

*Araştırma Makalesi*

**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE  
SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BECERİLERİ ARASINDAKİ  
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

**ASSESSMENT OF THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAME  
ADDICTION AND SOCIAL EMOTIONAL LEARNING SKILLS OF  
SECONDARY SCHOOL STUDENTS**

Gönderilen Tarih: 05/10/2023  
Kabul Edilen Tarih: 01/12/2023

*Murat TİLKİ*

Millî Eğitim Bakanlığı, Mersin, Türkiye  
Orcid: 0000-0002-0538-9196

*Mehmet Çağrı ÇETİN*

Mersin Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Mersin, Türkiye  
Orcid: 0000-0001-7667-2143

\* Sorumlu Yazar: Murat TİLKİ, Millî Eğitim Bakanlığı, E-mail: trmuratilk@gmail.com

† Bu çalışma Prof. Dr. Mehmet Çağrı ÇETİN danışmanlığında tamamlanmış olan Murat TİLKİ 'nin aynı isimli yüksek lisans tezinden türetilmiştir.

## Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

### ÖZ

Bu araştırma ile dijital oyun bağımlılığı ve sosyal duygusal öğrenme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu kolayda örnekleme yöntemiyle seçilmiş 394'ü erkek, 358'i kadın olmak üzere toplamda 752 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Veri toplama araçları olarak kişisel bilgi formu, çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (ÇİDOBÖ) ve sosyal duygusal öğrenme becerileri ölçeği (SDÖBÖ) kullanılmıştır. Verilerin analizinde tanımlayıcı istatistik, Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way Anova), farklılığın kaynağının belirlenmesinde ise LSD ve Tukey testleri kullanılmıştır. İlişkisel model kapsamında ise korelasyon ve regresyon yöntemlerine başvurulmuştur. Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarında ve sosyal duygusal öğrenme becerilerinde oynadıkları dijital oyun türü değişkenlerine göre anlamlı farklılıklar bulgulanmıştır. Korelasyon analizi bulgularına göre dijital oyun bağımlılığı ile sosyal duygusal öğrenme becerileri arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki bulgulanmıştır. Regresyon analizi bulguları göz önünde bulundurulduğunda dijital oyun bağımlılığı, sosyal duygusal öğrenme becerilerini negatif olarak etkilemektedir. Sonuç olarak; ortaokul kademesinde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça, sosyal duygusal öğrenme becerileri düzeylerinin azalacağı ifade edilebilir.

**Anahtar kelimeler:** Oyun, bağımlılık, dijital oyun bağımlılığı, sosyal duygusal öğrenme

## Assessment of the Relationship Between Digital Game Addiction and Social Emotional Learning Skills of Secondary School Students

### ABSTRACT

The research was conducted to examine the relationship between digital game addiction and social emotional learning skills. The sample of the research consisted of a total of 752 students studying in secondary schools, 394 male and 358 female with easy sampling. As data collection tools, personal information form prepared by the researcher, digital game addiction scale for children (CİDOSS) and social emotional learning skills scale (SDLL) were used. In the analysis of the data, descriptive statistics, independent sample t-test, one-way analysis of variance, minimum significant difference test, tukey tests were used. Correlation and regression methods were used within the content of relational model. Significant differences were found in participants of the digital game addictions and social emotional learning skills according to variables type of digital game they played. It was found that there was a negative significant relationship between digital game addiction and social emotional learning skills according to correlation analysis findings. When it is considered that the regression analysis findings, digital game addiction negatively affects social emotional learning skills. In addition, it is predicted that the level of social emotional learning skills will decrease as digital game addiction increases in secondary school students.

**Keywords:** Game, addiction, digital game addiction, social emotional learning

## GİRİŞ

Geride bıraktığımız yüzyılın özellikle ikinci yarısından sonra durdurulamaz bir hız alan teknolojik gelişmeler, yaşamın her alanına yenilikler getirmiştir. Hızlı bir şekilde yaşamlarımıza adapte ettiğimiz teknolojik imkanlar, adeta birer popüler kültür araçları haline dönüşmüştür. Video oynatıcılar, bilgisayarlar, cep telefonları, oyun konsolları ve tablet cihazlar gibi dijital araçlara ulaşımın yaygınlaşmasıyla birlikte geleneksel çocuk oyunlarının yerini, çocuklar ve gençler tarafından daha çok tercih edilmeye başlanan dijital oyunların almakta olduğu düşünülmektedir. Dijital oyunlara çocukların günlük hayatlarında büyük zaman dilimleri ayırdıkları ve önemli bir aktivite durumuna geldiği anlaşılmaktadır. Dünya Sağlık Örgütü (WHO), yaygınlaşan dijital oyun bağımlılığını ruhsal bozukluğun işaretlerinden olduğunu belirtmiş ve insanları oyun bağımlılığına karşı uyarmıştır. Hastalık sınıflandırmalarına karar verdiği Uluslararası Hastalık Sınıflandırması (ICD)-11 toplantısında “Online Oyun Bağımlılığı” resmen hastalık olarak kabul edilmiştir<sup>1</sup>.

Dijital oyun bağımlılığı, dijital oyunda geçirdiği vakti disiplin altına alamama, diğer aktivitelere olan istek yoksunluğu, negatif neticelerine karşın oynamada ısrar ve dijital oyun oynayamadığı zaman psikolojik yoksunluk duyma benzeri belirtileri olan dürtüleri disiplin edememe bozukluğudur<sup>2</sup>. Dijital oyunlarda çok fazla vakit geçiren, yaşamında dijital oyunları adeta bir bağımlılığa dönmüş bireylerdeki problemlere bakıldığı zaman, bağımlıların karşılaştıkları problemlerle mücadele edemedikleri, öz denetimlerini sağlayamadıkları, sanal olmayan sosyal ortamlarda uyumlu davranmak yerine saldırgan tavırlar takındıkları, kendilerini ifade edemedikleri, yakın çevresindeki kişilerle iyi ilişkiler kuramadıkları, akran gruplarına kendilerini kabul ettirmekte zorlandıkları anlaşılmaktadır. Dijital oyun bağımlılığının bireylerde zihinsel, ruhsal, sosyal, bedensel birçok olumsuzluğa neden olduğu düşünülmektedir<sup>3</sup>. Çocukların boş zaman etkinliklerinde, tercihlerini daha çok dijital oyunların aldığı görülmektedir. Spor, sanat, kültür ve sosyal faaliyet içeren etkinlikleri arka planda bıraktıkları düşünülmektedir. Dijital oyun bağımlıları günlük temel ihtiyaçları olan yeme-içme, uyku gibi zaruri gereksinimlerini ötelemeye başlamışlardır. Bu durumların, çocukların gelişimlerini olumsuz yönde etkileyeceği düşünülmektedir<sup>4</sup>.

