



## Article Info/Makale Bilgisi

Received/Geliş: 24.07.2020 Accepted/Kabul: 19.02.2021 Published/Yayınlama: 23.02.2021

### Niğde İli Ortaokul ve Lise Öğrencileri Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Değişkenler Açısından İncelenmesi

Oğuz KOÇ<sup>1</sup>, Erdem BODUROĞLU<sup>2</sup>, Hüseyin EKİNAY<sup>3</sup>, Süleyman GEZİCİ<sup>4</sup>

#### Öz

Bu çalışmanın genel amacı, Niğde ili ortaokul ve lise düzeyinde kamu okullarında öğrenim gören ergenlerin DSM-5 kriterlerine göre oyun bağımlılık düzeyi algılarının belirlenmesi ve demografik değişkenler açısından incelenmesidir. Çalışmaya Niğde ilinde bulunan resmi ortaokul ve liselerde öğrenim gören 939 öğrenci dahil edilmiştir. Bu araştırmanın verileri katılımcılara ait demografik bilgi formu ve ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği kullanılarak elde edilmiştir. Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerini belirlemek için aralık genişliği formülü kullanılmıştır. Kademe ve cinsiyet değişkenlerine göre oyun bağımlılık düzeylerinin farklılaşp farklılaşmadığını anlamaya yönelik bağımsız örneklem için t testi, sınıf düzeyi değişkene göre ise tek faktörlü varyans analizi gerçekleştirilmiştir. Analizler sonucunda; öğrencilerin kendilerine yönelik oyun bağımlılık düzeyi algılarının “Hiçbir zaman” düzeyinde olduğu görülmüştür. Kademe değişkeni açısından anlamlı farklılık bulunmazken, cinsiyet ve sınıf düzeyi değişkenleri açısından oyun bağımlılığı farklılaşmaktadır. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre, beşinci sınıf öğrencilerinin yedinci ve sekizinci sınıf öğrencilerine göre ve on birinci sınıf öğrencilerinin sekizinci sınıf öğrencilerine göre oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur. Araştırmanın sonuçları, bulgular ve sınırlılıklar çerçevesinde tartışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Bağımlılık, Oyun Bağımlılık Düzeyleri, Oyuna Bağlı Davranış Bozukluğu, Ergen

<sup>1</sup> Öğretmen, Niğde İl Millî Eğitim Müdürlüğü Ölçme Değerlendirme Merkezi, Niğde-Türkiye, oguzkoc20@hotmail.com

<sup>2</sup> Öğretmen, Niğde İl Millî Eğitim Müdürlüğü Ölçme Değerlendirme Merkezi, Niğde-Türkiye, erdem.51@hotmail.com

<sup>3</sup> Öğretmen, Niğde İl Millî Eğitim Müdürlüğü Ölçme Değerlendirme Merkezi, Niğde-Türkiye, ekinay51@gmail.com

<sup>4</sup> Öğretmen, Niğde İl Millî Eğitim Müdürlüğü Ölçme Değerlendirme Merkezi, Niğde-Türkiye, babishhh@hotmail.com

## Investigation of Game Addiction Levels of Secondary and High School Students in Niğde Province in Terms of Demographic Variables

### Abstract

The general aim of this study is to determine the game addiction levels of state secondary and high school students in Niğde province according to the DSM-5 criteria and to examine them in terms of demographic variables. 939 students attending state secondary and high schools in Niğde province were included in the study. The data of this study were obtained by using the demographic information form of the participants and the game addiction scale for adolescents. The gap width formula was used to determine the game addiction levels of the students. For independent samples t test was performed to understand whether game addiction levels differ according to the school-levels and gender. For the grade level variable, one-way anova analysis was performed. As a result of the analyses; students' perceptions of their own game addiction levels were found to be at the "Never" level. While there is no significant difference regarding school level variable, game addiction differs from the viewpoint of gender and grade level variables. It was found that male students had higher game addiction levels than female students, fifth grade students than seventh and eighth grade students and eleventh grade students than eighth grade students. The results of the research are discussed within the framework of findings and limitations.

**Keywords:** Addiction, Game Addiction Levels, Gaming Disorder, Adolescent

### 1. GİRİŞ

Günümüzde tüm yaş gruplarında oyun için insanların büyük bir bölümünün kendilerine zaman ayırdığı görülmektedir. Yeni şehirleşme yapısında oyun alanlarının azalması, teknolojinin gelişmesi ve önem algısının bura yöne kayması dijitalleşen oyunların ön plana çıkmasına neden olmuştur (Irmak ve Erdoğan, 2016). TÜİK (2018; 2019) verilerine bakıldığında ülkemizde internete erişim oranı 2017 'de %80.7 iken, 2018'de %83.8 ve 2019'da %88.8 oranına yükselmiştir. Teknoloji ve dolayısıyla internetteki gelişmeler ile bireylerin oyun ortamına ulaşmalarındaki zemin hazırlanmıştır. Zamanla da imkanların ve çeşitliliğin arttığı ifade edilebilir. Gaming in Turkey (2019)<sup>5</sup> raporunda, ülkemizdeki oyuncu sayısının bir önceki yıla göre 2 milyon artarak 32 milyona ulaştığı belirtilmiştir. Yaş grupları açısından ele alındığında ise; %35 oranda 25-35, %29 oranında 35-44, %22 oranında 18-24, %11 oranında 45-54, %3 oranında 55-64 yaş aralığındaki bireylerin olduğu görülmektedir. Oyuncuların %43 oranında kadın %57 oranında erkek olduğu belirtilmiştir. İlgili raporda Türkiye'nin mobil oyun oynama konusunda birçok ülkeyi geride bıraktığı görülmüştür. Günde en az bir kere telefonda oyun oynayan oranının %49 olduğu belirtilmiştir. We are Social ve Hootsite (2020)<sup>6</sup> ortak çalışması ile hazırlanan

<sup>5</sup> <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019.pdf>

<sup>6</sup> <https://wearesocial.com/digital-2020>

2020 yılı Dünya İnternet Kullanımı ve Sosyal Medya İstatistiklerine bakıldığında, Türkiye'deki 16-64 yaş aralığındaki internet kullanıcıları günde 58 dakikalarını oyun konsolu kullanmaktadır.

