



## Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Bir Alan Araştırması: Uşak Örneği

### Field Research of Digital Game Addiction in High School Students: The Case of Uşak

Öykü Ummuhan SOYÖZ-SEMERÇİ<sup>1</sup>, Emre Vadi BALCI<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Uşak Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Uşak, Türkiye  
<sup>2</sup>Uşak Üniversitesi, Yeni Medya Bölümü, Uşak, Türkiye

ORCID:

Ü.S.S.: 0000-0002-2337-9522

E.V.B.: 0000-0002-9687-0849

Corresponding Author:

Öykü Ummuhan SOYÖZ-SEMERÇİ

Email:

oykusoyoz@hotmail.com

**Citation:** Soyöz-Semerci, Ö. U. ve Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10 (3): 538-567.

Submitted: 26.05.2020

Accepted: 10.06.2020

#### Özet

Dijital dünyada gelişen sanal ağ ortamları giderek artış göstermektedir. Sosyal medya araçları gün geçtikçe çeşitlilik göstermektedir. Bu durum çocuklar ve özellikle gençler için tehlikeli hale gelmektedir. Dijital oyunların ergenlerde, hatta yetişkinlerde bağımlılık etkisi giderek artmaktadır. Kolaylıkla erişilebilen programlar ve oyunlar, hiçbir şekilde güvenlik ağına takılmadan sosyal medya programları tarafından sunulmaktadır. Bu çerçevede çalışma lisede öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığını tespit etmeye yöneliktir. Çalışma kapsamında öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin, oyun bağımlılığının cinsiyete göre farklılığının, internet kullanım sıklığının, şiddet içerikli oyunların ergenlere etkisinin, anne ve babanın eğitim seviyesinin nasıl değişim gösterdiğini belirlemek amacıyla çalışmaya yön verilmiştir. Bu nedenle çalışmada ilişkisel tarama yöntemi kullanılmış olup, araştırma evreni ise Uşak ilinde bulunan beş lisede okuyan öğrencilerden oluşturulmuştur. Elde edilen sonuçlara göre dijital oyun bağımlılığının 14-15 yaş aralığındaki kız öğrencilere oranla erkek öğrencilerin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Yapılan anket kapsamında konsol ve akıllı telefon kullanımının dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkisi fazla olduğu sonucuna varılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun, Bağımlılık, Ergenler, İnternet

#### Abstract

Virtual network environments in the digital world are increasing. Social media tools are increasingly diverse. This situation becomes dangerous for children and especially for young people. The addictive effect of digital games in adolescents and even adults is increasing. Easily accessible programs and games are offered by social media programs, without being attached to any safety nets. In this context, the study aims to determine digital game addiction among high school students. Within this framework, the study was directed to determine the level of digital game addiction, the difference of game addiction by gender, the frequency of internet use, the effect of violent games on adolescents, and the educational level of parents. For this reason, a relational screening method was used in the study, and the research universe was composed of students from five high schools in Uşak. According to the results, it was found that digital game addiction was higher in male students than female students in the 14-15 age range. As a result of the survey, it was concluded that the use of consoles and smartphones had a significant effect on digital game addiction.

**Keywords:** Digital Game, Addiction, Adolescents, Internet

## 1. GİRİŞ

Oyun insanla başlayıp insanla devam etmektedir. İnsanlar tarih boyunca çeşitli oyunlar oynamıştır. Günümüzde sürekli gelişme göstermekte olan dijital dünyada oyun kavramı da gelenekselden giderek uzaklaşmaktadır. Geleneksel oyun kavramı (saklambaç, bitki şehir, sek sek, ip atlama vb.) kendi içinde de gün geçtikçe dijitalleşmeye başlamıştır. Eski oyunların çoğu dijitalleşerek, dijital ortama adapte edilerek önümüze sunulmaktadır. Sek sek gibi birçok geleneksel oyunlar dijital ortamda rahatlıkla oynanabilmektedir. Oyun çocukların, ergenlerin ve hatta yetişkinlerin sosyal hayatlarını etkilemektedir. Bu durumda dijital oyun bağımlılığını beraberinde getirmektedir.