Sosyal duygusal öğrenme becerileri, çocuk ve genç bireylerin yaşama ilişkin sorumluluklarını sağlıklı bir şekilde yapmaları, bireysel ve sosyal gereksinimlerini giderebilmeleriyle birlikte toplum içinde üretken kişiler olabilmeleri amacıyla kendi düşünce, his ve hareketlerini bir arada uyum içinde kullanma süreci olarak tanımlanmaktadır<sup>5</sup>. Sosyal ve duygusal özellikleri güçlü bireyler gözlemlendiğinde, kendilerini daha iyi tanıma ve anlama, kişiler arası ilişkiler ve iletişim kurabilmede, karşılaşılabilecekleri sosyal problemleriyle başa çıkabilme gibi davranışlarda daha çok başarılı olmaktadır. Sosyal ve duygusal yeterliliğe ulaşma durumuyla, fiziksel ve ruhsal sağlığa olumsuz anlamda etki edebilecek riskli ve zararlı davranışlara karşı da önleyici davranışlar sergilenebileceği düşünülebilir<sup>6</sup>. Ayrıca, sosyal ve duygusal öğrenme bireyin duygularının farkında olarak dürtülerini kontrol altına alabilmesi, sağlıklı kararlar alması ve uygulaması, etik ve sorumlu davranışlar sergilemesi, sosyal çevresindeki bireyleri verdiği önem, sağlıklı ilişkiler kurabilmesi, olumsuz tutum ile hareketlerden uzaklaşmasıdır<sup>7</sup>. Bu bağlamda sosyal duygusal öğrenme becerileri yüksek olan çocukların dijital oyun bağımlılığına karşı daha dirençli olabileceği düşünülmektedir.

Literatüre bakıldığında, sosyal duygusal öğrenme becerileri ile araştırmamızın değişkenlerinden dijital oyun oynama süreleri ile ilgili çok az sayıda çalışmaya rastlanılmıştır. Dijital oyun türleri ile sosyal duygusal öğrenme becerileri ilişkisini araştıran çalışmalara ise rastlanılamamıştır. Kasap, (2021)<sup>8</sup> çalışmasında sanal oyun oynama sebebiyle internette zaman geçirme süreleri artan adolesanların prososyal davranışlarını olumsuz etkilediğine değinmiştir. Ayrıca, adolesanların oynadıkları sanal oyun türüne göre prososyal davranışlarında farklılıklar oluşabileceğini belirtmiştir. Çalışmasında oyun türünün sorgulanmamış olmasını kısıtlılık olarak değerlendirmiştir. Çalışmamızın literatürde önemli bir bulgu olarak yer alacağı düşünülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığın sosyal duygusal öğrenme becerilerini ne derece etkilediğini merak konusudur. Araştırmamızda özellikle bağımlılığın yoğun oranda başladığı ortaokul düzeyindeki öğrenciler incelemeye alınmıştır. Araştırmanın, okullarda uygulanacak olan rehberlik faaliyetlerine fayda sağlayacağı düşünülmektedir. Literatürü incelediğimizde, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal duygusal öğrenme becerileriyle ilgili ayrı ayrı birçok çalışma olmasına rağmen bu iki kavram arasındaki ilişkiyi, ortaokul düzeyindeki öğrenciler üzerinde inceleyen çalışmaların literatürde az olduğu görülmektedir. Araştırma sonuçlarının, alanda gerçekleştirilecek çalışmalara bu yönüyle de katkı sunacağı göz önünde bulundurulmaktadır.

## **MATERYAL VE METOT**

### **Araştırma Modeli**

Çalışmamızda, mevcut hali olduğu gibi belirtmeyi gaye edinen betimsel tarama, ilişkisel tarama ve regresyon yöntemleri kullanılmıştır. Betimsel tarama modeli, günümüz öncesinde veya hala mevcut olan bir hali var olan durumla betimlemeyi amaçlayan araştırma türüdür. Araştırmanın konusu olmuş olay, kişiler ya da nesne mevcut kendi şartları içerisinde belirtilir. Mevcut durumları, herhangi bir biçimde değiştirme ya da etkileme gayesi gösterilmemektedir. İlişkisel tarama türü, iki veya daha çok değişken arasında bir arada değişim varlığını gösteren ya da seviyesini tespit etmek isteyen araştırma türüdür<sup>9</sup>. Regresyon modelinde, iki ya da ikiden fazla değişken arasındaki fonksiyonel ilişki gösterilir. Değişkenlerden birindeki değer bilindiği zaman diğer değişken üzerine tahmin yapılmasını sağlamaktadır<sup>10</sup>.

### **Araştırma Grubu**

Bu çalışmanın evrenini, 2020-2021 eğitim öğretim yılındaki Mersin merkez ilçelerindeki devlet okullarında öğrenim gören ortaokul öğrencileri oluşturmuştur. Örneklem olarak, 2020-2021 eğitim öğretim yılındaki Mersin ili merkez ilçelerinin her birinden kolayda örnekleme ile ulaşılmış ortaokullarda öğrenim gören ve dijital oyun oynadığını belirten öğrencilerden kolayda örnekleme yöntemiyle seçilmiş 394'ü erkek, 358'i kadın toplam 752 katılımcıdan oluşmuştur. Kolayda örnekleme, erişimi kolay ve araştırmada yer almaya istekli katılımcılar üzerinde gerçekleştirilen çalışmadır<sup>11</sup>.

### **Verilerin Toplanması**

Araştırmamızın veri toplamasında araştırmacının hazırladığı “Kişisel Bilgi Formu” ve başka araştırmacılar tarafından geliştirilen “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Ölçeği’nden (SDÖBÖ)” yararlanılmıştır.