Amerika'da gerçekleştirilen çalışmada da oyuncu profillerinin %46 oranında kadın ve %54 oranında erkeklerden oluştuğu görülürken yaş ortalamasının 33 olduğu ve bu kişilerin ortalama 14 yıldır oyun oynadıkları belirtilmiştir (Entertainment Software Association, 2019). Statista verilerine göre de dünya genelinde oyuncu profilinin ağırlıklı olarak 25-34 yaş aralığında olduğu belirtilirken 16-24 yaş aralığı da çalışma kapsamında ele alınmış ve en yüksek yüzdeye sahip ikinci yaş kategorisi olarak bulunmuştur (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016). Oyun kavramı, ülkemizde ve tüm dünyada kullanımı gün geçtikçe artan bir olgu haline gelmektedir. Yaşamımızda önemli bir yer tutan oyun kavramı, özellikle kimlik bulma dönemindeki ergenlerin gelişim süreçlerine de etki etmektedir. Bilinçsiz bir yoğun kullanım ile birlikte oyun bağımlılığı kavramı ortaya çıkmıştır. Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programında (2017) bağımlılık kavramı, kişilerin bir eylem ya da nesne konusunda kendilerine yönelik kontrollerini kaybetme ve onlar olmaksızın hayatlarını devam ettirebilmede zorlanma olarak tanımlanmıştır. Kişiler bağımlı oldukları nesne/eylem için günlük yaşamından çok büyük zaman ayırırlar. Yüksek kullanım ile bireylerde sosyal ve fiziksel yönlerden olumsuz sonuç meydana gelebilmektedir (Türkiye Yeşilay Cemiyeti, 2020).

Oyun bağımlılığı kavramı ise, bireylerin günlük yaşamlarının büyük bir bölümünü oyun oynayarak geçirmesi ve bu nedenle fiziksel ve sosyal yönlerden yaşamlarında sorunlar oluşması olarak ifade edilebilir. Oyun bağımlılığının kavramsallaştırılmasına bakıldığında; Taylan ve Işık (2015) teknolojik bağımlılıklar içerisine dahil ederken, Young, Pistner, O'mara ve Buchanan (1999) internet bağımlılığının alt boyutlarından birisi olarak değerlendirmektedirler. DSM-5'te internette oyun oynama bozukluğu kavramı ilk defa yer almıştır (American Psychiatric Association [APA], 2013). İleri düzey çalışmalar yapılması önerilen konu hakkında şu an için DSM-5'te yer alan tanımlar arasında internette oyun bağımlılığı kavramı bulunmamaktadır. Bununla birlikte önerilen tanı ölçütleri şöyle sıralanmaktadır:

(1) İnternet oyunları ile meşgul olma (Birey önceki oyun aktivitesini düşünür veya bir sonraki oyunu oynamayı bekler; İnternet oyunları günlük hayatta baskın aktivite haline gelir). (2) İnternette oyun oynamaktan uzaklaştırıldığında yoksunluk belirtileri gösterme (Bu belirtiler tipik olarak sinirlilik, kaygı veya üzüntü olarak tanımlanır, ancak farmakolojik yoksunluğun fiziksel belirtileri yoktur). (3) İnternet oyunları ile uğraşmak için gittikçe artan miktarda zaman harcamaya ihtiyaç duyma (tolerans). (4) İnternet oyunlarına katılmayı kontrol etmede yetersizlik yaşama. (5) Oyunlar dışında geçmişteki hobilere ve eğlencelere karşı ilgiyi kaybetme. (6) Psikososyal sorunlar hakkında bilgi sahibi olmasına rağmen internet oyunlarının aşırı kullanılmaya devam edilmesi. (7) İnternette oyun oynama miktarı konusunda aile üyelerini, terapistleri veya başkalarını aldatma. (8) Olumsuz bir ruh halinden (örn.

Çaresizlik, suçluluk, kaygı duyguları) kaçmak veya kendini rahatlatmak için internet oyunlarının kullanılması. (9) İnternet oyunlarına katılım nedeniyle önemli bir ilişki, iş veya eğitim yahut kariyer fırsatını tehlikeye atma ya da kaybetme.

Yukarıdaki kriterlerden 5 ya da daha fazlasının 12 aylık süre içerisinde klinik olarak bir bozukluk olacak şekilde sürekli ve tekrarlayıcı kullanım, oyun bağımlılığı olarak ifade edilmektedir. Dünya Sağlık Örgütü'ne ait olan Uluslararası Hastalık Sınıflaması 11'e göre durum "Gaming Disorder" olarak ifade edilmiştir (World Health Organisation, 2018). Burada ise tanım; çevrimiçi (yani, internet üzerinden) veya çevrimdışı olabilecek, sürekli veya tekrarlayan bir oyun davranışı ("dijital oyun" veya "video oyunu") ile karakterize edilir şeklinde ifade edilmiştir. Belirtiler için ise; oyun üzerinde kontrol yetersizliği, diğer yaşam alanlarında öncelikli işlerin olmasına karşın oyuna verilen önceliğin artırılması ve olumsuz sonuçlar doğurmasına karşın oyunun devam etmesi veya artması olarak ifade edilmektedir. Tanı koyulabilmesi için DSM-5'te olduğu gibi belirtilerin 12 aylık bir süre boyunca belirgin olması gerektiği de eklenmiştir ancak tüm teşhis gereklilikleri ve belirtiler şiddetli ise teşhis için bu sürenin kısatabileceği söylenmektedir.

Oyunların, stres ve yorgunluğu azalttığı, problemlerle başa çıkabilmeye destek verdiği, görsel ve dikkat becerilerini geliştirdiği gibi olumlu yanları alanyazında belirtilmektedir (Green ve Bavelier 2003, Griffiths 2005). Bununla birlikte alanyazında oyun bağımlılığının birçok olumsuz etkileri de yer almaktadır. Oyun bağımlılığının yüksek düzeyde olması ile; saldırganlık, düşük sosyalleşme, düşük özyeterlik, yaşamdan daha az memnuniyet duyulması, obezite artışı, fiziksel aktivitelerin azalması, gerçek yaşamdan soyutlanarak oyuna odaklanma, olumsuz duygu durum belirtileri, olumlu sosyal davranışlarda azalma, düşük akademik başarı vb. birçok olumsuz durumla ilişkili olduğu bulguları alanyazında yer alan çalışmalarda görülmüştür (Anand 2007; Carnagey ve Anderson, 2009; Jeong ve Kim 2011; Rehbein ve ark. 2010; Mentzoni ve ark. 2011; Greitemeyer ve Müge 2014; Festl ve ark., 2013; King ve ark., 2018).