Bağımlılık kavramı şiddetli bir yapma isteği ile yapıldığında insana rahatlama duygusu vermektedir. Ancak yapılmadığı zaman büyük bir boşluk, tedirginlik hali ve yoksunluk duygusu barındırmaktadır. Yapıldığı takdirde ise elde edilen doyum oranında bağımlılık meydana gelmektedir. Bağımlılık diğer bir deyişle önceden tecrübe edip belli bir doyuma ulaşmış olup, aynı şekilde gelecekte de yeni doyumlara sebep olabileceği tahmin edilen bir düşünce kaynaklı eylem olabilir. Fakat daha önceden tecrübe edilen doyumlar yeterli değilse yeni olan doyumlar hakkında da bir koşullanmadan bahsetmek mümkün duruma gelebilmektedir. Teknoloji bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılıklar ele alındığında ise medya, televizyon, cep telefonu, bilgisayar ve internet bağımlılığı gibi bağımlılıklar ortaya çıkmaktadır. İnternet ve dijital oyun bağımlılığı kavramının kullanılmasının en büyük belirtisi olarak bireylerin internet başında aşırı vakit harcamalarından kaynaklandığı söylenebilir (Tiryaki, 2015: 166-167).

Ergenlerin ve hatta yetişkinlerin oyun oynama gereksiniminden faydalanan sanal dünya; teknoloji ve sosyal medya araçlarını birleştirerek oyun kavramını sosyal ağlara bağlamaya başlamıştır. Bunun sonucunda ise dijital oyunlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Dijital Oyunlar Raporu'na (2019) göre küçük yaşlardan itibaren, bütün yaş grupları tarafından oynanan dijital oyunlara bağlı olarak yapılan araştırmalar dünyada yaklaşık her altı kişiden birinin bu oyunları oynadığını, ülkemizde ise dijital oyun oynayanların 30 milyona ulaştığını ortaya koymaktadır. Dijital oyunların, taşınabilirlik özelliğinden dolayı ve arzu edilen her yer ve zamanda internete erişim özelliği olan platformlar (cep telefonu, tablet vb.) ile giderek yaygın hale gelmektedir. Küresel oyun pazarı büyüklüğü 2018 yılında 138 milyar dolar seviyesinde iken 2021 yılına gelindiğinde 180 milyar dolara kadar yaklaşacağı tahmin edilmektedir. Ülkemizde ise dijital oyun pazarı 2018 yılı itibari ile 878 milyon dolara yükselmiştir (Dijital Oyunlar Raporu, 2019: 9-10).

### 1.1. Araştırmanın Sorunu

Günümüzde giderek gelişen teknoloji ile birlikte dijital oyunların özellikle çocuklar ve gençler üzerindeki etkisi artmaktadır. Bu alanda çalışmalar genellikle 10 ile 18 yaş aralığındaki kişiler üzerinde yapılmaktadır. Yapılan çalışmalar kapsamında dijital oyun bağımlılığı kavramının lise öğrencileri üzerinde ülkemizde sınırlı olarak incelendiği kanısına varılmıştır. Dolayısıyla araştırmanın temel sorunu olarak hem dijital oyun bağımlılığının incelenmesi hem de ergenler üzerindeki dijital oyun bağımlılığının yoğunlaşması durumunun incelenmesi olarak belirlenmiştir.

### 1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Kültürel ve sosyal dönüşümün getirdiği avantaj ve dezavantajların etkileriyle, bilgi ve iletişim çağı giderek biçim kazanmaktadır. Toplumun tüm kesimleri bu süreçte, dönüşümü yoğun bir şekilde yaşamaktadır. Bununla birlikte gençler ve çocuklar bilgisayar oyunlarının etkilerine önemli ölçüde açık durumdadır. Dolayısıyla genellikle medya bağımlılığı, spesifik olarak indirgenildiğinde ise bilgisayar oyunları bağımlılığına dair değişkenlerin saptanması, analizi ve ortaya konulabilecek çözümlere dair öneriler, öncelikle eğitim sürecini sürdüren gençlik olmak üzere, bilgisayar, video ve dijital oyunlarla vakit geçiren toplulukların bilinçli kullanıcılara

dönüşmesi açısından önem arz etmektedir (Çavuş vd., 2016: 268). Araştırmanın amaç ve önemi lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik değişkenler arasında ilişkisinin incelenmesi olarak belirlenmiştir. Dijital oyun bağımlılığının dünyada ve Türkiye’de giderek artması ve yaş oranlarının daha küçük yaşlara inmesi sebebiyle, bu çalışmada lise öğrencileri üzerindeki bağımlılık düzeyleri incelenmektedir.