## Kişisel Bilgi Formu

Katılımcılar hakkında demografik bilgi edinmekle birlikte araştırmanın bağımsız değişkenlerini oluşturmak için araştırmacı tarafından kişisel bilgi formu hazırlanmıştır.

## Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Araştırmada Hazar ve Hazar, (2017)<sup>12</sup> tarafından geliştirilen “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇİDOBÖ)”, çocukların dijital oyun bağımlılığını belirlemek amacıyla kullanılmıştır. ÇİDOBÖ, toplam 24 maddeden oluşmaktadır. Ölçek içerisinde dört alt boyut bulunmaktadır. Birinci alt boyut “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma”, ikincisi “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer”, üçüncüsü “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi” ve dördüncüsü “Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma”dır. Ölçeğin bu araştırma özelinde genel Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .927 olarak hesaplanmıştır.

## Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Ölçeği

Araştırmada Kabakçı ve Korkut Owen, (2010)<sup>13</sup> tarafından geliştirilen “Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Ölçeği (SDÖBÖ)”, ilköğretim öğrencilerinin sosyal duygusal öğrenme becerilerini belirlemek amacıyla kullanılmıştır. SDÖBÖ, 40 maddelik likert tipi bir ölçektir ve 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Birincisi “İletişim Becerileri”, ikincisi “Problem Çözme Becerileri”, üçüncüsü “Stresle Başa Çıkma Becerileri” ve dördüncüsü ise “Kendilik Değerini Artıran Beceriler”dir. Ölçeğin bu araştırma özelinde genel Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .921 olarak hesaplanmıştır.

## Verilerin Analizi

Araştırmada Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way Anova), farklılığın kaynağının belirlenmesinde ise LSD ve Tukey testleri kullanılmıştır. İlişkisel model kapsamında ise korelasyon ve regresyon yöntemlerine başvurulmuştur.

## BULGULAR

**Tablo 1.** Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Oynadıkları Dijital Oyun Türleri Değişkeni Anova Analizi

	Dijital oyun türleri	n	$\bar{X}$	SS	f	p	Anlamlı fark
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Aksiyon	161	2.30	.835	14.061	.000	1-6
	Dövüş	72	2.59	.930			1-7
	Spor	98	2.34	.898			2-4
	Macera	115	2.10	.823			2-5
	Simülasyon	61	1.95	.854			2-6
	Strateji	77	1.94	.795			2-7
	Zekâ/Bulmaca	138	1.62	.611			3-6
	Rol yapma oyunları	30	2.07	.787			7-3
						7-4	
Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	Aksiyon	161	2.90	.870	18.682	.000	1-7
	Dövüş	72	3.09	.876			2-4
	Spor	98	2.95	.994			2-5
	Macera	115	2.60	.859			2-6
	Simülasyon	61	2.58	.943			2-7
	Strateji	77	2.66	.876			3-7
	Zekâ/Bulmaca	138	1.97	.726			5-7
	Rol yapma oyunları	30	2.69	.821			6-7
						7-8	

Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi	Aksiyon	161	2.06	.740	13.082	.000		1-6
	Dövüş	72	2.22	.858				1-7
	Spor	98	2.12	.782				2-5
	Macera	115	1.93	.770				2-6
	Simülasyon	61	1.77	.755				2-7
	Strateji	77	1.70	.604				3-6
	Zekâ/Bulmaca	138	1.46	.582				3-7
	Rol yapma oyunları	30	2.03	.700				4-7
Yoksunluğun psikolojik fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	Aksiyon	161	2.18	.743	8.100	.000		1-7
	Dövüş	72	2.43	.766				2-4
	Spor	98	2.19	.739				2-5
	Macera	115	2.09	.802				2-6
	Simülasyon	61	1.99	.787				2-7
	Strateji	77	1.91	.735				3-7
	Zekâ/Bulmaca	138	1.74	.589				4-7
	Rol yapma oyunları	30	2.12	.578				
Ölçek geneli	Aksiyon	161	2.40	.695	18.464	.000		1-6
	Dövüş	72	2.62	.748				1-7
	Spor	98	2.44	.749				2-4
	Macera	115	2.20	.724				2-5
	Simülasyon	61	2.10	.761				2-6
	Strateji	77	2.08	.630				2-7
	Zekâ/Bulmaca	138	1.70	.541				3-5
	Rol yapma oyunları	30	2.25	.638				3-6
				3-7				
				4-7				
				5-7				
				6-7				
				7-8				

Gruplar: 1: Aksiyon, 2: Dövüş, 3: Spor, 4: Macera, 5: Simülasyon, 6: Strateji, 7: Zekâ/Bulmaca, 8: Rol yapma oyunları

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin oynadıkları dijital oyun türleri bakımından farklılık gösterip göstermediğinin tespiti anova testi ile analizi yapılmıştır. Oyun türleri 1'den 8'e kadar numaralandırılmış olup ölçeğin genelinde ve tüm alt boyutlarında anlamlı farklılıklar tabloda tespit edilmiştir ( $p < 0.05$ ). Dövüş, spor, aksiyon, macera oyunları gibi içerisinde yüksek mental tempo ve hareket barındıran oyunları oynayan katılımcılarda hem alt boyutlarda hem de ölçeğin toplam puanına bakıldığında dijital oyun bağımlılıkları daha yüksek düzeyde bulunmuştur.

**Tablo 2.** Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Ölçeği Oynadıkları Dijital Oyun Türleri Değişkeni Anova Analizi

	Dijital oyun türleri	n	$\bar{X}$	SS	f	p	Anlamlı fark
İletişim becerileri	Aksiyon	161	3.00	.564	2.994	.004	3-7
	Dövüş	72	2.97	.570			
	Spor	98	2.90	.536			
	Macera	115	2.98	.450			
	Simülasyon	61	3.04	.549			
	Strateji	77	3.12	.519			
	Zekâ/Bulmaca	138	3.18	.489			
	Rol yapma oyunları	30	3.01	.616			
Problem çözme becerileri	Aksiyon	161	3.15	.527	4.401	.000	2-5
	Dövüş	72	2.94	.645			
	Spor	98	3.17	.508			
	Macera	115	3.15	.534			
	Simülasyon	61	3.23	.550			
	Strateji	77	3.31	.519			
Zekâ/Bulmaca	138	3.30	.494				