Gün geçtikçe oyun kavramı hayatımıza girmektedir. Özellikle kimlik oluşturma sürecinde olan ergenlerde ise durum, kalıcı etkiler bırakabileceği için daha da önem kazanmaktadır. Bu sebeple konu hakkında gerçekleştirilecek çalışmaların önemli olduğu düşünülmektedir. Kuss ve Griffiths (2012) gerçekleştirdikleri çalışmada APA kriterlerine göre oluşturulan ölçme araçlarının araştırmalarda kullanılmasının öneminden bahsetmişlerdir. Yapılan alanyazın taramasında ortaokul ve lise öğrenci seviyesini kapsayan DSM-5 kriterlerine uygun ölçme aracıyla gerçekleştirilmiş herhangi bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Buradan hareketle bu çalışmanın genel amacı, Niğde ili ortaokul ve lise düzeyinde kamu okullarında öğrenim gören ergenlerin DSM-5 kriterlerine göre oyun bağımlılık düzeyi algılarının

belirlenmesi ve demografik değişkenler açısından incelenmesidir. Araştırmanın alt amaçları şu şekilde oluşturulmuştur:

- Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri nedir?
- Öğrencilerin cinsiyetlerine göre oyun bağımlılık düzeyleri farklılaşmakta mıdır?
- Öğrencilerin sınıf seviyelerine göre oyun bağımlılık düzeyleri farklılaşmakta mıdır?
- Öğrencilerin öğrenim kademelerine göre oyun bağımlılık düzeyleri farklılaşmakta mıdır?

## 2. YÖNTEM

Çalışma, İlişkisel Tarama Modeli'nde gerçekleştirilmiştir. Bu model ile araştırma, iki veya daha fazla sayıdaki değişkenin birlikte değişim durumu ve düzeyini belirlemek amacıyla gerçekleştirilmektedir. İşlem gerçekleştirilebilmek amacıyla değişkenler ayrı ayrı olacak şekilde sembolleştirilir. Sembolleştirmede, ilişkisel çözümlenmeye imkân tanınması gerekmektedir (Karasar, 2017).

### Örneklem/Çalışma Grubu

Çalışmaya Niğde ilinde bulunan resmi ortaokul ve liselerde öğrenim gören 939 öğrenci dahil edilmiştir. Öğrenciler uygun örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Niğde İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ölçme Değerlendirme Merkezi koordinesinde gerçekleştirilen ortak sınav uygulaması sırasında belirlenen okullara ölçek formları gönderilmiş, uygulamaya gönüllü olan katılımcıların formları geri toplanarak çalışma için kullanılmıştır. Katılımcılara ait demografik bilgiler Tablo 1'de gösterilmiştir.

**Tablo 1.** Çalışma grubunda yer alan öğrencilere ilişkin demografik bilgiler

	Değişken	n	%
Kademe	Lise	427	45,5
	Ortaokul	512	54,5
Cinsiyet	Kız	522	55,6
	Erkek	417	44,4
Okul türü	Anadolu Lisesi	171	18,2
	Çok Programlı Anadolu Lisesi	29	3,1
	Fen Lisesi	40	4,3
	İmam Hatip Lisesi	61	6,5
	Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	126	13,4
	Ortaokul	412	43,9

İmam Hatip Ortaokulu	76	8,1
Yatılı Bölge Ortaokulu	24	2,5

**Tablo 1.** Çalışma grubunda yer alan öğrencilere ilişkin demografik bilgiler (devamı)

	Değişken	n	%
Sınıf Düzeyi	5. Sınıf	117	12,5
	6. Sınıf	118	12,6
	7. Sınıf	117	12,5
	8. Sınıf	160	17,0
	9. Sınıf	101	10,7
	10. Sınıf	117	12,5
	11. Sınıf	108	11,5
	12. Sınıf	101	10,7

### Veri Toplama Araçları

Bu araştırmanın verileri katılımcılara ait demografik bilgi formu ve ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği kullanılarak elde edilmiştir. Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği, Anlı ve Taş (2018) tarafından DSM-5 internet oyun bağımlılığı tanı kriterleri doğrultusunda geliştirilmiştir. Ölçek 9 maddeden oluşturulmuş olup beşli likert tipindedir. Derecelendirme, “Hiçbir zaman”, “Nadir olarak”, “Bazen”, “Sık sık” ve “Her zaman” şeklinde oluşturulmuştur. Ölçekten en az 9 en yüksek ise 45 puan alınabilmektedir. Ters puanlanan madde bulunmamaktadır. Ölçek ortaokul ve lise öğrencilerinin katılımı ile geliştirilmiştir. Ölçek tek faktörlü yapıda olup toplam puanla işlem yapılabilmektedir. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı .81 olarak belirtilmiştir. Mevcut çalışmada analiz tekrar edilmiş ve Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 0.70 olarak bulunmuştur. Özdamar (2017: 74) eğitim bilimleri ve sosyal bilimler için 0.60 ve 0.75 arasında elde edilen alfa katsayısının genel kabul gören düzeyde güvenilir olduğunu belirtmiştir. Öğrencilerin ölçekten aldıkları puanlara ilişkin aritmetik ortalamalarının yorumlanabilmesi için puan aralıklarının belirlenmesinde aralık genişliği formülü ((a)= dizi genişliği / yapılacak grup sayısı) kullanılmıştır (Tekin, 2003: 262). Ölçekte aritmetik ortalamalarının değerlendirilmesi ile ilgili bilgiler Tablo 2’de gösterilmiştir.

**Tablo 2.** Aritmetik ortalamaların değerlendirilmesinde kullanılan puan aralıkları

Ölçek	Hiçbir zaman (1)	Nadir olarak (2)	Bazen (3)	Sık sık (4)	Her zaman (5)
Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği	9-16.2	16.3-23.4	23.5-30.6	30.7-37.8	37.9-45

### Veri Toplanması ve Analizi

Veriler Niğde Ölçme Değerlendirme Merkezi koordinesinde 2019-2020 Eğitim Öğretim Yılı “Eğitim Araştırmaları Yerel Projesi” kapsamında belirlenen okullardaki öğrencilerden toplanmıştır.

Araştırmada verilerin analizi öncesinde parametrik koşulları sağlayıp sağlanmadığı incelenmiştir. Ayrıca, normallik koşulu için çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiştir. Gerçekleştirilen analizde verilerin -1 ile +1 arasında olduğu ve bu nedenle normal dağılım gösterdiği ifade edilebilir (Hair, Hult, Ringle ve Sarstedt, 2016). Varyansların homojenliği için Levene testine bakılmış cinsiyet değişkeni açısından verilerin homojen olduğu, kademe ve sınıf düzeyi değişkenleri açısından verilerin homojen dağılmadığı görülmüştür. Kademe değişkeni için bağımsız örneklem için t testi analizi gerçekleştirilmiş ve SPSS çıktısında bulunan varyansların eşit olmayan satırındaki değerler ele alınmıştır. Sınıf düzeyleri için ise Post Hoc testlerinden Tamhane T2 testi kullanılmıştır. Veriler SPSS 25 paket programı aracılığı ile analiz edilmiştir.