Bu çerçevede araştırmadan elde edilen sonuçlar itibariyle literatür haricinde yapılan anket çalışması kapsamında pratik anlamda olumlu katkılar yapacağı düşünülmektedir. Aynı zamanda ebeveynlere sunulan önerilerin ebeveynlerin bilinçlenmesi açısından da büyük katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

### 1.3. Araştırma Soruları

Bilgisayar oyunları günümüzde artık yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir. Bireyler arasında giderek yaygınlaşan bilgisayar oyunu oynama alışkanlığı kişilerin toplumsal hayatlarını da etkilemeye başlamıştır. Bu noktadan hareketle bilgisayar oyunlarının oynanma motivasyonlarını analiz etmek ve toplumda giderek daha çok dile getirilen bağımlılık olgusuyla oyunların ilişkisini ortaya koymak bu çalışmanın temel hareket noktalarını oluşturmaktadır. (Yılmaz, 2019: 625).

- 1) Katılımcıların dijital oyun oynamaya dair alışkanlıkları (türleri, oynama sıklığı vs.) nelerdir?
- 2) Ankete katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri nelerdir?
- 3) Anket çalışmasına katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık nedenleri ve düzeyleri ile demografik değişkenler arasındaki ilişki nedir?
- 4) Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı nedenleri nedir?
- 5) Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile boş vakit geçirme arasında ne tür ilişki vardır?

### 1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Sınırlılıklar bölümünün doğru bir şekilde makalede yer alması; ileride yapılacak benzer araştırmalara yol gösterilmesi, bilimsel dürüstlüğü yerine getirilmesi, okuyucuda eleştirel düşüncenin geliştirilmesi, okuyucu-yazar arasında güven ilişkisini kurulması ve makalenin yayımlanması bakımından katkı sağlamaktadır (Özkan ve Kaya, 2015: 498). Bu nedenle araştırmada ele alınan konunun net bir şekilde açıklanması ve sınırlılıklarının iyi bir şekilde çizilmesi gerekmektedir. Bu araştırmanın en önemli sınırlılığı yer ve zaman oluşturmaktadır. Bu sınırlılık çerçevesinde araştırma kapsamına sadece Uşak ili ele alınmış olup, Uşak ilinde bir özel lise olmak şartıyla diğer dördü devlet lisesi olarak seçilmiştir.

## 2. TEORİK ÇERÇEVE

Araştırma kapsamında oyun, internet ve dijital oyun bağımlılığı kavramlarının ortaya çıkması ve süreçleri ile ilgili ergenler üzerindeki etkileri birlikte ele alınmıştır. Yine aynı şekilde oyun kavramının nasıl evrim geçirdiği; gelenekselden oyunlardan dijital oyunlara kadar evrimleşmesi üzerinde durulan konular arasındadır. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte dijital oyun kavramının sunduğu yeni oyun türleri içerisinde şiddet, cinsiyet ayrımcılığı gibi kavramlarda hızla oyunların içerisine giriş göstermektedir. Bu nedenle dijital oyun bağımlılığının ergenler üzerindeki etkilerine önemle bahsedilmesi gerektiği sonucuna varılmıştır.

### 2.1. Oyun Kavramından Dijital Oyun Kavramına Geçiş

Çocukların gelişim süreçleri için geçekleştirdikleri en önemli aktivitelerden biri oyun oynamaktır. Çocuklar oyun oynayarak yaşadıkları dünyayla ilgili heyecan verici keşifler yapmakta, kim olduklarını anlamaya başlamakta, kendilerini geliştirmeye çalışmakta, beyin

güçlerini geliştirmekte, ilişkilerini güçlendirmekte ve arkadaşlarıyla paylaşmayı öğrenmektedirler. Kısacası çocuklar oyun oynayarak büyürler ve dolayısıyla da hayatı da oyun oynayarak öğrenmektedirler.

Oyun, gerçek dünyayla hayal dünyası arasındaki bir köprüdür. Bu aradaki dengeyi sanal dünyada sağlayabilmek oldukça zordur. Bu çerçevede dijital oyun kavramı ortaya çıkmaktadır. İlk olarak 18 Ekim 1958'de Donner Model 30 analog bilgisayarı için üretilmiş olan Tennis for Two adıyla geliştirilmiş olan çok basit bir tenis oyunu dijital oyunlara yani video oyunlarına örnek verilebilir. Frasca'nın (2001)'de yaptığı dijital oyunlarının(video oyunları) tanımı çerçevesinde; bilgisayar tabanında metin ve görsellik kapsamında inşa edilmiş olan konsol ve bilgisayar gibi dijital ortamlarda kullanılarak, birden çok kullanıcının fiziksel ya da online ağlar kapsamı ile beraber kullanabileceği birer eğlence/zevk ve boş zaman faaliyeti yazılımıdır (Dijital Oyunlar Raporu, 2019: 7).