	Rol yapma oyunları	30	3.02	.584			
Stresle başa çıkma becerileri	Aksiyon	161	2.46	.603			1-7
	Dövüş	72	2.22	.599			2-4
	Spor	98	2.44	.585			2-7
	Macera	115	2.51	.510			3-7
	Simülasyon	61	2.43	.531	7.410	.000	4-7
	Strateji	77	2.50	.569			5-7
	Zekâ/Bulmaca	138	2.77	.537			6-7
	Rol yapma oyunları	30	2.54	.597			
Kendilik değerini artırıcı beceriler	Aksiyon	161	161	3.29			
	Dövüş	72	72	3.09			
	Spor	98	98	3.18			
	Macera	115	115	3.23	3.858	.000	2-7
	Simülasyon	61	61	3.15			3-7
	Strateji	77	77	3.37			5-7
	Zekâ/Bulmaca	138	138	3.44			
	Rol yapma oyunları	30	30	3.11			
Ölçek geneli	Aksiyon	161	2.98	.462			
	Dövüş	72	2.80	.518			1-7
	Spor	98	2.93	.435			2-6
	Macera	115	2.97	.415			2-7
	Simülasyon	61	2.97	.470	6.000	.000	3-7
	Strateji	77	3.08	.406			4-7
	Zekâ/Bulmaca	138	3.17	.416			
	Rol yapma oyunları	30	2.92	.550			

Gruplar: 1: Aksiyon, 2: Dövüş, 3: Spor, 4: Macera, 5: Simülasyon, 6: Strateji, 7: Zekâ/Bulmaca, 8: Rol yapma oyunları

Katılımcıların sosyal duygusal öğrenme becerilerinin oynadıkları dijital oyun türleri bakımından farklılaşmasının Anova testiyle analizi yapılmıştır. Oyun türleri 1'den 8'e kadar numaralandırılmış olup ölçeğin genelinde ve tüm alt boyutlarında anlamlı farklılıklar tabloda tespit edilmiştir ( $p < 0.05$ ). Zekâ/Bulmaca, Strateji ve Simülasyon gibi daha çok zihinsel beceri gerektiren oyunları oynayan katılımcılarda hem alt boyutlarda hem de ölçeğin toplam puanına bakıldığında sosyal duygusal öğrenme becerileri daha yüksek düzeyde bulunmuştur.

**Tablo 3.** Korelasyon Analizi Sonuçları

N =752	1	2	3	4	5	6	7
1- Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	-						
2- Yoksunluğun psikolojik fizyolojik yansıması ve oyuna dalma	.620**	-					
3- Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi	.753**	.631**	-				
4- Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	.769**	.595**	.656**	-			
5- İletişim becerileri	-.323**	-.256**	-.319**	-.278**	-		
6- Problem çözme becerileri	-.441**	-.319**	-.435**	-.367**	.624**	-	
7- Stresle başa çıkma becerileri	-.466**	-.275**	-.364**	-.488**	.528**	.608**	-
8- Kendilik değerini artırıcı beceriler	-.249**	-.200**	-.267**	-.243**	.512**	.527**	.419**

\*\* $p < 0,01$  düzeyinde anlamlı

Tablo 3'te Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne ait alt boyutlar ile Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Ölçeği'ne ait alt boyutlar arasında yapılan korelasyon analizi ile bu değişkenlerin birlikte değişme yönleri ve kuvvetleri incelenmiştir. Yapılan korelasyon analizinin sonuçlarına göre; Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne ait alt boyutların kendi arasında pozitif bir ilişki mevcuttur. Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Ölçeği'ne ait alt boyutların kendi arasında pozitif bir ilişki bulunmaktadır. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne ait alt boyutlar ile Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Ölçeği'ne ait alt boyutlar arasında negatif bir ilişkinin bulunduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 4.** Dijital Oyun Bağımlılığı Alt Boyutları İle Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Alt Boyutundan İletişim Becerileri Regresyon Analizi

Bağımsız Değişkenler	Bağımlı Değişken	Beta	P	F	R	R <sup>2</sup>	D-W
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	İletişim becerileri	-.156	.014**	25.277	.345	.119	1.979
Yoksunluğun psikolojik fizyolojik yansıması ve oyuna dalma		-.043	.360				
Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi		-.153	.006**				
Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer		-.032	.566				

Not: Bağımsız değişken: Dijital Oyun Bağımlılığı. Bağımlı değişken: Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri.

Tablo 4'de gösterilen çoklu regresyon modeli istatistiksel olarak anlamlıdır ( $F_{(df=4,747)}=25.277$ ;  $p<.001$ ). Modelin düzeltilmiş R<sup>2</sup> değeri ,114 olarak bulunmuştur. Bu bulgu dijital oyun bağımlılığı bağımsız değişkeninin, sosyal duygusal öğrenme becerileri bağımlı değişkenin alt boyutu olan "İletişim becerileri" boyutundaki değişimlerin %11'ini açıkladığını göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı "dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma" ile "bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesine" yönelimler arttıkça, sosyal duygusal öğrenme becerileri "iletişim becerilerinde" azalma meydana gelebileceği söylenebilir. Diğer bir söylemle dijital oyun bağımlılığı, sosyal duygusal öğrenme becerilerini negatif olarak etkilemektedir.

**Tablo 5.** Dijital Oyun Bağımlılığı Alt Boyutları İle Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Alt Boyutundan Problem Çözme Becerileri Regresyon Analizi

Bağımsız Değişkenler	Bağımlı Değişken	Beta	P	F	R	R <sup>2</sup>	D-W
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Problem çözme becerileri	-.245	.000**	52.464	.468	.219	1.853
Yoksunluğun psikolojik fizyolojik yansıması ve oyuna dalma		-.008	.858				
Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi		-.231	.000**				
Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer		-.023	.662				

Tablo 5'te gösterilen çoklu regresyon modeli istatistiksel olarak anlamlıdır ( $F_{(df=4,747)}=52.464$ ;  $p<.001$ ). Modelin düzeltilmiş  $R^2$  değeri .215 olarak bulunmuştur. Bu bulgu dijital oyun bağımlılığı bağımsız değişkeninin, sosyal duygusal öğrenme becerileri bağımlı değişkenin alt boyutu olan "problem çözme becerileri" boyutundaki değişimlerin %21'ini açıkladığını göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı "dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma" ile "bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesine" yönelimler arttıkça, sosyal duygusal öğrenme becerileri "problem çözme becerilerinde" azalma meydana gelebileceği söylenebilir. Kısaca dijital oyun bağımlılığı, sosyal duygusal öğrenme becerilerini negatif olarak etkilemektedir.