## 3. BULGULAR

### Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeyleri

Öğretmenlerin okul iklimine yönelik algılarını belirleyebilmek için betimsel istatistik analizi yapılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 3’te gösterilmiştir.

**Tablo 3.** Ergenler için oyun bağımlılık ölçeği puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılması

Ölçek	N	Min.	Mak.	$\bar{X}$	SS	Düzye
Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği	939	9.00	28.00	14.57	4.61	Hiçbir zaman

Tablo 3’e göre öğrencilerin kendilerine yönelik oyun bağımlılık düzeyi algıları ( $\bar{X}$  =14.57, SS=4.61) “Hiçbir zaman” düzeyindedir. Buna göre Niğde ilinde ortaokul ve lise düzeyinde öğrenim gören öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyi algılarının düşük olduğu ifade edilebilir.

### Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Oyun Bağımlılık Düzeyleri

Cinsiyet değişkeni açısından öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin farklılaşp farklılaşmadığını anlamak için bağımsız örneklem t testi yapılmıştır. Yapılan bağımsız örneklem t testine ait sonuçlar Tablo 4'te ayrıntılı olarak verilmiştir.

**Tablo 4.** Ergenler için oyun bağımlılık ölçeği puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılması

Cinsiyet	n	$\bar{X}$	ss	sd	t	p
Kız	522	14.03	4.41	937	-4.08	.000
Erkek	417	15.25	4.76			

Tablo 4'teki sonuçlar incelendiğinde, oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyete göre farklılaştığı belirlenmiştir ( $t=-4.08$ ;  $p<0.05$ ). Buradan hareketle, ortaokul ve lise kademelerinde öğrenim gören erkek öğrencilerin ( $\bar{X}=15.25$ ,  $SS=4.76$ ) kız öğrencilere ( $\bar{X}=14.03$ ,  $SS=4.41$ ) göre oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu ifade edilebilir.

Cinsiyet değişkeni açısından etki büyüklüğünü hesaplamak için eta kare ( $\eta^2$ ) değerine bakılmıştır ve .017 olduğu bulunmuştur. Etki büyüklükleri; .01, .06 ve .14 düzeyindeki eta kare değerleri, aynı sırayla küçük, orta ve geniş etki büyüklüğü olarak yorumlanır (Büyüköztürk, 2017: 44). Bu bilgi ışığında elde edilen bu değer, cinsiyet değişkeninin oyun bağımlılığı üzerinde küçük bir etki büyüklüğüne sahip olduğunu göstermektedir.

### Öğrencilerin Öğrenim Kademelerine Göre Oyun Bağımlılık Düzeyleri

Kademe değişkeni açısından öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin farklılaşp farklılaşmadığını anlamak için bağımsız örneklem t testi yapılmıştır. Yapılan bağımsız örneklem t testine ait sonuçlar Tablo 5'te ayrıntılı olarak verilmiştir.

**Tablo 5.** Ergenler için oyun bağımlılık ölçeği puanlarının kademelerine göre karşılaştırılması

Cinsiyet	n	$\bar{X}$	ss	sd	t	p
Lise	427	14.77	5.09	819.67	1.19	.234
Ortaokul	512	14.40	4.16			

Tablo 5'teki sonuçlar incelendiğinde, oyun bağımlılık düzeylerinin kademeye göre farklılaşmadığı belirlenmiştir ( $t=-1.19$ ;  $p>0.05$ ). Buradan hareketle, ortaokul ve lise kademesinde



öğrenim gören öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerine yönelik algılarının farklılaşmadığı ifade edilebilir.

### Öğrencilerin Sınıf Seviyelerine Göre Oyun Bağımlılık Düzeyleri

Öğrencilerin sınıf düzeylerine göre oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin betimsel istatistikler Tablo 6’da, sınıf düzeyine ilişkin ANOVA sonuçları Tablo 7’de verilmiştir.

**Tablo 6.** Oyun bağımlılık ölçeği puanlarının betimsel istatistikleri

Sınıf Düzeyi	n	$\bar{X}$	ss
5. Sınıf	117	15.56	4.05
6. Sınıf	118	15.08	4.34
7. Sınıf	117	13.74	3.93
8. Sınıf	160	13.54	4.01
9. Sınıf	101	14.89	4.96
10. Sınıf	117	14.17	4.86
11. Sınıf	108	15.44	4.99
12. Sınıf	101	14.62	5.57

Tablo 6 incelendiğinde aritmetik ortalaması en düşük grubun 8. Sınıf öğrenciler, en yüksek grubun ise 5. Sınıf öğrenciler olduğu görülmektedir. Bununla birlikte standart sapma değerleri incelendiğinde, en yüksek standart sapma 12. Sınıf öğrencilerde iken en düşük standart sapma 7. Sınıf öğrencilerde bulunmuştur.

**Tablo 7.** Oyun bağımlılık ölçeği puanlarının sınıf düzeylerine göre ANOVA sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	<i>F</i>	<i>p</i>	Anlamlı Fark
Gruplararası	508.886	7	72.698			5. Sınıf-7. Sınıf
Gruplarıçi	19405.155	931	20.843	3.488	.001	5. Sınıf-8. Sınıf 8. Sınıf-11. Sınıf
Toplam	19914.040	938				

Analiz sonuçları ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık puanları arasında anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir ( $F(7,931)=3.488$ ,  $p<.05$ ). Başka bir deyişle, ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, okudukları sınıf seviyelerine göre anlamlı bir şekilde değişmektedir. Birimler arası farkların hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tamhane T2 testinin sonuçlarına

göre; beşinci sınıf öğrencilerin ( $\bar{X}_5=15.56$ ,  $SS=4.05$ ) yedinci ( $\bar{X}_7=13.74$ ,  $SS=3.93$ ) ve sekizinci ( $\bar{X}_8=13.54$ ,  $SS=4.01$ ) sınıf öğrencilere göre, on birinci sınıf öğrencilerin ( $\bar{X}_{11}=15.44$ ,  $SS=4.99$ ) sekizinci sınıf öğrencilere ( $\bar{X}_8=13.54$ ,  $SS=4.01$ ) göre oyun bağımlılık düzeyleri algılarının daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Sınıf düzeyi açısından etki büyüklüğünü hesaplamak için eta kare ( $\eta^2$ ) değerine bakılmıştır ve .024 olduğu bulunmuştur. Elde edilen bu değer, sınıf düzeyi değişkeninin oyun bağımlılığı üzerinde küçük bir etki büyüklüğüne sahip olduğunu göstermektedir.