Dijital oyun endüstrisi yıllar boyunca başta grafik alanında olmak üzere devasa bir ilerleme ve büyüme göstermiştir (Dijital Oyunlar Raporu, 2019: 16). Genellikle ergenler dijital oyunlar yüzünden gerçek hayattan uzaklaşıp, hayal dünyasına kendilerini kaptırmaktadırlar. Öngörülebilir ve tekrarlanabilir olma, dijital âlemin verdiği en büyük keyifler arasında yer almaktadır. Herkes kendi hikâyesinin kahramanı olarak gelişimi ve başarıyı yaşayabilmektedir (Chatfield, 2013: 121). Sonsuzluğu vaat eden ve sanal ağlardan meydana gelen teknoloji çağı, oyun da şiddet ve haz kavramlarının araçları haline gelmektedir. İzleyicilerinin görünürde online olarak algılanmasını sağlayarak anıdalık ve sonsuzluk uzamında bilgisayar ve bilgisayar tabanlı oyunlar yeni bir yaşam alanı yaratmaktadır. Gün geçtikçe artan dozda içeriklerin üretilmesiyle, teknolojik altyapıların güçlenmesiyle, insan yaşamını kuşatan içeriklerin sunulması ve tüketimin artması sebebiyle günümüzde dijital oyunlar hızla çeşitlenip piyasaya sürülmektedir. Dijital oyun sektörünün sayısız oyunlarından, kullanıcılar ruhsal ve fiziksel sağlıklarını olumsuz etkileme potansiyeline sahip olsalar da bu sektörü canlı tutabilmek amacı ile günümüzde bilgisayardan başlayıp televizyonlara kadar kendi endüstrisini geliştirmiş olup geniş bir uzama yayılmaktadır (Çavuş vd., 2016: 266).

Teknoloji devriminin çocuklara en büyük etkisi, eski oyunların yerini (saklambaç, sek sek gibi) yalnız tek başına ve ekran odaklı bir yaşam tarzı almıştır. Çocukların oyun alışkanlıklarındaki bu değişim, bir neslin yetişmesi süresince gerçekleşmiştir ve iki yan etkisi bulunmaktadır. Bunlardan ilki teknolojik seçeneklerin, açık havada oynanan oyunlara karşı konulmaz bir alternatif sunmuş olmasıdır. İkincisi ise ebeveynlerin endişelerindeki aşırı artışın, çocukların fiziksel aktivitelerinin ve ev, okul ya da diğer gözetim altındaki alanların sınırı dışında gezinme ve oynama özgürlüklerinin kısıtlanmasına yol açmasıdır (Palmer, 2013: 60).

Oyun dünyasında egemen olan çocuklar akranları dışında kimsenin bu dünyaya kolay kolay girmesine izin vermemektedir. Bu nedenle de oyunda sınırlarını çizmekte zorlanmaktadır. Çocukların oyun içerisinde sergiledikleri davranış biçimlerinde ebeveynlerinden aldığı eğitimin etkisi çok büyüktür. Aşırı hoşgörü ve aşırı otoriter aile ortamında yaşayan çocuklar, oyun ortamlarına kolaylıkla uyum sağlayamamaktadır. Bu şekilde yetişmiş çocuklar ya çok pasif ya da saldırgan davranış örnekleri göstermektedir (Yavuzer, 2000:191-192).

Kısacası milyonlarca insanın kullanıcısı olduğu sosyal medya platformlarında dijital oyunlar önemli bir yer tutmaktadır. Özellikle gençler, dijital oyun içerisinde oyunun hikâyesi, karakterleri, silahları, konumları, farklı oyun mekânları, seviye atlamalar, ödüller, forum siteleri gibi farklı araçları kullanarak zamanlarının çoğunu harcamaktadırlar. Fakat gençler aynı zamanda oyun içerisinde araçsal, sözlü, görsel ve yazılı şiddete de maruz kalmaktadır. Dolayısıyla sanal ortamın verdiği sınırsızlıklar ile gençler bunları tekrarlayarak büyümekte ve şiddetin normal olduğunu benimsemektedir (Taşdemir ve Aslan, 2017: 250-251).

