



## Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi

Volkan KARAKUŞ<sup>1</sup>, İbrahim DİCLE<sup>2</sup>, Aziz KILIÇ<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Milli Eğitim Bakanlığı, Gaziantep. <https://orcid.org/0000-0001-7220-8984>

<sup>2</sup>Milli Eğitim Bakanlığı, Gaziantep. <https://orcid.org/0009-0009-5617-9170>

<sup>3</sup>Milli Eğitim Bakanlığı, Kastamonu. <https://orcid.org/0000-0003-3842-6202>

### To cite this article/ Atf için:

Karakuş, V., Dicle, İ., ve Kılıç, A. (2024). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 5(1), 59-72.

### Özet

Bu çalışma ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarını incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırma Gaziantep ilinde ortaokulda eğitim gören 356'sı kız ve 240'ı erkek olmak üzere toplam 596 öğrenciden oluşturmaktadır. Araştırmada Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırmanın çarpıklık ve basıklık değerleri 0,100 ile 1,004 aralığındadır. Bu normal dağılım neticesinde ikili karşılaştırmalarda bağımsız örneklem t-testi ve iki ve üzeri değişkenlerde ise tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puanlarının cinsiyet, evdeki internet durumu, oyun süresi ve babanın eğitim düzeyi değişkenlerine göre anlamlı olarak ( $p < 0,05$ ) farklılaştığı görülürken; öğrencilerin sınıf ve annenin eğitim düzeyi değişkenlerine göre anlamlı olarak ( $p > 0,05$ ) farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Bu neticede ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlarına karşı bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu tespit edilmiştir. Veriler neticesinde ebeveynler ve öğretmenler, öğrencilere fiziksel olarak hareket edecekleri ortamlara, spor kulüplerine, geleneksel oyun alanlarına, resim, sanat ve müzik merkezlerine yönlendirmeli ve teşvik edilmelidir.

**Anahtar kelimeler:** Ortaokul Öğrencileri, Dijital Oyun, Bağımlılık

## Investigation of Middle School Students' Digital Game Addictions

### Abstract

This study was conducted to examine secondary school students' digital game addictions. The research consists of a total of 596 students, 356 of whom are girls and 240 of whom are boys, studying in secondary school in Gaziantep. The "Digital Game Addiction Scale for Children" developed by Hazar and Hazar (2017) was used in the research. The skewness and kurtosis values of the research are between 0.100 and 1.004. As a result of this normal distribution, independent sample t-test was used for pairwise comparisons and one-way analysis of variance was used for two or more variables. While it was observed that the digital game addiction scores of the students differed significantly ( $p < 0.05$ ) according to the variables of gender, internet status at home, playing time and father's education level; It was determined that the students did not differ significantly ( $p > 0.05$ ) according to the variables of grade and mother's education level. As a result, it was determined that secondary school students' addiction levels to digital games are high. As a result of the data, parents and teachers should direct and encourage students to environments where they can physically move, such as sports clubs, traditional playgrounds, painting, art and music centers.

**Keywords:** Secondary School Students, Digital Game, Addiction

## **GİRİŞ**

Oyunun insanlık tarihinin başlangıcıyla başladığı düşünülmektedir. Zaman geçtikçe teknolojinin gelişmesiyle ilkel malzemelerde başlayan oyun teknolojik aletlere aktarılmış ve geliştirilmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte iş gücüne ihtiyacın azalmasıyla oyunlara ayrılan zaman daha da artmaktadır. Bu artışın bağımlılık düzeyine ulaştığı düşünülmektedir. Özellikle oyun çağında olan ilkokul, ortaokul ve lise çağındaki öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı gün geçtikçe artmaktadır.

Oyunun tanımlarına baktığımızda; Türk Dil Kurumuna göre kişilerin yeteneklerini ve zekâlarını geliştiren belli kuralları olan hoş vakit geçirmeyi sağlayan eğlenceli aktivitelerdir. (TDK, 2023).

Geçmişten günümüze kadar oyun hakkında çok farklı görüşler ortaya atılmıştır. Ortaya çıkan görüşlerin ortak paydası, oyunun çocukların gözünde çok önemli uğraş olmasıdır. Çocuklar için bu denli önemli olan oyunlar, geçmişten günümüze kadar çok farklı şekiller almış, güncelliğini korumuş ve hala araştırma konusu olmaktadır. Oyunların özelliklerine bakıldığında "sembolik anlamı, dünyalarını yansıtmaları, gerçek hayata benzemesi, yaşantılara tepki olması ve eğlence aracı olması gibi özellikler vardır." Jeffrey ve Edwards (1993)' a göre oyun sadece çocuklar için değil aynı zamanda ergenlik dönemindeki kişiler ve yetişkin bireyler tarafından da oynanan bir eğlence olmuştur. Her birey hayatının belli döneminde bu sebeple oyunla ilgilenmiştir (Güllü, Arslan, Dündar ve Murathan, 2012).

Oyunun başka bir tanımında ise, insanların günlük rutininin artan zaman diliminde, farklı hedefler belirleyerek (eğlence, eğitim, sağlık gibi) zihinsel ve fiziksel yetenekleri dahilinde, belli zaman ve mekanda, öznel kuralları olan, gönüllülük esasıyla grup oluşturan, sosyalleştiren ve duygusallaştıran, yeteneğe, zekâyâ, dikkate, beceriye ve rastlantıya dayanan, katılımcıları ve seyircileri etkileyen, aksiyon duygusu oluşturan, hiçbir maddî çıkarı olmayan keyif verici aktivitelerdir (Hazar, 2000).