#### 4. TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Niğde ili lise ve ortaokul kademesinde kamu okullarında öğrenim gören öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerini belirleyerek cinsiyet, kademe ve sınıf düzeylerine göre farklılaşp farklılaşmadığını incelemek amacıyla yapılan çalışmada; öğrencilerin oyun bağımlılık ortalama puanlarının “Hiçbir zaman” düzeyinde olduğu görülmüştür. Alanyazında dünya üzerinde gerçekleştirilen çalışmalarda oyun bağımlılığı oranlarının %0,2 ile %50 arasında değiştiği ve Asya ülkelerinde yüksek oran bulunurken Avrupa ve Kuzey Amerika’da ise daha düşük oranlar olduğu ifade edilmektedir (Şengül ve Büber, 2016). Irmak (2014) ise İstanbul’daki ortaöğretim öğrencileri ile gerçekleştirdiği çalışmasında %4,3 oranda monotetik ve %28,8 oranda politetik formatta bağımlılık olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Benzer şekilde Göldağ (2018) Malatya ilinde ortaöğretim öğrencileri ile gerçekleştirdiği çalışmasında %3,3 oranda monotetik ve %22,6 oranda politetik formatta bağımlılık olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Oranlardaki farklılık kaynakları olarak; tanı ölçütleri, ölçme araçları, araştırmada yer alan çalışma grubu ve araştırma yöntemleri gösterilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016). İlgili oranlar incelendiğinde, mevcut çalışmada Niğde ilinde öğrenim gören öğrencilerin gerek Türkiye gerekse dünya ölçeğine kıyasla oyun bağımlılığı düzeylerine yönelik algılarının düşük olduğu ifade edilebilir. Bununla birlikte Niğde Ölçme Değerlendirme Merkezi (2020a, 2020b) tarafından gerçekleştirilen öğretmen ve yönetici anket çalışmalarında “öğrencilerin davranışlarında problem oluşturan davranışlar” maddeleri arasında bulunan teknoloji bağımlılığı, “bazen” ve “çoğu zaman” düzeyinde görülmektedir. Bu kapsamda ya öğrencilerin oyun bağımlılığı konusunda kendilerine yönelik farkındalıklarının düşük olduğu, ya yönetici ve öğretmenlerin teknoloji bağımlılığı konusunda öğrencilere yönelik olumsuz algıya sahip oldukları, ya da oyun bağımlılığı dışında teknoloji bağımlılığı içerisinde yer alabilecek diğer faktörler konusunda öğrencilerin problemleri olduğu ifade edilebilir.

Çalışmada erkeklerin kızlara göre oyun bağımlılık düzeyi algılarının daha yüksek olduğu görülürken yapılan analizde küçük bir etki büyüklüğü bulgusuna ulaşılmıştır. Alanyazın incelendiğinde de ortaokul veya lise kademesinde gerçekleştirilen çalışmalarda da sıklıkla mevcut çalışmanın

bulgularına paralel olarak erkeklerin oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir (Horzum, 2011; Turner vd.,2012; Li ve Wang, 2013; Göldağ, 2018; Eryılmaz ve Çukuröz, 2018; Hazar, 2019; Kılıç, 2019; Gökbulut, 2020; Hazar, Özpolat ve Hazar, 2020). Bununla birlikte bazı araştırmalarda mevcut çalışma bulgusundan farklı olarak, kızların oyun bağımlılık düzeyinin daha yüksek olduğu ya da cinsiyet değişkeni açısından anlamlı farklılık olmadığı bulgularına ulaşılmıştır (Hsu, Wen, ve Wu,2009; Taş, Eker ve Anlı, 2014; Öncel ve Tekin, 2015). Alanyazında erkeklerin oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu çalışma bulguları daha fazla sayıdadır. Alanyazın incelendiğinde erkeklerin oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olmasında farklı nedenlerden bahsedilmiştir. Lucas ve Sherry (2004), erkeklerin oyun için kaynaklara ulaşmalarının daha kolay olduğunu, dijital oyunların içeriklerinin erkeklere daha çok hitap ettiğini, oyun içerisinde yer alan rekabet ve yarış ortamının erkekler tarafından tercih sebebi olduğunu, elektronik cihazlara ulaşımın erkeklerde daha küçük yaşlardan itibaren olduğunu ifade edilmişlerdir. Ayrıca, erkeklerin toplumumuzda daha az denetime tabi tutulmaları ve ev dışı internet ulaşım ortamlarına kızlara göre daha erken yaşlarda girmeleri de ifade edilmektedir (Hazar, 2019; Arslan, 2020).

Gerçekleştirilen analiz sonucunda kademe açısından ortaokul ve lise düzeyinde öğrenim gören öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri algılarında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Balıkçı (2018) İstanbul ilinde ortaokul ve lise öğrencilerinin katılımı ile gerçekleştirdiği çalışmasında mevcut araştırmada elde edilen bulgudan farklı olarak lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyinin daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Alanyazında ortaokul ve lise kademesini birlikte ele alan başka bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Elde edilen farklı bulguların da çalışmada yer alan katılımcılardan kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Bu kapsamda öğrencilerin imkan farklılıkları akla gelen ilk durumdur. Bununla birlikte kullanılan çok sayıda ölçek çeşitliliğinin de bu farklılıktaki nedenlerden olabileceği düşünülmektedir.

Sınıf düzeyi açısından çalışmada beşinci sınıfların yedinci ve sekizinci sınıflara göre, on birinci sınıfların ise sekizinci sınıflara göre oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Balıkçı (2018) gerçekleştirdiği çalışmasında beşinci ve dokuzuncu sınıf öğrencilerin on bir ve on ikinci sınıf öğrencilere göre oyun bağımlılık düzeylerini daha yüksek bulmuştur. Öncel ve Tekin (2015) ise ortaokul kademesindeki öğrenciler ile gerçekleştirdikleri çalışmada sekizinci sınıf öğrencilerin beşinci ve altıncı sınıf öğrencilere göre oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşmışlardır. Gökbulut (2020) da sekizinci sınıf öğrencilerin beş ve altıncı sınıf öğrencilere göre oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğunu bulmuştur. Bununla birlikte birçok çalışmada sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık bulgusuna da rastlanılmamıştır (Arslan, 2020; Kurt, Dogan, Erdogmus & Emiroglu, 2018; Taş, Eker ve Anlı, 2014). Alanyazındaki bu farklı bulguların yine kullanılan ölçek ve katılımcı farklılıklarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Mevcut çalışmada sekizinci sınıf

öğrencilerin merkezi sınav senelerinde olması ve ailelerin çocukları üzerinde ders dışı teknoloji kullanımı konusunda kısıtlama sağlayabilmeleri sebebiyle beşinci sınıflara göre daha düşük bir oyun bağımlılığı seviyesi olduğu düşünülmektedir. Aynı durum, yedinci sınıftan itibaren ailelerin sınıva odaklanmaya başlamasından kaynaklı olarak beşinci sınıf öğrencilere göre daha düşük oyun bağımlılığı seviyesine sahip oldukları düşünülmektedir. Beşinci sınıflarda ise yeni kademeye başlamasının ve ailelerin öğrenciler üzerinde bu kademe değişikliği sürecinde katı kurallar koymalarının ve her yeni kuşağın oyun ve teknoloji ile daha iç içe olmasının bu duruma etkili olabileceği düşünülmektedir. On birinci sınıfların sekizinci sınıflara göre daha yüksek oyun bağımlılık düzeyine sahip olmasının sebebi olarak da sekizinci sınıf öğrencilerin sınav yılında olması ve on birinci sınıfların sınav odaklanma düzeylerinin daha düşük olması söylenebilir.