## 2.2. Dijital Oyunların Etkileri

Günümüz teknoloji dünyasında dijital oyunların önemi giderek artmaktadır. Oyuncu tercihleri kapsamında birçok sayıda farklı çeşitlerde oyun yer almaktadır. 2006 yılında Adam ve Rollings yedi adet oyun türünden bahsetmiştir. Bunlar macera, taktik, yap boz, spor, rol yapma, aksiyon ve simülasyon olarak sınıflandırılmıştır. Diğer yandan bilgisayar, mobil, arcade oyun makinesi ve oyun konsolu olmak üzere dört tane ayrı uzamda online ve offline dijital oyun oynanabilen oyunlar da yer almaktadır (Akt: Irmak ve Erdoğan, 2016: 129).

Teknolojinin hızla ilerlemesiyle birlikte bireyler ve çocuklar rahatlıkla internete ulaşabilmektedirler. Dolayısıyla da dijital oyunlara da rahatlıkla erişim sağlayabilmektedirler. Reality is Broken (Gerçeklik Bozuk) adlı kitabın yazarı Amerikalı oyun tasarımcısı Jane McGonigal'a göre (2010); insanlık günümüzde, haftada üç milyar saatten daha fazlasını elektronik oyunlar oynayarak geçirmektedir. Bu rakamın daha da artacağı düşünülmektedir. İnsan emeğinin, dikkatinin, ilişkilerinin ve kimliklerinin, bizi eğlendirmek ve etkilemek için özellikle tasarlanmış yapay ortamlara kitlesel göçü olarak izlenmektedir (Akt: Chatfield, 2013: 112).

Ergen dünyasının dijitalleşmesiyle boş zaman değerlendirme faaliyeti olarak görülen dijital oyunlar, yorgunluğu giderme, stres atma, eğlenme, yabancı dil geliştirme gibi faydalı unsurları yerine getirirken içeriğinde şiddet öğeleri barındırdığı için de şiddeti olağan hale getirmektedir. Ergenler oynadıkları oyunlarda kendilerini temsil eden karakterlerin yerine koyup benimseyebilmekte ve oyunların verdiği mesajdaki şiddet unsurlarından kolaylıkla etkilenabilmektedirler.

Anderson Bushman'a (2001) göre dijital dünyada çoğu ergen şiddet içerikli oyunları tercih etmektedir. Birçok araştırma da bu yönde yapılmaktadır. Bu durumun sebebi ise dijital oyunlardaki tercihin artışı olarak gösterilmektedir. Dijital oyunlar çocukların, gençlerin ve hatta günümüzde yetişkinlerin bile boş zamanlarının önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Dijital oyunlar ergenlerin öğrenmek için olağanüstü bir araçken, diğer taraftan içerdiği şiddet unsurlarından dolayı saldırgan davranışlar göstermelerine neden olmaktadır. Genellikle dijital oyunlar şiddet içeriğini ve savaşlarda yer alan saldırganlığı/hırçınlığı teşvik eden tarzda unsurları desteklemektedir (Akt: Karaaslan, 2015: 808). Dolayısıyla şiddet içerikli dijital oyunlardan ergenler aşırı derecede etkilenmekte ve oyundaki kahramanı da rol model alma eğilimi göstermektedirler. Bu sebeple ebeveynler çocuklarını özverili bir şekilde kontrol etmelidirler ve onlara sınırlı özgürlük tanıyabilmelidirler.

Dijital oyun kavramı çerçevesine değinirken genellikle olumsuz etkilerinden ve tehlikelerinden bahsedilmektedir. Ancak dijital oyun oynamanın birçok olumsuz etkileri olduğu kadar olumlu etkileri de bulunmaktadır. Dijital oyun oynamanın özellikle ergenler üzerinde olumlu etkileri oldukça fazladır. Dinç'e göre (2010: 26) bu olumlu etkiler;

- Verilen görevleri yerine getirip sorumluluk alabilme ve takip edebilme,
- Problem çözebilme yeteneği ve analitik düşünceye sahip olma,
- Motor yeteneklerinin gelişmesi ve koordinasyon yetenekleri,
- Lojistik gibi dağıtım ve kaynak araştırma yönetimi becerilerinin gelişmesi,
- Aynı zamanda birden çok iş yapabilme, takip edebilme ve yönetebilme,
- Pratik zekânın gelişmesi, analitik ve pratik düşünme, kararsızlığın azalması,
- Strateji oluşturabilme ve tahmin yürütebilme yeteneğinin artması,
- Okuma-yazma ve matematik becerilerinin gelişmesi,
- Örüntü (Pattern) tanıma,
- Tümevarımsal muhakeme yeteneğinin artması,
- Harita okuyabilme ve yön bulabilme yeteneklerinin gelişmesi,

