic level are seen as digital game addicts. Considering the digital game addiction levels according to the education levels of the mothers, a significant difference was found between the groups ($F(3,609)=4.371, p<.05$). Considering the source of the difference, it was seen that the digital game addiction scores of high school students with a mother's education level of undergraduate and higher were higher ($X=44.64$). Finally, the relationship between father's education level and students' digital game addiction is discussed. Accordingly, there was a significant difference between the groups ($F(3,609)=2.804, p<.05$). Considering the source of the difference, it was seen that the digital game addiction scores of high school students with a father's education level of undergraduate and higher were higher ($X=44.4$).

Discussion: As a result of the research, a positive relationship was found between high school students' addiction to digital games and their loneliness. According to this result, it was concluded that as high school students' digital game addiction increases, their loneliness level also increases. When the findings in the literature on the subject are evaluated, it is seen that similar results are obtained. According to related researches, digital game addiction causes the person to move away from real life, become withdrawn, and feel lonely. In addition, in a different study, digital games; It has been revealed that contribute to fulfilling the tasks given, using time well, solving problems, thinking, and making decisions, and that the digital games played without reaching the level of addiction calm the person.

Conclusion and Suggestions:

This study, on the relationship between high school students' digital game addiction and loneliness levels, was aimed to examine the basis of gender, socioeconomic level, parental education level, and class level. In the findings, a positive and significant relationship was determined between digital game addiction and loneliness. It has been determined that there is a significant relationship between gender, socioeconomic level, parental education level, and class level in digital game addiction in the sub-dimensions within the scope of the research. When the loneliness level is evaluated in terms of socioeconomic status, it is found that the students with poor socioeconomic status have higher levels of loneliness; It was found that there was no significant difference in terms of gender, education level of parents, and class level.

It was determined that there was a significant relationship between gender, socioeconomic level, parental education level, and class level. When the loneliness level is evaluated in terms of socioeconomic status, it is found that the students with poor socioeconomic status have higher levels of loneliness; It was found that there was no significant difference in terms of gender, education level of parents, and class level. Group counseling can be done with students from the same socioeconomic level. Apart from this, the families of students with a high level of game addiction can be made aware by the school psychological counselor, and a joint activity related to this issue can be carried out with the participation of the students and their families. Since all kinds of games are not harmful, it may be beneficial to adapt the games that will provide cognitive development to real life.