**Tablo 6.** Dijital Oyun Bağımlılığı Alt Boyutlarıyla Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Alt Boyutundan Stresle Başa Çıkma Becerileri Regresyon Analizi

Bağımsız Değişkenler	Bağımlı Değişken	Beta	P	F	R	R <sup>2</sup>	D-W
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Stresle başa çıkma becerileri	-.257	.000**	66.618	.513	.263	1.867
Yoksunluğun psikolojik fizyolojik yansıması ve oyuna dalma		.089	.039**				
Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi		-.003	.956				
Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer		-.341	.000**				

Tablo 6'da gösterilen çoklu regresyon modeli istatistiksel olarak anlamlıdır ( $F_{(df=4,747)}=66.618$ ;  $p<.001$ ). Modelin düzeltilmiş  $R^2$  değeri .259 olarak bulunmuştur. Bu bulgu dijital oyun bağımlılığı bağımsız değişkeninin, sosyal duygusal öğrenme becerileri bağımlı değişkenin alt boyutu olan "problem çözme becerileri" boyutundaki değişimlerin %26'sını açıkladığını göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı "dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma" ile "oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer" yönelimleri arttıkça, sosyal duygusal öğrenme becerileri "stresle başa çıkma becerilerinde" azalma meydana gelebileceği söylenebilir. Ancak "yoksunluğun psikolojik fizyolojik yansıması ve oyuna dalma" boyutunda pozitif etki bulunmuş, böyle bir bulgu öğrencilerin kendilerini oyuna vererek stresle başa çıkma becerileri geliştirdiği düşüncesini akla getirmektedir. Kısaca dijital oyun bağımlılığı (bir boyut hariç) sosyal duygusal öğrenme becerilerini negatif olarak etkilemektedir.

**Tablo 7.** Dijital Oyun Bağımlılığı Alt Boyutları İle Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Alt Boyutundan Kendilik Değerini Artıran Beceriler Regresyon Analizi

Bağımsız Değişkenler	Bağımlı Değişken	Beta	P	F	R	R <sup>2</sup>	D-W
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Kendilik değerini artıran beceriler	-.046	.479	16.327	.284	.080	1.974
Yoksunluğun psikolojik fizyolojik yansıması ve oyuna dalma		-.014	.774				
Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi		-.163	.004**				

---

Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	-0.93	.102
--	-------	------

---

Tablo 7’de gösterilen çoklu regresyon modeli istatistiksel olarak anlamlıdır ( $F_{(df=4,747)}=16.327$ ;  $p<.001$ ). Modelin düzeltilmiş  $R^2$  değeri .075 olarak bulunmuştur. Bu bulgu dijital oyun bağımlılığı bağımsız değişkeninin, sosyal duygusal öğrenme becerileri bağımlı değişkenin alt boyutu olan “kendilik değerini artıran beceriler” boyutundaki değişimlerin %075’ini açıkladığını göstermektedir. Dijital oyun “bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi” yönelimleri arttıkça, sosyal duygusal öğrenme becerileri “Kendilik değerini artıran becerilerde” azalma meydana gelebileceği söylenebilir. Kısaca dijital oyun bağımlılığı, sosyal duygusal öğrenme becerilerini negatif olarak etkilemektedir.

## TARTIŞMA

Bu çalışmaya, 2020-2021 eğitim öğretim döneminde Mersin ili merkez ilçelerinde (Akdeniz, Mezitli, Toroslar, Yenişehir) bulunan devlet okullarında öğrenim gören 394’ü erkek, 358’i kız toplam 752 kişi katılmış olup, ortaokul kademesi katılımcılarının dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal duygusal öğrenme becerilerinin belirlenmesi; bu iki değişken arasındaki ilişkinin saptanması; öğrencilerin dijital oyun oynama süreleri ve oynadıkları dijital oyun türlerine göre dijital oyun bağımlılığı ve sosyal duygusal öğrenme becerilerinin ortaya konulması amaçlanmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin genelinde ve tüm alt boyutlarında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Dövüş, spor, aksiyon, macera oyunları gibi içerisinde yüksek mental tempo ve hareket barındıran oyunları oynayan katılımcılarda hem alt boyutlarda hem de ölçeğin toplam puanına bakıldığında dijital oyun bağımlılıkları daha yüksek düzeyde bulunmuştur. Hız ve adrenalin gibi kavramlar özellikle yaratılışları gereği erkek bireylerin daha da çok ilgisini çeken kavramlardır. Gerçek yaşamlarında bu tarz duyguları yeterince yaşamayan bireylerin sanal dünyada bu tarz oyunları tercih ederek bu isteklerini giderme yoluna başvurdukları söylenebilir.

Oynadıkları dijital oyun türü ile ilgili literatür incelendiğinde; Özgür, (2019)<sup>14</sup> tez çalışmasında ortaokul öğrencilerinin oyun türleri bakımından alınan dijital oyun bağımlılığı ortalama puanlarında farkın olduğunu bulmuştur. Rol Yapma Oyunları’nın Spor, Stratejiyle birlikte diğer gruplardaki oyunların oynanması hali bakımından dijital oyun bağımlılığına oranla daha yüksek bağımlılık tehlikesi tespit etmiştir. Ayrıca Macera/Aksiyon oyunlarının da diğer grubunda mevcut olan oyunlara kıyasla bağımlılığı daha fazla arttırdığı bulgusuna ulaşmıştır. Araştırmasında, Rol Yapma Oyunları oynayanların yarıya yakınında tehlikeli veya bağımlı oyun davranışı tespit edilmiştir. Daha sonra sırasıyla bu oyun türünü Macera/Aksiyon, Spor, Diğer (Yap-Boz -Bulmaca, Simülasyon, İdle Game) ve Strateji oyun türlerinin takip ettiğini belirtmiştir. Durdu ve ark. (2004)<sup>15</sup> çalışmalarında öğrencilerin oyun alışkanlıklarını incelemiştir. Ortadoğu Teknik Üniversitesi ve Gazi Üniversitesi’nde en çok talep gören oyun türlerinin strateji, yarış ve aksiyon-serüven olduğunu tespit etmişlerdir. Bu oyun türlerinin arasında en çok tercih edilen oyun içeriklerinin serüvenle birlikte keşif oyunları olduğunu bulmuşlardır. Yaşar, (2019)<sup>16</sup> çalışmasında bağımlı olmayan ortaokul düzeyi katılımcıların en fazla strateji oyunları oynadıklarını belirlemiştir. Strateji kategorisi oyunları, aksiyon oyunlarının alt türü olmasından dolayı aksiyon