- Neden sonuç ilişkisine bağlı karar verebilme,
- Takım çalışmasına uyum sağlayabilme ve işbirliği yapabilme yeteneklerinin artması,
- Dijital bilgi ve yeteneğinin artması,
- Eğlenceye bağlı olarak mutluluğun oluşturduğu avantajlar ve bir şeyleri başarma karşılığında aldığı ödül motivasyonunun artışı,
- Yaratıcılık ve buna bağlı olarak özgüvenin artması,
- Hareketli oyunlar aracılığı (Nintendo Wii, Kinect) ile fiziksel aktivitelerde bulunarak obezite gibi problemlerin azaltılması,
- Sinir, stres, negatif düşünme gibi olumsuz dürtülerin azaltılması gibi güzel olumlu örnekler yer almaktadır.

Dijital oyunlar birçok yönden olumlu görülmesine karşın son yıllarda çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri ve tehlikeleri giderek artmaktadır. Dijital oyunların olumsuz etkileri ise aşağıdaki gibi özetlenebilir (Taşdemir ve Aslan 2017: 242; Dinç, 2012: 24).

- Oyuncunun dijital oyun içerisinde kendini bir saldırganla özdeşleştirme ve karakterin kendisi olarak oyunda yer alabilmesi,
- Oyuncunun dijital oyunda şiddeti direkt olarak kendisinin uygulamasıdır
- Dijital oyunlarda (şiddet içeren oyunlarda) oyuncunun bir davranışın tüm aşamalarını (planlama, hazırlık, uygulama) gerçekleştirmesi,
- Şiddet içeren dijital oyunlarda davranışın oyuncu tarafından sürekli tekrar ediliyor olması,
- Dijital oyunlarda şiddet içerikli davranışların ödüllendiriliyor olması,
- Şiddet içeren dijital oyunların çocuklar üzerinde saldırgan duygu, düşüncelere ve davranışlara sebep olması,
- Çocuğun çok fazla oyun oynaması sonucunda asosyalleşmesi ve ders çalışma, spor yapma, okuma gibi aktivitelere vakit ayıramaması,
- Bazı oyunların çocuklar üzerinde yanlış değer yargıları oluşturması,
- Çocukların gerçek ile sanal arasındaki ayrımı yapamaması,
- Oyunlara gerektiğinden fazla vakit ayrılması ile gelecekteki eğitim hayatındaki başarının olumsuz etkilenmesi,
- Tercih edilen oyun türlerinden dolayı obeziteden Karpal sendromuna kadar ciddi fiziksel sorunların ortaya çıkması,
- Online tarzda oyunlarda çocuklar genellikle çevrimiçi tehdit unsurlarına açık olmaktadır ve argo dil kullanımı gibi birçok kötü dil kullanımına neden olması,
- Birçok çeşidi bulunan dijital oyunların ciddi anlamda bağımlılık oluşturması ve bunun sonucunda ise kullanıcılarda sinir bozukluğu, gergin olma durumu ve stresin meydana gelmesi,
- Aşırı oyun oynamaya bağlı olarak, dikkat ve konsantre olma bozukluğu gibi sorunlarla karşılaşması mümkün gözükmemektedir.

Bu olumlu ve olumsuz etkilerin çerçevesinde, dijital oyun bağımlılığı kavramı ayrıca durulması gereken konulardan bir tanesi olarak görülmektedir. Dolayısıyla çalışmanın devamında genel olarak bağımlılık ve dijital oyun bağımlılığı kavramlarına değinilmesi gerekmektedir.

### 2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık kavramı en geniş kapsamlı tanımıyla açıklanmak istenilirse; herhangi bir maddenin tedavi amacı gütmeyen, fizyolojik ihtiyaçlara karşılık vermeksizin, gittikçe artan dozda kullanılmasıdır (Dinç: 2010: 14). Bağımlılık tam anlamıyla bir beyin hastalığı olarak adlandırılabilir. Tedavi edilmesi zor ama mutlaka tedavi gerektiren bir hastalık olarak görülmektedir. Eğer tedavi edilmez ise ciddi zararlara yol açabilmektedir. Ancak dijital oyun bağımlılığı günümüzde tam olarak tedavi gerektiren bir hastalık olarak görülmemektedir. Buna

rağmen dijital oyun bağımlılığı kavramı otuz yılı aşkındır bilimsel yazınlarda yer almaktadır (Soper ve Miller, 1983: 40-43).