### **Dijital Oyun**

Dijital oyun, monitör, klavye, mouse ve joystick gibi aksesuarların bilgisayar yazılımları ile bağlantısının sağlandığı, belli kural ve amaç çerçevesinde toplanan bir bütündür (Kaya, 2013). Teknolojinin gelişmesiyle beraber dijital oyunlar çocuklar, ergenler ve yetişkinler tarafından boş zamanları hoş bir şekilde değerlendirmek ve eğlenmek için yoğun mesai harcanmaktadırlar (Horzum, Ayas ve Çakırbalta, 2008).

### **Dijital Oyun Tarihçesi**

Türkiye'de ilk defa bilgisayar 1960 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi Taşkışla kampüsünde Karayolları Genel Müdürlüğü tarafından kullanılmıştır. İlk defa bilgisayarı kuran Başak Sigorta ise 1963 yılında bankacılık sektöründe kullanmıştır. Türkiye'de bilgisayar kullanımı her geçen gün artmaktadır. TÜİK'in yaptığı araştırmada, 2005'te Türkiye nüfusunun %17,65'i; 2007'de %33,4'ü; 2008'de %38'i; 2009'da %40,1'i; 2010'da %43,2'si; 2011'de %46,4'ü; 2012'de %48,7'si; 2013'te %49,9'u; 2014'te %53,5'i bilgisayar kullanıyordu. (Aydın ve Horzum, 2015).

İlk ticari oyun olan Computer Space'nin 1971 yılında satışa çıkmasıyla beraber başlayan dijital oyun sektörü, şimdilerde yirmidört milyar dolar bütçeye ulaşmış ve bir milyarı geçmiş kullanıcıya hitap etmektedir. Oyun sektörünün büyümesi özellikle 1990'lı yıllarda geliştirilen farklı türlerde dijital oyunların hızlı bir şekilde tüketilmesiyle oluşmuştur (Irmak ve Erdoğan, 2016).

### **Dijital Oyun Sınıflandırılması**

Dijital oyunların sınıflandırılması, oyunun amacına, oynanış şekillerine, oynayanların sayılarına ve oynanan mekanlara göre değişiklik göstermektedir. Kullanılan teknolojiye bakıldığında ise konsol ile oynanan oyunlar, bilgisayar ile oynanan oyunlar ve çevrimiçi (online) oynanan oyunlar şeklinde sınıflandırılmaktadır. Dijital oyunları oynayanların niceliğine bakıldığında ise single player (tek oyuncu) ve multi player (çok oyuncu) şeklinde sınıflandırma yapılabilir (Kukul, 2013). Yine başka bir sınıflamada dijital oyunları, çevrimdışı oyunlar (bilgisayar ile oynanan oyunlar ve oyun konsolları ile oynanan oyunlar), çevrimiçi oyunlar (bilgisayar ve cep telefonu ile oynanan oyunlar) ve sosyal ağlar ile oynanan oyunlar şeklinde kategori edilmektedir (Kuşay ve Akbayır, 2015).

### **Dijital Oyun Çeşitleri**

Dijital oyun türleri ve içerikleri şu başlıklar altında kategori edilmiştir:

- **Aksiyon oyunları:** Hızlı refleks gerektiren oyun çeşididir. Örnek olarak labirent çözme, ateşten kaçma, araba yarışı ve takip oyunu olabilir.
- **Macera oyunları:** Bilinmeyen dünyada hedefe ulaşma, puanları toplama ve bulmaca çözme oyunlarıdır.
- **Dövüş oyunları:** Akrobatik figürlerin sergilendiği oyun çeşididir. Kuvvet ve gücün etkili olduğu egonun yüceltiği oyun çeşididir. İleri yaştaki kişiler tercih etmektedir.
- **Bilmece oyunları:** Problemlerin çözme ulaştığı oyun çeşididir. Genellikle görsel şeklindedir.
- **Eğlence türü oyunlar:** Zihinsel beceriye ve dikkat gelişimine katkısı bulunan oyun çeşididir. Online bir ortamda oynanabilir. Okey, tavlâ ve kâğıt oyunlarıdır.
- **Rol-oynama (RPG) oyunları:** Karakterleri siz belirlersiniz. Özne rolleri olan (insan, peri ve büyücü) karakterlerin mevcut olduğu oyun çeşididir.
- **Simülasyon oyunları:** Araç sürmek, alet uçurtmak, gezegen oluşturmak gibi çeşitleri olan oyunlardır.
- **Spor oyunları:** Spor müsabakasının olduğu rekabet türü oyunlarıdır. Amaç yarışmayı kazanmaktır. Bilgisayar veya bir rakiple oynanır. Büyük küçük herkes oynayabilir.
- **Strateji oyunları:** Sorumluluğu fazla olan oyun çeşididir. Örneğin bir uygarlık veya bir devlet kurmak ve onu geliştirmek sizin sorumluluğunuzdadır. Bilgisayara veya bir rakibe karşı mücadele verilebilir.
- **Görev içerikli oyunlar:** Görev tamamlanmak ve rakibini yenmeye yönelik oyun çeşididir. Askeriye veya polisiye oyunları olabilir (Ögel, 2012).