Oyun sektörü büyümeye devam etmekte ve tüm yaş gruplarına yönelik uygulamalar geliştirmektedir. Yaygınlaşan oyunların özellikle kişilik gelişim dönemindeki ergenler üzerinde birçok etkisi bulunabilmektedir. Bu nedenle oyun bağımlılığının tarandığı ve önleyici bu bağımlılığı önleyici olarak geliştirilecek çalışmaların önemli olduğu düşünülmektedir. Bu çalışma Niğde ili kapsamında gerçekleştirilmiş olup ülke genelinde farklı kademeleri de dahil ederek daha farklı değişkenler açısından yenilenebilir. Bu çalışma öğrenci bakış açılarını ele alarak değerlendirilmiş olup önümüzdeki çalışmalarda öğretmen, yönetici ve veli boyutunun da ele alınması daha gerçekçi durum tespitleri sağlayabilir. Bunun için nitel ve nicel daha detaylı çalışmalar yapılabilir. Okullar kendi durum tespitlerini yaparak konu hakkında eylem araştırmaları gerçekleştirebilirler.

Niğde ili lise ve ortaokul kademesinde kamu okullarında öğrenim gören öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerini belirleyerek cinsiyet, kademe ve sınıf düzeylerine göre farklılaşım farklılaşmadığını incelemek amacıyla yapılan çalışmada; öğrencilerin oyun bağımlılık ortalama puanlarının “Hiçbir zaman” düzeyinde olduğu görülmüştür. Alanyazında dünya üzerinde gerçekleştirilen çalışmalarda oyun bağımlılığı oranlarının %0,2 ile %50 arasında değiştiği ve Asya ülkelerinde yüksek oran bulunurken Avrupa ve Kuzey Amerika’da ise daha düşük oranlar olduğu ifade edilmektedir (Şengül ve Büber, 2016). Irmak (2014) ise İstanbul’daki ortaöğretim öğrencileri ile gerçekleştirdiği çalışmada %4,3 oranda monotetik ve %28,8 oranda politetik formatta bağımlılık olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Benzer şekilde Göldağ (2018) Malatya ilinde ortaöğretim öğrencileri ile gerçekleştirdiği çalışmada %3,3 oranda monotetik ve %22,6 oranda politetik formatta bağımlılık olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Oranlardaki farklılık kaynakları olarak; tanı ölçütleri, ölçme araçları, araştırmada yer alan çalışma grubu ve araştırma yöntemleri gösterilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016). İlgili oranlar incelendiğinde, mevcut çalışmada Niğde ilinde öğrenim gören öğrencilerin gerek Türkiye gerekse dünya ölçeğine kıyasla oyun bağımlılığı düzeylerine yönelik algılarının düşük olduğu ifade edilebilir. Bununla birlikte Niğde Ölçme Değerlendirme Merkezi (2020a, 2020b) tarafından

gerçekleştirilen öğretmen ve yönetici anket çalışmalarında “öğrencilerin davranışlarında problem oluşturan davranışlar” maddeleri arasında bulunan teknoloji bağımlılığı, “bazen” ve “çoğu zaman” düzeyinde görülmektedir. Bu kapsamda ya öğrencilerin oyun bağımlılığı konusunda kendilerine yönelik farkındalıklarının düşük olduğu, ya yönetici ve öğretmenlerin teknoloji bağımlılığı konusunda öğrencilere yönelik olumsuz algıya sahip oldukları, ya da oyun bağımlılığı dışında teknoloji bağımlılığı içerisinde yer alabilecek diğer faktörler konusunda öğrencilerin problemleri olduğu ifade edilebilir.

Çalışmada erkeklerin kızlara göre oyun bağımlılık düzeyi algılarının daha yüksek olduğu görülürken yapılan analizde küçük bir etki büyüklüğü bulgusuna ulaşılmıştır. Alanyazın incelendiğinde de ortaokul veya lise kademesinde gerçekleştirilen çalışmalarda da sıklıkla mevcut çalışmanın bulgularına paralel olarak erkeklerin oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir (Horzum, 2011; Turner vd.,2012; Li ve Wang, 2013; Göldağ, 2018; Eryılmaz ve Çukuröz, 2018; Hazar, 2019; Kılıç, 2019; Gökbulut, 2020; Hazar, Özpolat ve Hazar, 2020). Bununla birlikte bazı araştırmalarda mevcut çalışma bulgusundan farklı olarak, kızların oyun bağımlılık düzeyinin daha yüksek olduğu ya da cinsiyet değişkeni açısından anlamlı farklılık olmadığı bulgularına ulaşılmıştır (Hsu, Wen, ve Wu,2009; Taş, Eker ve Anlı, 2014; Öncel ve Tekin, 2015). Alanyazında erkeklerin oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu çalışma bulguları daha fazla sayıdadır. Alanyazın incelendiğinde erkeklerin oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olmasında farklı nedenlerden bahsedilmiştir. Lucas ve Sherry (2004), erkeklerin oyun için kaynaklara ulaşımının daha kolay olduğunu, dijital oyunların içeriklerinin erkeklere daha çok hitap ettiğini, oyun içerisinde yer alan rekabet ve yarış ortamının erkekler tarafından tercih sebebi olduğunu, elektronik cihazlara ulaşımın erkeklerde daha küçük yaşlardan itibaren olduğunu ifade edilmişlerdir. Ayrıca, erkeklerin toplumumuzda daha az denetime tabi tutulmaları ve ev dışı internet ulaşım ortamlarına kızlara göre daha erken yaşlarda girmeleri de ifade edilmektedir (Hazar, 2019; Arslan, 2020).