Bağımlılığın sosyal, davranışsal, biyolojik ve genetik gibi sebepleri bulunmaktadır. Ancak hiç bir sebep bağımlılığı açıklamakta yeterli bulunmamaktadır. Temelde biyolojik bir durum olan madde kullanımının bağımlılığa dönüşmesinde aslında altında yatan birçok etken vardır. Kişinin ruhsal özellikleri, çevresel faktörler, aile yapısı, genetik yatkınlık gibi özellikler kişilerin madde bağımlısı olmasında en önemli faktörlerdir. Bağımlılık kelimesi geçince ilk akla gelen madde bağımlılığı olsa da birçok türü bulunmaktadır. Giderek yaygınlaşmaya başlayan bireylerde gözlemlenen davranışsal bağımlılık türleri bulunmaktadır. Bunlar ise internet, kumar, dijital oyun, seks, alışveriş, yemek yeme ve ilişki bağımlılıkları olarak karşımıza çıkmaktadır (<https://npistanbul.com/amatem/bagimlilik-turleri> Erişim Tarihi: 15.12.2019).

İnternetin yanlış ve bağımlılık derecesinde kullanılması, ergenlerin benliklerinde problemler yaşamasına sebep olmaktadır. Teknoloji çocuğu olmanın inisiyatif eksikliği, gayret eksikliği, maymun iştahlılık, sabırsızlık, konsantre olma zorlukları, isteklerinin anında yerine getirilmesi arzusu gibi birçok sonuçları bulunmaktadır (Dinç, 2010: 49).

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili bu zamana kadar standart bir tanımlama yapılamamış olsa da, bir davranışsal bağımlılık türü olarak kabul edilen dijital oyun bağımlılığı, bireyin zarar görmesine karşın, uzun zaman denetimsiz bir biçimde oynaması olarak ifade edilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı kavramı genel olarak; kişinin uzun süre oyun oynaması ve buna engel olamaması, oynadığı oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyun sebebiyle sorumluluklarını yerine getirememesi, diğer faaliyetlerin yerine oyunu yeğlemesi gibi neticeleri olan bir olan bir kavramdır (Eni, 2017: 32).

Yeşilay Türkiye Bağımlılık Mücadele Eğitimi raporunda oyun bağımlılığına yer verilmiş ve oyun bağımlılığının belirtileri açıklanmıştır. Bu belirtiler bireylerin, çevresindeki kişilerle zaman geçirmek yerine oyun oynamayı tercih etmeleri, gerçek yaşamındaki başarılarından çok oyundaki başarılarını önemsemeleri, oyunda geçirdiği zamanla ve aileden uzaklaşmasıyla ilgili tartışmalar yaşamaları, bilgisayardan uzak durduğunda huzursuzluk ve sinirlilik hissetmeleri, sosyal ilişkilerinde sorunlar yaşamaları ve bedensel sorunların oluşması (uykusuzluk, göz sorunları gibi) olarak belirlenmiştir (Doğruluk, 2017: 54).

Dijital oyunlarda yer alan bazı özellikler ve bireylerde kazandırdığı duygular, oyuncularında bağımlılık durumunu destekleyen kavramlar olarak ele alınmaktadır. Bu özellikler ve duygular çoğunlukla kullanıcıların dijital oyunlara bağımlı olmasına ve özellikle de uzun vakitler geçirmesine neden olabilmektedir. Kullanıcıları güdüleyen özellikleri başarı, sosyal ve oyuna dalma bileşenleri başlıkları adı altında gruplandırılmıştır. Başarı bileşeni; yükselme, mekanik ve rekabet olarak tanımlanmaktadır. Sosyal bileşeni; ilişki, sosyalleşme ve ekip çalışması olarak adlandırılmıştır. Sonucu bileşen olarak oyuna dalma ise rol yapma, keşif, özelleştirme ve kontrol ve gerçeklerden kaçma olarak açıklanmıştır (Yee, 2006: 772-775). Ergenlerde gözlemlenen dijital oyun bağımlılığı için erken önlemler alındığı takdirde önüne geçilmesi mümkündür. Ergenlerin ebeveynlerine verdiği erken bağımlılık belirtileri aşırı yorgunluk, akademik sorunlar, hobilerine olan ilgide azalma, arkadaşlarından uzaklaşma ve söz dinlememe/karşı çıkma gibi daha birçok davranış bozuklukları olarak örneklendirilebilir (Ögel, 2014: 210-211).