## **Bağımlılık**

Bağımlılık, maddenin amacı dışında aşırı bir şekilde kullanılması ve insan yaşamında bazı olumsuzluklara sebebiyet olsa bile kullanılmasıdır. Bağımlılık belirtileri, maddenin kullanımı az olduğunda yada kullanılmadığında görülmektedir. Bu maddelerin genel özellikleri, devamlı kullanma isteği, beyinde ödül olarak görülmesi, maddeden hoşlanma ve tekrar tekrar maddenin kullanma isteği oluşturmaya neden olur. Bu olumsuz sonuçlara rağmen, bağımlılar maddeyi zorunlu olarak kullanmaya devam eder (Uğurlu, Şengül ve Şengül, 2012).

Klinik uygulama bağımlılıkları, davranışsal bağımlılıklar ve fiziksel bağımlılıklar olarak ikiye ayrılır. Davranışsal bağımlılıklara örnek olarak, bilgisayar, televizyon, kumar, internet oyunu gösterilirken; fiziksel bağımlılıklara örnek ise alkol, sigara, uyuşturucu gibi maddelerin kullanımı olabilir (Öztürk, Odabaşoğlu, Eraslan, Genç ve Kalyoncu, 2007).

## **Dijital Oyun Bağımlılığı**

Dijital oyun bağımlılığı, bireylerin dijital oyunlarla gereğinden fazla zaman geçirmeleri, dijital oyunları hayatla bağdaştırması, dijital oyunlar sebebiyle sorumluluğundaki şeyleri unutması ve dijital oyunları diğer aktivitelerden daha fazla istemesi şeklinde tanımlanmıştır (Horzum, 2011). Başka bir tanımda ise, dijital oyun bağımlılığının sosyal veya duygusal sorunlara sebebiyet veren fazla ve olumsuz kullanım şekli olarak tanımlanmıştır (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009).

Dijital oyun bağımlısı bireyler oyunlarla fazla zaman geçirmek için temel ihtiyaçları olan uykularından, beslenmelerinden ve sosyal yaşamlarından ödün vermektedir. Böylelikle uykusuzluk, depresyon hali ve farklı sağlık sorunları ortaya çıkmaktadır (Young, 2009). Dijital oyun bağımlıları bu sürecin farkında değiller ve bu durumun geç farkına varırlar (Günüç, 2009).

## **Dijital Oyunun Olumlu Etkileri**

Dijital oyunların olumlu etkilerini öne süren literatürde çok araştırma mevcuttur. Dijital oyunlar denetim altında ve bilinçli kullanılırsa çocukların farklı alanlarda gelişimine katkısı vardır. Örneğin, dijital oyunlar çocukların bilgisayar okur-yazarlığı becerisinin gelişmesine, el-göz koordinasyonu sağlamasına, uzamsal yeteneklerin artmasına, hayallerinin gelişmesine, geometrik ile matematiksel düşünmesinin artmasına, kimyasal ve fiziksel nesnelere hayalinde canlandırmasına, uzay nesnelere bir bütün olarak görmesinde faydası vardır (Horzum, vd., 2008). Ayrıca dijital oyunların algılama, dikkatli olma, öğrenme, problemleri çözme gibi bilişsel durumları aynı zamanda görsel ve uzaysal algıyı da geliştirdiği görülmektedir. Yine çocuklara gerçek dünya deneyimlerinin getireceği risk ve tehlikeler olmaksızın öğrenme ve deneme olanağı vermektedir (Kars, 2010).

## **Dijital Oyunun Olumsuz Etkileri**

Dijital oyunların olumsuz etkileri de mevcuttur (Horzum vd. 2008). Uzun süre dijital oyun oynayan kişiler obezite, uykusuzluk, başta ağrı, gözde kuruma, el ve bilek ağrısı, kaslarda ve iskelette düzensizlikler gibi sorunlarla karşılaşmaktadırlar (AMATEM, 2008). Ayrıca şiddet içerikli dijital oyunlar bireylerde öfkeli ve saldırgan davranışlara neden olabilmektedir (ASAGEM, 2008).

## YÖNTEM

### Araştırma Modeli

Araştırma ilişkisel tarama modeli niteliğindedir. Öğrencilerin demografik özelliklerine göre dijital oyun bağımlık düzeylerindeki anlamlı farklılığı ve değişkenler arasındaki ilişki düzeylerini incelemektedir. Değişkenler arasındaki ilişki durumunu, varlığını, yönünü ve derecesinin belirlendiği tarama modeline ilişkisel tarama modeli denir (Karasar, 2005).

### Çalışma Grubu

2023-2024 eğitim öğretim yılında Gaziantep ilinde ortaokulda öğrenim gören 356 kız ve 240 erkek olmak üzere toplam 596 öğrenciden oluşmaktadır.

**Tablo 1.** Araştırma grubunun demografik özelliklerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımları

Değişkenler	Kategoriler	N	%
Cinsiyet	Kız	356	59,7
	Erkek	240	40,3
Sınıf	5. Sınıf	193	32,3
	6. Sınıf	122	20,5
	7. Sınıf	147	24,7
	8. Sınıf	134	22,5
İnternet Durumu	Evet	413	69,3
	Hayır	183	30,7
Oyun Süresi	Hiç	79	13,3
	1 Saat	232	38,9
	2 Saat	116	19,5
	3 Saat	74	12,4
	3 Saat ve üzeri	95	15,9
Baba Eğitim Düzeyi	İlkokul	246	41,3
	Ortaokul	179	30,1
	Lise	129	21,6
	Lisans	31	5,2
	Lisansüstü	11	1,8
Anne Eğitim Düzeyi	İlkokul	332	55,7
	Ortaokul	159	26,7
	Lise	91	15,3
	Lisans	9	1,5
	Lisansüstü	5	0,8
	Toplam	596	100