Gerçekleştirilen analiz sonucunda kademe açısından ortaokul ve lise düzeyinde öğrenim gören öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri algılarında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Balıkcı (2018) İstanbul ilinde ortaokul ve lise öğrencilerinin katılımı ile gerçekleştirdiği çalışmasında mevcut araştırmada elde edilen bulgudan farklı olarak lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyinin daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Alanyazında ortaokul ve lise kademesini birlikte ele alan başka bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Elde edilen farklı bulguların da çalışmada yer alan katılımcılardan kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Bu kapsamda öğrencilerin imkân farklılıkları akla gelen ilk durumdur. Bununla birlikte kullanılan çok sayıda ölçek çeşitliliğinin de bu farklılıktaki nedenlerden olabileceği düşünülmektedir.

Sınıf düzeyi açısından çalışmada beşinci sınıfların yedinci ve sekizinci sınıflara göre, on birinci sınıfların ise sekizinci sınıflara göre oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür.

Balıkçı (2018) gerçekleştirdiği çalışmada beşinci ve dokuzuncu sınıf öğrencilerin on bir ve on ikinci sınıf öğrencilere göre oyun bağımlılık düzeylerini daha yüksek bulmuştur. Öncel ve Tekin (2015) ise ortaokul kademesindeki öğrenciler ile gerçekleştirdikleri çalışmada sekizinci sınıf öğrencilerin beşinci ve altıncı sınıf öğrencilere göre oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşmışlardır. Gökbulut (2020) da sekizinci sınıf öğrencilerin beş ve altıncı sınıf öğrencilere göre oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğunu bulmuştur. Bununla birlikte birçok çalışmada sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık bulgusuna da rastlanılmamıştır (Arslan, 2020; Kurt, Dogan, Erdogmus & Emiroglu, 2018; Taş, Eker ve Anlı, 2014). Alanyazındaki bu farklı bulguların yine kullanılan ölçek ve katılımcı farklılıklarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Mevcut çalışmada sekizinci sınıf öğrencilerin merkezi sınav senelerinde olması ve ailelerin çocukları üzerinde ders dışı teknoloji kullanımı konusunda kısıtlama sağlayabilmeleri sebebiyle beşinci sınıflara göre daha düşük bir oyun bağımlılığı seviyesi olduğu düşünülmektedir. Aynı durum, yedinci sınıftan itibaren ailelerin sınava odaklanmaya başlamasından kaynaklı olarak beşinci sınıf öğrencilere göre daha düşük oyun bağımlılığı seviyesine sahip oldukları düşünülmektedir. Beşinci sınıflarda ise yeni kademeye başlamasının ve ailelerin öğrenciler üzerinde bu kademe değişikliği sürecinde katı kurallar koymalarının ve her yeni kuşağın oyun ve teknoloji ile daha iç içe olmasının bu duruma etkili olabileceği düşünülmektedir. On birinci sınıfların sekizinci sınıflara göre daha yüksek oyun bağımlılık düzeyine sahip olmasının sebebi olarak da sekizinci sınıf öğrencilerin sınav yılında olması ve on birinci sınıfların sınav odaklanma düzeylerinin daha düşük olması söylenebilir.

Oyun sektörü büyümeye devam etmekte ve tüm yaş gruplarına yönelik uygulamalar geliştirmektedir. Yaygınlaşan oyunların özellikle kişilik gelişim dönemindeki ergenler üzerinde birçok etkisi bulunabilmektedir. Bu nedenle oyun bağımlılığının tarandığı ve önleyici bu bağımlılığı önleyici olarak geliştirilecek çalışmaların önemli olduğu düşünülmektedir. Bu çalışma Niğde ili kapsamında gerçekleştirilmiş olup ülke genelinde farklı kademeleri de dahil ederek daha farklı değişkenler açısından yenilenebilir. Bu çalışma öğrenci bakış açılarını ele alarak değerlendirilmiş olup önümüzdeki çalışmalarda öğretmen, yönetici ve veli boyutunun da ele alınması daha gerçekçi durum tespitleri sağlayabilir. Bunun için nitel ve nicel daha detaylı çalışmalar yapılabilir. Okullar kendi durum tespitlerini yaparak konu hakkında eylem araştırmaları gerçekleştirebilirler.

## 5. KAYNAKÇA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5)*. Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 552-559.
- Ankara Kalkınma Ajansı. (2016). *Dijital oyun sektörü raporu*. 3 temmuz 2020 tarihinde [http://www.ankaraka.org.tr/tr/%20dijital-oyun-sektoru-raporu\\_3414.html](http://www.ankaraka.org.tr/tr/%20dijital-oyun-sektoru-raporu_3414.html) adresinden erişildi.
- Arslan, A. (2020). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ve şiddet eğilimlerinin belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 8(15), 86-113.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakfı Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Büyüköztürk, Ş. (2017). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı: İstatistik, araştırma deseni, SPSS uygulamaları ve yorum (23. baskı)*. Ankara: Pegem Yayınları.
- Carnagey, N. L., & Anderson, C. A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological science*, 16(11), 882-889.
- Entertainment Software Association. (2019). *Essential facts: About the computer and video game industry*. 3 temmuz 2020 tarihinde [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA\\_Essential\\_facts\\_2019\\_final.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf) adresinden erişildi.
- Eryılmaz, S., ve Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği. *Electronic Journal of Social Sciences*, 17(67), 889-912.

- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.
- Gaming in Turkey-Oyun ve Esport Ajansı. (2019). *Türkiye oyun sektörü 2019 raporu*. 3 Temmuz 2020 tarihinde <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019.pdf> adresinden erişildi.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537.
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578-589.
- Griffiths MD (2005) *The therapeutic value of videogames. handbook of computer game studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Press, 161-171.
- Hair Jr, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C., & Sarstedt, M. (2016). *A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM)*. Sage publications.
- Hazar, K., Özpolat, Z., ve Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde ili örneği). *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(1), 225-234.
- Hazar, Z. (2019). An Analysis of the relationship between digital game playing motivation and digital game addiction among children. *Asian Journal of Education and Training*, 5(1), 31-38.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).56-68.
- Hsu, S. H., Wen, M. H., & Wu, M. C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education*, 53(3), 990-999.
- Irmak, A.Y. (2014). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi*. (Yayınlanmamış doktora tezi), İstanbul Üniversitesi, İstanbul.



- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Karasar, N. (2017). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (32. Basım). İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kılıç, K. M. (2019). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, zorbalık bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişkiler. *Elementary Education Online*, 18(2), 549-562.
- King, D. L., Adair, C., Saunders, J. B., & Delfabbro, P. H. (2018). Clinical predictors of gaming abstinence in help-seeking adult problematic gamers. *Psychiatry research*, 261, 581-588.
- Kurt, A. A., Dogan, E., Erdogmus, Y. K. & Emiroglu B. G. (2018). Examining computer gaming addiction in terms of different variables. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. 10(1), 029–040.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296.
- Li, H., & Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35, 1468-1475.
- Lucas, K., & 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., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & 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.
- Niğde Ölçme Değerlendirme Merkezi. (2020a). *Eğitim araştırmaları okul yöneticileri 2019-2020 eğitim öğretim yılı. 24 Temmuz 2020 tarihinde [http://nigdeodm.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/2020\\_07/23113948\\_yonetici.pdf](http://nigdeodm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2020_07/23113948_yonetici.pdf) adresinden erişilmiştir.*
- Niğde Ölçme Değerlendirme Merkezi. (2020b). *Eğitim araştırmaları öğretmenler 2019-2020 eğitim öğretim yılı. 24 Temmuz 2020 tarihinde [http://nigdeodm.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/2020\\_07/23113948\\_oYretmen.pdf](http://nigdeodm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2020_07/23113948_oYretmen.pdf) adresinden erişilmiştir.*

- Öncel, M. ve Tekin, A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi* 2(4): 7-17
- Özdamar, K. (2017). *Eğitim, sağlık ve davranış bilimlerinde ölçek ve test geliştirme yapısal eşitlik modellemesi*. Eskişehir: Nisan.
- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Mossle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *CyberPsychology, Behavior and Social Networking*, 13(3), 269–277.
- Şengül, C. ve Büber, A. (2016). Dijital oyun bağımlılığında tanı ve tedavi. *Psikiyatride Güncel*. 6(3). 175-182.
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Ortaöğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1(2): 37-57.
- Taylan, H. H., & Işık, M. (2015). Sakarya’da ortaokul ve lise öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(6), 855-874.
- Tekin, H. (2003). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme*. (15. Baskı). Ankara: Yargı.
- Turner, N. E., Paglia-Boak, A., Ballon, B., Cheung, J. T., Adlaf, E. M., Henderson, J., Chan, V., Rehm, J., Hamilton, H. & Mann, R. E. (2012). Prevalence of problematic video gaming among Ontario adolescents. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(6), 877-889.
- Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Programı. (2017). *Teknoloji yerinde yeterince*. 02.04.2020 tarihinde [http://tbm.org.tr/media/kitaplar/TBM\\_yetiskin\\_teknoloji\\_icerik\\_web.pdf](http://tbm.org.tr/media/kitaplar/TBM_yetiskin_teknoloji_icerik_web.pdf) adresinden erişilmiştir.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2018). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması*. 3 Temmuz 2020 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=27819> adresinden erişilmiştir.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2019). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması*. 3 Temmuz 2020 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30574> adresinden erişilmiştir.

---

Türkiye Yeşilay Cemiyeti. (2020). *Teknoloji bağımlılığı*.  
<https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimliliği> adresinden 02.04.2020 tarihinde edinilmiştir.

We are Social ve Hootsuite. (2020), *Digital 2020 global digital overview essential insights into how people around the World use the internet, mobile devices, social media, and ecommerce*.  
<https://wearesocial.com/digital-2020> adresinden 31.03.2020 tarihinde edinilmiştir.

World Health Organisation. (2018). *International Classification of Diseases-11*. 4 temmuz 2020 tarihinde <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234> adresinden erişilmiştir.

Young, K., Pistner, M., O'mara, J ve Buchanan, J. (1999). Cyber Disorder: the mental health concern fort the new Millennium. *Cyber Spychology & Behavior*, 2(5), 475-479.

Extended Abstract

Game is a phenomenon which is increasing day by day in our country and in the world. The number of players which was 30 million in Turkey in 2018 has increased to 32 million in 2019. The game, which has an important place in our lives, also affects the development processes of adolescents, especially during the identification period. With an unconscious intensive use, game addiction has emerged. Game addiction can be expressed as the fact that individuals spend most of their daily lives playing games and therefore have problems in their lives in terms of physical and social aspects. The fact that 5 or more of 9 criteria in DSM-5 are seen within 12 months is sufficient for diagnosis. According to the International Disease Classification 11, which belongs to the World Health Organization, the situation is expressed as "Gaming Disorder". In the literature, with the high level of Game addiction; aggression, low socialization, low self-efficacy, less satisfaction with life, increased obesity, decreased physical activities, focus on the game by abstracting from real life, negative mood symptoms, decrease in positive social behaviors, low academic success, etc. have been associated with many adverse conditions. In the literature review, no studies conducted with a measurement tool in accordance with DSM-5 criteria covering the level of secondary and high school students in Niğde province were found.

939 students attending state secondary and high schools in Niğde province were included in the study. The data of this study were obtained by using the demographic information form of the participants and the game addiction scale for adolescents. The game addiction scale for adolescents was developed by Anlı and Taş (2018) in line with DSM-5 internet game addiction diagnosis criteria. The scale is composed of 9 items and has a five-point likert type. The range width formula was used to determine the ranges of the students regarding the scores they got from the scale. In the study, it was examined whether parametric conditions were met before analyzing the data.

When the results of the analyses are examined, the game addiction of the students is at the level of "Never". Male students were found to have higher game addiction levels than female students. According to the eta square value obtained, it was found that the gender variable had a small effect size on game addiction. It has been found that the perceptions of students studying at secondary and high school levels do not differ. It was observed that fifth grade students had higher game addiction levels than seventh and eighth grade students, and eleventh grade students had higher game addiction levels than eighth grade students. According to the obtained eta square value, it shows that the class level variable has a small effect size on game addiction.

When game addiction studies in the world are examined, it is seen that different findings are obtained. As the sources of difference in rates; diagnostic criteria, measurement tools, working group in the research and research methods are shown. In the current study, it can be stated that students' perceptions of game addiction levels are low compared to the world rate. When the literature is analyzed, it is seen that in the studies carried out at secondary or high school levels, the game addiction levels of men are higher in parallel with the findings of the current study. However, in some studies, unlike the current study findings, it was found that girls had higher game addiction levels or there was no significant difference in terms of gender variable. As a result of the analysis carried out, it was observed that there was no significant difference in the perceptions of game addiction levels of students studying at secondary and high school levels. In a study conducted with the participation of middle and high school

students in Istanbul province, it was found that high school students have higher levels of game addiction. In terms of grade level, the game addiction levels of the fifth grades were higher than the seventh and eighth grades, and the eleventh grades were higher than the eighth grades. In the literature, there are also findings of the absence of differences such as the finding that there are differences at different grade levels.

This study was carried out within the scope of Niğde province and it can be renewed in terms of different variables by including different levels throughout the country. In this study, student perspectives are evaluated. Addressing teachers, administrators and parents in future studies may provide more realistic situation determinations. For this, more detailed qualitative and quantitative studies can be done. Schools can conduct action research on the subject by making their own assessments.