oyunları olarak da tanımlanabilir. Ayrıca, zekâ ve bulmaca oyun kategorisinin bağımlı olan katılımcılarda hiç tercih edilmediğini tespit etmiştir. Bu durumun oyun türünün bağımlılığa etkisi olabileceğine dair bir yorumda bulunmuştur. Aleksic, (2018)<sup>17</sup> Hırvatistan'da yapmış olduğu araştırmasında oyun türlerinin oyun oynama süresini etkilediğini tespit etmiştir. Özellikle aksiyon/spor oyun türlerinin daha uzun süre 11-15 yaş aralığındaki katılımcılar tarafından oynandığını, zekâ oyun türlerine daha az vakit ayrıldığını bulmuştur. Ayrıca araştırmasında zekâ ve bulmaca oyunlarının bağımlı olmayan grup tarafından talep görüp oynandığını belirtmiştir. Arslan ve Taş, (2022)<sup>18</sup> oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler üzerine yapmış oldukları çalışmada bağımlılık düzeyi yüksek çıkan katılımcıların heyecan ve adrenalin verici kategoride bulunan oyunları daha çok tercih ettikleri görülmüştür. Erkek katılımcıların bağımlılıklarının yüksek olmasını heyecan ve adrenalin içeren oyun türlerinin daha çok erkeklerin ilgi alanına yakın olmasıyla yorumlamışlardır.

Sosyal duygusal öğrenme becerileri ölçeğinin genelinde ve tüm alt boyutlarında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Dijital oyun oynama süresi azaldıkça, sosyal duygusal öğrenme becerilerine ilişkin ortalama değerler artış göstermektedir. Yazgı, (2019)<sup>19</sup> çalışmasında üstün zekâlı ve özel yetenekli ortaokul öğrencilerinde sosyal duygusal öğrenme becerileri ile ders dışı ekran süresi üzerine inceleme yapmıştır. Bulgularında; sosyal duygusal öğrenme becerisi ve alt boyutları olan stresle başa çıkma becerisi, problem çözme becerisi, kendilik değerini arttıran becerilerle ders dışı ekran süresi arasında anlamlı farklılık tespit etmiştir. Sosyal duygusal beceriler ile ekran süresi arasında ters ilişki olduğunu belirtmiştir. Karatekin ve ark. (2012)<sup>20</sup> araştırmalarında ilköğretim öğrencileri üzerine günlük televizyon izleme süresi ile iletişim becerileri arasında negatif yönlü ilişkinin olduğunu tespit etmişlerdir. Ayrıca, günlük bilgisayar kullanım süresi ile iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi de incelemiştir. Televizyon izleme süresinde olduğu gibi benzer negatif yönlü ilişki olduğunu belirtmişlerdir. Şahin ve Tuğrul, (2012)<sup>21</sup> ile Telef, (2016)<sup>22</sup> yaptıkları araştırmaların bulgularında çocukların internette geçirdikleri süre arttıkça uyuyamama problemleri, aile fertleriyle çatışma, okul başarılarında düşüş, sosyal izolasyon, yetersiz beslenme ve sosyal becerilerinde de gecikmeler tespit etmişlerdir. Kacar, (2020)<sup>23</sup> araştırmasında 8-11 yaş arasındaki çocukların kontrolsüz ve aşırı internet kullanmaları sonucu internet bağımlısı olduklarını tespit etmiştir. Ayrıca, katılımcılara geleneksel çocuk oyunlarını uygulamanın internet kullanımlarında azalma ve sosyal becerilerinde artış olarak gözlemlendiğini belirtmiştir. Kasap, (2021)<sup>8</sup> çalışmasında ortaokul öğrencilerinin günlük internet kullanımlarını ve sanal oyun oynama sürelerini Çocuk Prososyal Ölçek puanı ile aralarındaki ilişkinin anlamlı olup olmadığını incelemiştir. Öğrencilerin günlük internet kullanım süreleri Çocuk Prososyal Ölçek puanları arasında negatif yönlü zayıf düzey bir ilişki belirlemiştir. Adolesanların günlük sanal oyun oynama süresi arttıkça internet bağımlılık düzeyinin de arttığını belirlemiştir. Gün içerisinde uzun süreler dijital oyun oynayan çocuklar, görev ve ödevlerini ihmal etmeye başlamakta, gerçek yaşamında sosyal çevresiyle olan iletişimini azaltmakta, karşılaştıkları problemleri ötelemekte, stresli bir durumla karşılaştıklarında üstesinden gelmekte zorluklar çekmekte, kendi özelliklerinin ve durumlarının farkına varmakta çekmektedirler. Bu durum sosyal duygusal öğrenme becerilerini azaltmaktadır.

Sosyal duygusal öğrenme becerileri ölçeğinin genelinde ve tüm alt boyutlarında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Zekâ/Bulmaca, Strateji ve Simülasyon gibi daha çok zihinsel beceri gerektiren oyunları oynayan katılımcılarda hem alt boyutlarda hem de ölçeğin toplam puanına bakıldığında sosyal duygusal öğrenme becerileri daha yüksek

düzeyde bulunmuştur. Sosyal duygusal öğrenme becerileri yüksek çıkan öğrencilerin oyun türü tercihlerine baktığımızda bağımlılık yaratan oyunların değil de daha çok zihinsel beceri gerektiren mantık oyunları tercih ettikleri görülmektedir. Bu durum bağımlılığın patolojik sonuçları bağlamında ele alınırsa, bağımlılık yaratmayan oyunları tercih edenlerin sosyal duygusal öğrenme becerilerinin pozitif yönde farklılık gösterdiği bulunmuştur.