Tablo 1. incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin % 59,7’u kız; %40,3’ü erkeklerden oluşmaktadır. Öğrencilerin % 32,3’ü 5. sınıf; %20,5’i 6. sınıf; %24,7’si 7. sınıf; %22,5’i 8. sınıf; olduğu görülmektedir. Öğrencilerin %69,3’ünde internet var; %30,7’sinde internet yoktur. Öğrencilerin oyun oynama süresine bakıldığında %13,3’ü hiç oyun oynamazken; %38,9’u 1 saat; %19,5’i 2 saat; %12,4’ü 3 saat; %15,9’u 3 saat ve üzerinde oyun oynadığı görülmektedir. Öğrencilerin baba eğitim düzeyine bakıldığında %41,3’ü ilkokul; %30,1’i ortaokul; %21,6’si lise; %5,2’si lisans; %1,8’i lisansüstü eğitim düzeyine sahiptir. .

Öğrencilerin anne eğitim düzeyine bakıldığında %55,7'si ilkokul; %26,7'si ortaokul; %15,3'ü lise; %1,5'i lisans; %0,8'i lisansüstü eğitim düzeyine sahip olduğu görülmektedir.

### Veri Toplama Aracı

Araştırmanın veri toplama aracı, kişisel bilgi formu ve Hazar ve Hazar (2017)'in geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasını yaptığı “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” dir.

### Kişisel Bilgi Formu

Katılımcıların cinsiyeti, sınıfı, internet durumu, günlük oyun oynama süresi, baba eğitim düzeyi ve anne eğitim düzeyi gibi değişkenler bulunmaktadır.

### Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇİDOBÖ)

Hazar ve Hazar (2017)'in geliştirdiği “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” nin KMO değeri .931 ve Bartlett Küresellik testinin anlamlılık düzeyi ise  $p < .01$  'dir. Ölçek 24 maddeden ve 4 alt faktörden oluşturulmuştur. Ölçeğin toplam varyansı %47.95' olarak açıklanmıştır. Ölçeğin toplam güvenilirliği ise 0.81'dir.

### Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin analizi SPSS 22.0 kullanılmıştır. Veriler 0,100 ile 1,004 aralığında çarpıklık ve basıklık değerlerine sahiptir. Çarpıklık ve basıklık değerlerinin -1,5 ile +1,5 aralığında olması normal dağılım olduğunu göstermektedir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Normal dağılım durumuna göre ikili karşılaştırmalarda bağımsız örneklem t-testi kullanılırken; iki ve üzeri değişkenler için tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Anlamlılığın nerden kaynaklandığını tespit etmek için varyans analizlerinden tukey testi kullanılmakta ve ,05 anlamlılık düzeyine dikkat edilmektedir.

**Tablo 2.** ÇİDOBÖ'nün cinsiyet değişkenine göre t testi sonuçları

Faktör	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	s	t	P
Faktör 1	Kız	356	1,83	0,04	-4,07	,00*
	Erkek	240	2,14	0,06		
Faktör 2	Kız	356	2,24	0,04	-4,21	,00*
	Erkek	240	2,57	0,06		
Faktör 3	Kız	356	1,78	0,04	-3,76	,00*
	Erkek	240	2,06	0,05		
Faktör 4	Kız	356	1,92	0,04	-4,61	,00*
	Erkek	240	2,26	0,06		
ÇİDOBÖ (Toplam)	Kız	356	1,95	0,03	-4,64	,00*
	Erkek	240	2,26	0,06		

\* $p < .05$

Tablo 2 incelendiğinde ÇİDOBÖ'nün bütün alt faktörlerinde cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ( $p < .05$ ). Erkek öğrencilerin toplam ortalama puanı ( $\bar{x}=2,26$ ), kız öğrencilerin toplam ortalama puanlarından ( $\bar{x}=1,95$ ) yüksek olduğu için erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı; kızlardan anlamlı olarak yüksek olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 3.** ÇİDOBÖ'nün internet durumu değişkenine göre t testi sonuçları

Faktör	İnternet	N	$\bar{X}$	s	t	P
Faktör 1	Evet	413	2	0,04	2,01	,04*
	Hayır	183	1,85	0,06		
Faktör 2	Evet	413	2,42	0,04	1,76	0,07
	Hayır	183	2,27	0,06		
Faktör 3	Evet	413	1,94	0,04	1,99	,04*
	Hayır	183	1,78	0,06		
Faktör 4	Evet	413	2,1	0,04	1,86	0,06
	Hayır	183	1,96	0,06		
ÇİDOBÖ (Toplam)	Evet	413	2,12	0,04	2,09	,03*
	Hayır	183	1,97	0,05		

\*p&lt;.05

Tablo 3 incelendiğinde ÇİDOBÖ'nün Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer alt faktörü ve Yoksunluğun Psikolojik- Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma alt faktörlerinin internet durumu değişkenine göre anlamlı bir farklılık olmadığı; Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma alt faktörü, Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi alt faktörü ve ÇİDOBÖ'nün toplam puanlarında internet durumuna göre anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir (p<.05). İnterneti olan öğrencilerin ortalama puanı ( $\bar{x}$ =2,12); interneti olmayan öğrencilerin ortalama puanından ( $\bar{x}$ =1,97) anlamlı olarak yüksek olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 4.** ÇİDOBÖ'nün sınıf değişkenine göre one-way anova sonuçları