Oynadıkları dijital oyun türü ile ilgili literatür incelendiğinde; Kasap, (2021)<sup>8</sup> araştırmasında sanal oyun oynama sebebiyle internette zaman geçirme süreleri artan adolesanlarda, oynadıkları oyun türüne göre prososyal davranışlarında farklılıklar oluşabileceğini belirtmiştir. Çalışmasında oyun türünün sorgulanmamış olmasını kısıtlılık olarak görmüştür. Bu nedenle bu araştırma verilerinin literatürde önemli bir bulgu olarak yer alacağı düşünülmektedir.

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne ait alt boyutların kendi arasında pozitif bir ilişki mevcuttur. Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri ölçeğine ait alt boyutların kendi arasında pozitif bir ilişki bulunmaktadır. Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğine ait alt boyutlar ile sosyal duygusal öğrenme becerileri ölçeğine ait alt boyutlar arasında negatif bir ilişkinin bulunduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı "dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma" ile "bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesine" yönelimler arttıkça, sosyal duygusal öğrenme becerileri "iletişim becerilerinde" azalma meydana gelebileceği söylenebilir. Diğer bir söylemle dijital oyun bağımlılığı, sosyal duygusal öğrenme becerilerini negatif olarak etkilemektedir. Dijital oyun bağımlılığı "dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma" ile "bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesine" yönelimler arttıkça, sosyal duygusal öğrenme becerileri "problem çözme becerilerinde" azalma meydana gelebileceği söylenebilir. Kısaca dijital oyun bağımlılığı, sosyal duygusal öğrenme becerilerini negatif olarak etkilemektedir.

Kelleci, (2008)<sup>24</sup> dijital oyun oynamayı diğer sosyal aktivitelere tercih eden ya da bu aktivitelere vakit ayırmayan, gerçek sosyal hayatındaki arkadaş ilişkileri bozulan, meslek veya okul yaşamındaki etkililiği azalan, internette geçirdiği süresi hakkında kendisini savunmak adına yalan söyleme ihtiyacı hissetmeye başlayan, uykuya ayırdığı vakti azaltan, gün içerisinde yorgun gezen ve bu yorgunluğa karşın yine de oyun oynama, internette dolaşma gücünü kendinde bulabilen çocuklara dikkat edilmesi gerektiğini belirtmektedir. Ayrıca Özсарı ve Görücü, (2023)<sup>25</sup> judo sporcuları üzerine yapmış oldukları çalışmalarının içerisinde dijital bağımlılık ve yaşam doyumu arasındaki ilişkiyi de incelemişlerdir. Regresyon analizi sonuçlarına göre, dijital bağımlılığın yaşam doyumu üzerinde anlamlı bir ilişki içerisinde olmadığını tespit etmişlerdir.

Sosyal duygusal öğrenme becerileri ile ilgili temel becerilere baktığımızda; sağlıklı ilişkiler kurma, sosyal ve kişisel ihtiyaçları giderme, duyguları yönetebilme, olumlu amaçlar oluşturma, etik ve sorumlu karar verme gibi becerileri içermektedir<sup>5</sup>. Ashdown ve Bernard, (2011)<sup>26</sup> sosyal duygusal öğrenme programı uyguladıkları küçük yaş grubu çocuklarda gözledikleri davranışları sosyal duygusal öğrenme becerilerinde artış ve bazı problemlili davranışlarda azalma olarak belirtmişlerdir. Ayrıca bu araştırmadaki regresyon analizine göre, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı arttıkça sosyal duygusal öğrenme becerileri düzeylerinin azalacağı yordandırmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ile sosyal duygusal öğrenme becerilerini bir arada inceleyen araştırmaların

azlığı düşünüldüğünde; bu araştırmanın literatüre, eğitimcilere, ebeveynlere ve öğrencilere bu iki konu hakkında katkı oluşturması bakımından önemli olduğu düşünülmektedir.

Sonuç olarak; ortaokul öğrencilerinin, dijital oyun bağımlılıklarında, oynadıkları dijital oyun türü değişkenine göre anlamlı fark vardır. Dövüş, spor, aksiyon, macera oyunları gibi içerisinde yüksek mental tempo ve hareket barındıran oyunları oynayan katılımcılarda hem alt boyutlarda hem de ölçeğin toplam puanına bakıldığında dijital oyun bağımlılıkları daha yüksek düzeyde bulunmuştur.

Ortaokul öğrencilerinin, sosyal duygusal öğrenme becerileri düzeylerinde, dijital oyun oynama süreleri değişkenine göre anlamlı fark vardır. Oyun oynama süresi azaldıkça, sosyal duygusal öğrenme becerilerine ilişkin ortalama değerler artış göstermektedir. Ortaokul öğrencilerinin, sosyal duygusal öğrenme becerileri düzeylerinde, oynadıkları dijital oyun türü değişkenine göre anlamlı fark vardır. Zekâ/Bulmaca, Strateji ve Simülasyon gibi daha çok zihinsel beceri gerektiren oyunları oynayan katılımcılarda hem alt boyutlarda hem de ölçeğin toplam puanına bakıldığında sosyal duygusal öğrenme becerileri daha yüksek düzeyde bulunmuştur.

Ortaokul öğrencilerinin, dijital oyun bağımlılığı ölçeği için toplam puanıyla birlikte alt boyutları ile sosyal duygusal öğrenme becerileri ölçeği toplam puanı ve alt boyutları arasında anlamlı ilişki vardır. Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğine ait alt boyutların kendi arasında pozitif bir ilişki mevcuttur. Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri ölçeğine ait alt boyutların kendi arasında pozitif bir ilişki bulunmaktadır. Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğine ait alt boyutlar ile sosyal duygusal öğrenme becerileri ölçeğine ait alt boyutlar arasında negatif bir ilişkinin bulunduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı arttıkça sosyal duygusal öğrenme becerileri düzeylerinin azalacağı değerlendirilmiştir.