Faktör	Sınıf Düzeyi	N	$\bar{X}$	s	f	p
Faktör 1	5.sınıf (1)	193	1,99	0,89	0,41	0,73
	6.sınıf (2)	122	1,97	0,87		
	7.sınıf (3)	147	1,97	0,87		
	8.sınıf (4)	134	1,88	0,88		
Faktör 2	5.sınıf (1)	193	2,37	0,93	0,7	0,54
	6.sınıf (2)	122	2,37	0,9		
	7.sınıf (3)	147	2,45	0,99		
	8.sınıf (4)	134	2,28	0,98		
Faktör 3	5.sınıf (1)	193	1,92	0,88	0,32	0,8
	6.sınıf (2)	122	1,91	0,82		
	7.sınıf (3)	147	1,88	0,86		
	8.sınıf (4)	134	1,83	0,88		
Faktör 4	5.sınıf (1)	193	2,06	0,89	0,77	0,51
	6.sınıf (2)	122	2,13	0,87		
	7.sınıf (3)	147	2,08	0,82		
	8.sınıf (4)	134	1,97	0,86		
ÇİDOBÖ (Toplam)	5.sınıf (1)	193	2,1	0,82	0,5	0,67
	6.sınıf (2)	122	2,1	0,77		
	7.sınıf (3)	147	2,11	0,82		
	8.sınıf (4)	134	2	0,84		

\*p&lt;.05

Tablo 4 incelendiğinde ÇİDOBÖ'nün sınıf düzeyi değişkenine göre homojen bir dağılım göstermiştir ( $p>,05$ ). ÇİDOBÖ'nün sınıf düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir ( $p<,05$ ).

**Tablo 5.** ÇİDOBÖ'nün günlük oyun süresi değişkenine göre one-way anova sonuçları

Faktör	Günlük Oyun Süresi	N	$\bar{X}$	s	f	p	Post Hoc
Faktör 1	Hiç (1)	79	1,45	0,69	39,05	0,00*	1<2,3,4,5
	1 saat (2)	232	1,74	0,73			2<4,5
	2 saat (3)	116	1,91	0,6			3<5
	3 saat (4)	74	2,2	0,88			4<5
	3 saat üzeri (5)	95	2,76	1,05			
Faktör 2	Hiç (1)	79	1,68	0,81	42,82	0,00*	1,2,3,4<5
	1 saat (2)	232	2,13	0,81			
	2 saat (3)	116	2,49	0,8			
	3 saat (4)	74	2,63	0,86			
	3 saat üzeri (5)	95	3,19	0,94			
Faktör 3	Hiç (1)	79	1,51	0,8	23,98	0,00*	1<3,4,5
	1 saat (2)	232	1,73	0,74			2<5
	2 saat (3)	116	1,86	0,65			3<5
	3 saat (4)	74	2	0,79			4<5
	3 saat üzeri (5)	95	2,57	1,08			
Faktör 4	Hiç (1)	79	1,58	0,84	28,61	0,00*	1<3,4,5
	1 saat (2)	232	1,87	0,73			2<4,5
	2 saat (3)	116	2,05	0,62			3<4,5
	3 saat (4)	74	2,38	0,87			
	3 saat üzeri (5)	95	2,69	0,99			
ÇİDOBÖ (Toplam)	Hiç (1)	79	1,55	0,72	42,37	0,00*	1<2,3,4,5
	1 saat (2)	232	1,87	0,67			2<3,4,5
	2 saat (3)	116	2,09	0,56			3<5
	3 saat (4)	74	2,31	0,76			4<5
	3 saat üzeri (5)	95	2,83	0,93			

\* $p<,05$

Tablo 5 incelendiğinde ÇİDOBÖ'nün günlük oyun süresi değişkenine göre homojen bir dağılım göstermemiştir ( $p>,05$ ). ÇİDOBÖ'nün günlük oyun süresi değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ( $p<,05$ ). ÇİDOBÖ'de 1 saat ve üzerinde günlük oyun oynayan öğrencilerin, hiç oyun oynamayan öğrencilere göre; 2 saat ve üzeri günlük oyun oynayan öğrencilerin, 1 saat günlük oyun oynayan öğrencilere göre; 3 saat ve üzeri günlük oyun oynayan öğrencilerin 2 ve 3 saat günlük oyun oynayanlara göre anlamlı olarak farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

**Tablo 6.** ÇİDOBÖ'nün baba eğitim düzeyi değişkenine göre one-way anova sonuçları

Faktör	Baba Eğitim Düzeyi	N	$\bar{X}$	s	f	p	Post Hoc
Faktör 1	İlkokul(1)	246	1,97	0,86	2,05	0,06	
	Ortaokul (2)	179	2,06	0,93			
	Lise (3)	129	1,77	0,73			
	Lisans (4)	31	1,99	1,07			
	Lisansüstü eğitim (5)	11	2,12	1,25			
Faktör 2	İlkokul(1)	246	2,37	0,92	1,5	0,23	
	Ortaokul (2)	179	2,47	0,93			
	Lise (3)	129	2,22	0,93			
	Lisans (4)	31	2,38	1,27			
	Lisansüstü eğitim (5)	11	2,66	1,14			



Faktör 3	İlkokul(1)	246	1,87	0,85	1,69	0,16	
	Ortaokul (2)	179	1,98	0,88			
	Lise (3)	129	1,75	0,73			
	Lisans (4)	31	1,99	1,12			
	Lisansüstü eğitim (5)	11	2,15	1,25			
Faktör 4	İlkokul(1)	246	2,07	0,85	4,81	,00*	1,2<3
	Ortaokul (2)	179	2,22	0,88			
	Lise (3)	129	1,82	0,73			
	Lisans (4)	31	1,87	1,06			
	Lisansüstü eğitim (5)	11	2,4	1,21			
ÇİDOBÖ (Toplam)	İlkokul(1)	246	2,08	0,78	2,44	,04*	2<3
	Ortaokul (2)	179	2,18	0,84			
	Lise (3)	129	1,91	0,71			
	Lisans (4)	31	2,08	1,07			
	Lisansüstü eğitim (5)	11	2,33	1,17			

\*p<.05

Tablo 6 incelendiğinde ÇİDOBÖ'nün baba eğitim düzeyi değişkenine göre homojen bir dağılım göstermemiştir ( $p>,05$ ). ÇİDOBÖ'nün baba eğitim düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ( $p<,05$ ). Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma alt faktöründe lise mezunu olan babanın ilkokul ve ortaokul mezunu olan babadan; Dijital Oyun bağımlılığı ölçeğindeyse lise mezunu babanın ortaokul mezunu babadan anlamlı olarak farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

**Tablo 7.** ÇİDOBÖ'nün anne eğitim düzeyi değişkenine göre one-way anova sonuçları

Faktör	Anne Eğitim Düzeyi	N	$\bar{X}$	s	f	p
Faktör 1	İlkokul (1)	332	1,94	0,9	1,99	0,33
	Ortaokul (2)	159	1,87	0,71		
	Lise (3)	91	2,11	1		
	Lisans (4)	9	2,12	0,96		
	Lisansüstü eğitim (5)	5	2,68	1,57		
Faktör 2	İlkokul (1)	332	2,34	0,96	1,64	0,16
	Ortaokul (2)	159	2,31	0,86		
	Lise (3)	91	2,56	1,02		
	Lisans (4)	9	2,46	0,63		
	Lisansüstü eğitim (5)	5	2,94	1,31		
Faktör 3	İlkokul (1)	332	1,87	0,87	2,29	0,05
	Ortaokul (2)	159	1,81	0,76		
	Lise (3)	91	2,04	0,94		
	Lisans (4)	9	2,11	0,78		
	Lisansüstü eğitim (5)	5	2,7	1,55		
Faktör 4	İlkokul (1)	332	2,06	0,87	1,4	0,23
	Ortaokul (2)	159	2,05	0,83		
	Lise (3)	91	2,05	0,89		
	Lisans (4)	9	1,88	0,81		
	Lisansüstü eğitim (5)	5	2,95	1,35		
ÇİDOBÖ (Toplam)	İlkokul (1)	332	2,06	0,83	1,95	0,1
	Ortaokul (2)	159	2,01	0,7		
	Lise (3)	91	2,21	0,88		
	Lisans (4)	9	2,18	0,73		
	Lisansüstü eğitim (5)	5	2,8	1,43		

\*p<.05

Tablo 7 incelendiğinde ÇİDOBÖ'nün anne eğitim düzeyi değişkenine göre homojen bir dağılım göstermiştir ( $p>,05$ ). Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin anne eğitim düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir ( $p<,05$ ).

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile cinsiyet, internet kullanma durumu, sınıf düzeyi, oyun süresi, anne ve baba eğitim düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı incelenmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir farklılık var mıdır hipotezine ilişkin olarak veriler incelendiğinde ölçeğin bütün alt faktörlerinde anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, kız öğrencilerden anlamlı olarak yüksek olduğu tespit edilmiştir. Literatür incelendiğinde çalışmamızda paralel bir çok çalışmaya rastlanmaktadır (Sherry, 2001; Lucas ve Sherry, 2004; Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen, 2005; Yılmaz, 2008; Gentile, 2009; Kars, 2010; Horzum, 2011; Mentzoni vd., 2011; Kaplan ve Aksel, 2013; Yılmaz, 2013; Gönültaş ve Atıcı, 2014; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Karaaslan, 2015; Gökçearslan ve Seferoğlu, 2016; Hazar ve Hazar, 2017; Hazar vd. 2017; Aksel, 2018; Bülbül, Tunç ve Aydil, 2018; Oral ve Arabacıoğlu, 2019; Güvendi, T. Demir ve Keskinerkek, 2019; Kılıç, 2019; Hazar vd., 2020; Özdemir ve Karaboğa, 2021; Şimsek, Hanayoğlu ve Bozdağ, 2023). Erkeklerin kızlara göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olmasının altında yatan sebepler bakıldığında erkeklerin dijital oyuna erişmesinin daha kolay olması, dijital oyunların daha çok şiddet odaklı olmasından dolayı erkeklere hitap etmesi, kızların evdeki sorumluluklarının daha fazla olması gibi sebepler düşünülmektedir. Literatür incelendiğinde çalışmamızla paralel olmayan çalışmada raslanmıştır. Demir ve Cicioğlu (2019)'nun dijital oyun oynama motivasyonu ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu araştırmasında cinsiyete göre anlamlılık belirtilmemiştir.