Araştırmamız sonucunda öneri olarak; literatürde söz konusu çalışmamız ile ilgili çalışmaların azlığı dikkat çekmektedir. Araştırmacılar, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal duygusal öğrenme becerileri üzerine yapılacakları bilimsel çalışmalarla alan yazındaki sayıyı arttırılabilirler ve farklı envanterler uygulanarak bu ilişki düzeyleri üzerine nitel çalışmalar yapabilirler. Araştırmamızın evreni Mersin ili merkez ilçeleri içerisinde yer alan ortaokullardan oluşmaktadır. Bu konu üzerine çalışma yapacak araştırmacılar, araştırma evrenlerini ülke genelini kapsayacak şekilde genişletebilir. Böylece konu ile ilgili yerel farklılıkların sonuçlara etkisi karşılaştırılabilecek ve ülke genelindeki durumun tespiti literatüre değerli katkılar sağlayabileceklerdir.

Önleyici çalışmalar, psikoloji ve rehberlik faaliyetlerinin en önemli çalışma alanlarından. Dijital oyun bağımlısı olma ihtimali yüksek olabileceği düşünülen öğrencilerin ilgili ölçekler yardımıyla durumları tespit edilerek tüm paydaşların (Okul idaresi, okul psikoloji ve rehberlik birimi, öğretmenler, veli, öğrenci ve gerekli olması durumunda uzman hekim) öğrenci lehine hamleler yapmaları organize edilebilir.

Okullar uyguladıkları eğitim ve öğretim programlarında yalnızca akademik başarı yönüne odaklanmamalı aynı paralellikte sosyal duygusal öğrenme becerileri eğitimini de yürütmelidir. Sosyal duygusal öğrenme becerileri seviyesi öğrencinin akademik başarısını da önemli düzeyde etkilediği görülmektedir. Okullar, özellikle akademik başarısızlıkları olan öğrencilerin sosyal duygusal öğrenme becerilerini geliştirmeye

yönelik yapılan çalışmalarda öncelikli olarak yer almalarını sağlayabilir. Program uygulayıcılar, okullarda psikoloji ve rehberlik danışma birimi öncülüğünde sosyal duygusal öğrenme becerileri konusunda bilinç ve farkındalık oluşturabilmek için personel eğitimleri düzenleyebilirler.

Kanun yapıcılar, sosyal medyada hesap açmak isteyenler için yaş şartı aradığı gibi bağımlılık yapma ihtimali yüksek olan dijital oyunlara erişimde de öz farkındalık ve öz denetimleri gelişmemiş çocukları korumak adına bazı yasal sınırlılıklar koyabilirler.

## KAYNAKLAR

1. World Health Organization (WHO). (2018a). Gaming disorder. <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>. [Erişim Tarihi: 09.01.2021]
2. Irmak AY., Erdoğan S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*. 27(2), 128-137.
3. Atak F. (2020). 10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
4. Öçalan Z. (2019). Farklı okullarda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve oyunsallık düzeylerinin karşılaştırılması. Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Kırıkkale.
5. McCombs BL. (2004). The learner-centered psychological principles: A framework for balancing academic achievement and social-emotional learning outcomes. İçinde: Zins JE., Weissberg RP., Wang MC., Walberg HJ. (Editörler). *Building Academic Success on Social and Emotional Learning: What Does the Research Say?* New York: Teacher College Press.
6. Kabakçı ÖF., Korkut F. (2010). 6-8. Sınıftaki öğrencilerin sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*. 33(148), 77-86.
7. Zins JE., Elias MJ. (2006). Social and emotional learning. İçinde: Bear GG., Minke KM. (Editörler), *Children's needs III: Development, prevention and intervention*. Washington, DC, US: National Association of School Psychologists.
8. Kasap T. (2021). Adolesanlarda internet bağımlılık ve riskini etkileyen faktörler ile prososyal davranışlar arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Tıp Fakültesi. Çanakkale.
9. Karasar N. (2004). Bilimsel araştırma yöntemi. 13. Basım. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
10. Ersöz F., Ersöz T. (2020). İstatistik-I. 5. Basım. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
11. Erkuş A. (2011). Davranış bilimleri için bilimsel araştırma süreci. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
12. Hazar Z., Hazar M. (2017). Digital game addiction scale for children çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*. 14(1), 203-216.
13. Kabakçı ÖF., Korkut Owen F. (2010). Sosyal duygusal öğrenme becerileri ölçeği geliştirme çalışması. *Eğitim ve Bilim*. 35(157), 153-166.
14. Özgür A. (2019). 2018 yılında Edirne merkez ilçe ve merkeze bağlı köylerde 10-14 yaş arası ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, buna etki eden faktörler ve sağlıkla ilişkili yaşam kalitesi. Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Edirne.

15. Durdu PO., Hotomaroğlu A., Çağıltay K. (2004). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı'nda sunulan bildiri*. Ankara.
16. Yaşar S. (2019). Ortaokul öğrencilerinin gözünden dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığı. Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
17. Aleksic V. (2018). Early adolescents' digital gameplay preferences, habits and addiction. *Croatian Journal of Education*. 20(2), 463-500.
18. Arslan A., Taş İ. (2022). Ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler. *Yaşadıkça Eğitim*. 36(3), 716-731.
19. Yazgı Z. (2019). Üstün zekalı ve özel yetenekli öğrencilerde sosyal duygusal öğrenme becerilerinin yordayıcısı olarak üst bilişsel farkındalık. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
20. Karatekin K., Sönmez ÖF., Kuş Z. (2012). İlköğretim öğrencilerinin iletişim becerilerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*. 7(3), 1695-1708.
21. Şahin C., Tuğrul VM. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken Dergisi*. 4(3), 115-130.
22. Telef BB. (2016). Investigating the relationship among internet addiction, positive and negative affects, and life satisfaction in turkish adolescents. *International Journal of Progressive Education*. 12(19), 128-135.
23. Kacar D. (2020). Geleneksel çocuk oyunlarının internet bağımlılığı, sosyal beceri ve stres düzeyine etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
24. Kelleci M. (2008). İnternet, cep telefonu, bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin ruh sağlığına etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*. 7(3), 253-256.
25. Özsanı A., Görücü A. (2023). Digital literacy, digital addiction and life satisfaction: research of judo athletes. *Journal of Education and Recreation Patterns*. 4(1), 169-180.
26. Ashdown DM., Bernard ME. (2011). Can explicit instruction in social and emotional learning skills benefit the social-emotional development, well-being, and academic achievement of young children? *Early Childhood Education Journal*. 39(6), 397-405.