Dijital oyun bağımlılığı ile internet durumu değişkeni arasında anlamlı farklılık var mıdır hipotezine ilişkin olarak veriler incelendiğinde ölçeğin Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer alt faktörü ve Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma alt faktörlerinde anlamlı bir farklılık olmadığı; Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma ile Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi alt faktörlerinde ve dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin toplam puanlarında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. İnterneti olan öğrencilerin, interneti olmayan öğrencilerden puan ortalamaları anlamlı olarak daha yüksektir. İnterneti olan kişilerin dijital oyuna erişimi daha kolay olmasından dolayı bu sonuca ulaşıldığı düşünülmektedir. Literatür incelendiğinde internet durumu ile ilgili çalışmaya rastlanmamıştır. Bu değişken öncü niteliğindedir.

Dijital oyun bağımlılığı ile sınıf değişkeni arasında anlamlı bir farklılık var mıdır hipotezine ilişkin olarak veriler incelendiğinde anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir. Literatür incelendiğinde çalışmamıza paralel çalışmaya rastlanmaktadır (Şimsek, Hanayoğlu ve Bozdağ, 2023). Genel olarak öğrencilerin ortaokul düzeyinde olması ve benzer yaş dilimine yakın olmalarından dolayı böyle bir sonucun ortaya çıktığı düşünülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ile günlük oyun süresi değişkeni arasında anlamlı bir farklılık var mıdır hipotezine ilişkin olarak veriler incelendiğinde anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Dijital Oyun bağımlılığı ölçeğinde 1 saat ve üzerinde günlük oyun oynayan öğrencilerin, hiç oyun oynamayan öğrencilere göre; 2 saat ve üzeri günlük oyun oynayan öğrencilerin, 1 saat günlük oyun oynayan öğrencilere göre; 3 saat ve üzeri günlük oyun oynayan öğrencilerin 2 ve 3 saat günlük oyun oynayanlara göre anlamlı olarak farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığı artmaktadır. Literatür incelendiğinde çalışmamızda paralel çalışmalara rastlanmaktadır (Güllü, vd., 2012; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Koçak ve Köse, 2014; Festl, Scharkow ve Quandt, 2016; Demir ve Cicioğlu, 2019; Oral ve Arabacıoğlu, 2019; Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin, 2019; Özdemir ve Karaboğa, 2021; Şimsek, Hanayoğlu ve Bozdağ, 2023). Dijital oyunlarda geçirilen sürenin fazlalığı dijital oyun bağımlılığın kriterlerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Dijital oyunla geçirilen süre arttıkça kişinin bağımlı olmasında paralel bir şekilde ilerlemektedir (Roe ve Muijs, 1998). Akçayır (2013) ile Hazar ve Hazar (2017), tarafından yapılan çalışmalarda dijital oyunlara harcanan sürenin fazla olması bireylerin saldırganlık düzeylerinde bir artışa sebebiyet verdiğine ulaşılmıştır. Ayrıca dijital oyunlarda geçirilen zaman arttıkça okul derslerindeki performansında düşüşler görülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ile baba eğitim düzeyi değişkeni arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Yoksunluğun Psikolojik- Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma alt faktöründe lise mezunu olan babanın ilkökul ve ortaokul mezunu olan babadan; Dijital Oyun bağımlılığı ölçeğindeyse lise mezunu babanın ortaokul mezunu babadan anlamlı olarak farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Başka bir ifade ile baba eğitim düzeyi değişkeni dijital oyun bağımlılığını etkilemektedir. Literatür incelendiğinde çalışmamıza paralel olmayan çalışmalara rastlanmaktadır Kestane (2019) ile Hazar vd. (2020), tarafından yapılan çalışmalarda babanın eğitim durumuyla öğrencilerin oyun bağımlılığı arasında herhangi bir anlamlı ilişki bulunmamıştır.

Dijital oyun bağımlılığı ile anne eğitim düzeyi arasında anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir. Başka bir ifade ile anne eğitim düzeyi değişkeni dijital oyun bağımlılığını etkilememektedir. Literatür incelendiğinde çalışmamızda paralel çalışmalara rastlanmaktadır Kestane (2019) ile Hazar vd. (2020) tarafından yapılan çalışmalarda annenin eğitim durumuyla öğrencilerin oyun bağımlılığı arasında herhangi bir anlamlı ilişki tespit edilmemiştir. Bu sonucun altında yatan sebep baba veya annelerin eğitim düzeyleri fark etmeksizin dijital oyunları az ya da çok deneyimlemesidir.

## **ÖNERİLER**

Dijital oyun bağımlılığı son zamanlarda dünyada ve ülkemizde hızla yayılmaktadır. Bu şekilde hareketsizlik, obezite, davranış ve kişilik bozukluğu, sağlık sorunları gibi birçok olumsuz duruma sebebiyet vermektedir. Bu sorunların ortadan kalkması için bilinçli bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Çocukları spora, sanata ve müziğe yönlendirmek bu tip sorunların çözüme kavuşmasını sağlayabilir. Ayrıca gerek ebevlere gerekse çocuklara dijital oyun bağımlılığı farkındalık eğitimleri verilmelidir.

## KAYNAKÇA

- Aileler ve Sosyal Arařtırmalar Genel M¼d¼rl¼ę¼ (ASAGEM) (2008). *İnternet kullanımı ve aile arařtırması*. <https://aile.gov.tr/>.Eriřim: 12.12.2023.
- Alkol ve Madde Baęımlılıęı Arařtırma ve Tedavi Merkezi (AMATEM) (2008). *Bilgisayar ve internet*. <https://mehmetakifinanesh.saglik.gov.tr/>.Eriřim: 12.12.2023.
- Akçayır, M. (2013). Dijital oyunlarda řiddet, M. A. Ocak (Ed.). *Eęitsel dijital oyunlar içinde* (249-262), Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Aksel, N. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun baęımlılıęı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamıř Yüksek Lisans Tezi). Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstit¼s¼, Ordu.
- Aydın, F., ve Horzum, M. B. (2015). Öğretmenlerin bilgisayar oyun baęımlılık düzeylerini yordayan deęiřkenlerin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 2(1), 52-66.
- B¼lb¼l, H., Tunç, T., ve Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun baęımlılıęı: kiřisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fak¼ltesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- Demir, G. T., ve Cicioęlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spormetre*, 15(4), 2479-2492.
- Festl, R., Scharkow, M., ve Quandt, T. (2016). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.
- Gentile, D. (2009). Pathological video game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychological Science*, 20, 594-602.
- Gökçearslan, ř., ve Durakoęlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu baęımlılık düzeylerinin çeřitli deęiřkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fak¼ltesi Dergisi*, 23(14), 419-435.
- Gökçearslan, ř., ve Seferoęlu, S. S. (2016). Ortaokul öğrencilerinin internet kullanım biçimleri: riskli davranıřlar ve fırsatlar. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(1), 383-404.
- G¼ll¼, M., Arslan, C., D¼ndar A., ve Murathan F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun baęımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstit¼s¼ Dergisi*, 5(9), 89-100.
- Gön¼ltař, O., ve Atıcı, M. (2014). Ortaokul son sınıf öğrencilerinin öfke düzeyleri ve saldırganlık düzeylerinin bazı deęiřkenlere göre incelenmesi. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstit¼s¼ Dergisi*, 23(1), 370-386.
- G¼n¼ç, S. (2009). *İnternet baęımlılık ölçeęinin geliřtirilmesi ve bazı demografik deęiřkenler ile internet baęımlılıęı arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Van Y¼z¼nc¼ Yıl Üniversitesi, Van.
- G¼vendi, B., Tekkurřun Demir G., ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun baęımlılıęı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Arařtırmaları Dergisi International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194-1217.
- Hazar, K., Özpolat Z., ve Hazar Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun baęımlılıęı düzeylerinin çeřitli deęiřkenlere göre incelenmesi (Nięde İli Örneęi). *Spormetre*, 18(1), 2020, 225-234.

- Hazar, M. (2000). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay.
- Hazar, Z., Demir, G. T., Namlı, S., ve Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Hazar, Z., ve Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *International Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Horzum, M. B., Ayas, T., ve Çakırbalta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.
- Irmak, A. Y., ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 1-11.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Karaaslan, A. İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(369), 806-818.
- Kars, B. G. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Kaplan, B., ve Aksel, E. Ş. (2013). Ergenlerde bağlanma ve saldırganlık davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Nesne Psikoloji Dergisi (NPD)*, 1(1), 20-49.
- Kaya, B. A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kestane, M. (2019). *Dijital oyun bağımlılığının ilköğretim ikinci kademe çağındaki öğrencilerin akademik başarısı ile ilişkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Biruni Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kılıç, K. M. (2019). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, zorbalık bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişkiler. *İlköğretim Online*, 18(2), 549-562.
- Ko, C., Yen, J., Chen, C., Chen, S., ve Yen, C. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193, 273-277.
- Koçak, H., ve Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma: Kütahya ili örneği. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Özel Sayısı, 21-32.
- Kukul, V. (2013). *Oyunla İlgili Tarihsel Gelişim ve Yaklaşımlar*, Ocak, M.A. (Ed.). Eğitsel Dijital Oyunlar, Ankara: Pegem Akademi.
- Kuşay, Y., ve Akbayır, Z. (2015). Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk: Öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılara yönelik bir araştırma. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 23.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Lucas, K., ve Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: a communication based explanation. *Communication Research*, 31(5), 499-523.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouerøe, K. J. M., Hetland, J.,

- ve Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(10), 591–596.
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür.
- Öztürk, Ö., Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y., ve Kalyoncu, A. Ö. (2007). İnternet bağımlılığı: Kliniği ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi*, 8, 36-41.
- Roe, K., ve Muijs, D. (1998). Children and computer games: a profile of the heavy user. *European Journal of Communication*, 13(2), 181-200.
- Oral, A. H. ve Arabacıoğlu, T. (2019). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 9(1), 44-60.
- Özdemir, M., ve Karaboğa, M. T. (2021). Middle school student's digital game addictions and social tendencies, *E-International Journal of Educational Research*, 12(5), 17-35.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression a meta-analysis. *International Human Communication*, 27, 409-431.
- Şimsek, B., Hanayoğlu T., ve Bozdağ, B.(2023). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu düzeylerinin incelenmesi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 7(1),16-27.
- Tabachnick, B. G., ve Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics (6th ed.)*, Boston: Allyn and Bacon.
- Türk Dil Kurumu (TDK) (2018). *Güncel Türkçe sözlük*. <https://sozluk.gov.tr/>. Erişim: 12.11.2023.
- Uğurlu, T. T., Şengül, C. B., ve Şengül, C. (2012). Bağımlılık psikofarmakolojisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar Dergisi*, 4(1).
- Yılmaz, B. (2008). *İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi*. International Educational Technology Conference, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Yılmaz, S. (2013). *Spor yapan ve yapmayan ortaöğretim öğrencilerinin empatik eğilimleri ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Yeditepe Üniversitesi, İstanbul.
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.