Günümüzde teknolojinin hızla gelişmesi ile dijital oyun bağımlılığı kavramı da giderek çoğalmaktadır. Dijital oyun oynamanın özellikle ergenler üzerinde birçok olumlu yanı olmasına karşın olumsuz tarafları ve tehlikeleri ağır basmaktadır. Sınır koyulmadığı müddetçe ergenler dijital oyun bağımlılığına kolaylıkla yakalanmaktadır. Bu nedenle Griffiths'in (2003) dijital oyun

bağımlılığının önüne geçilmesi ve mücadele konularında ebeveynlere yönelik tavsiyeleri açıklayıcı ve yol gösterici olabilmektedir (Akt: Irmak ve Erdoğan, 2016:134);

- Çocukların “ne kadar”, “nerede”, “ne zaman” ve “ne tür” oyunları oynayabileceği ile ilgili ana kuralları/sınırları başında oluşturulmalı ve istikrarlı olunmalıdır.
- Seçilen oyunların içeriği araştırılıp, şiddet içerikli oyunları tercih etmelerinin yerine yaşlarına uygun, eğlenceli ve eğitici oyunlar seçmeleri için yardımcı olunmalıdır.
- Oyunların içeriği hakkında çocuklarla konuşulmalı ve gerçek ile sanal dünya arasındaki farkı anladığından emin olunması gerekmektedir.
- Dijital oyunların herkesin görebileceği alanlarda oynanması gerektiğini düzgün bir şekilde ifade edilmesi gerekmektedir.
- Bireysel ve yalnız oyun oynamak yerine grup oyunları oynamaya çocuklar teşvik edilmelidir.
- Oyun oynamayı ödev ya da diğer yapması gereken işleri yerine getirdikten sonra ödül olarak kullanılmalıdır.
- Oyun üreticilerinin ve bu konuda uzman bilgilerine ve önerilerine çocuklarınızın yerine getirdiklerinden emin olunması gerekmektedir.
- Çocuklarınızın boş zamanlarında devam ettirebileceği dijital oyunların dışında diğer sosyal faaliyetleri artırmaya çalışılmalıdır.
- Çocuklarınız başarısız olduğunda dijital oyunlardan uzaklaştırıp oyun konsolunu yasaklanmalı ve doğru zaman geldiğinde sadece geçici bir süre geri verilmesi gerekmektedir.

Sonuç olarak bağımlılıklar, bağımlılığın hayat düzenini ve sosyal ilişkilerini bozmaktadır. Bu bozulmaların önüne geçmek ve bağımlılıktan kurtulmanın akıllıca yollarından bir tanesi de profesyonel yardım almaktır. Birey bağımlılık sorununu kendi çözemiyorsa ve bağımlılığın boyutuyla ilişkili olarak psikolog, psikiyatrist gibi uzman kişiler bu sorunun çözümü doğrultusunda süreçte yer almalıdırlar (Tiryaki ve Karakuş, 2019: 151).

#### 2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı ile İlgili Araştırmalar

İnternet ve bilgisayar bağımlılığı araştırmaları, 1980’lerde karşımıza çıkmaya başlamış, 1989 yılında yapılan çalışmalarla sistemli bir şekilde ele alınmaya başlamıştır. Bu çalışmaların başlangıç yıllarında bilgisayar ve bilgisayar aktiviteleri ile oluşan bağımlılıklar ele alınırken, ilerleyen yıllardaki araştırmalarda genellikle çocuk ve ergenlerin bilgisayar kullanmalarının tarzları ve ne tarzda oyun türü tercih ettikleri ile dijital oyun oynama ve bilgisayar kullanım süreleri açısından bağımlılık dereceleri araştırılmıştır (Çavuş vd., 2016: 273). Ülkemizde gençler üzerinde yapılan araştırmalar da ise;

Dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları, ailelerin gelir düzeyinin çocukların bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları üzerinde etkili olduğu, yüksek gelir düzeyine sahip öğrencilerin daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları tespit edilmiştir (İnal ve Çağiltay, 2005, Yılmaz, 2008, Günüç, 2009, Erboy, 2010, Erboy ve Akar 2010, Horzum 2011, Şahin ve Tuğrul 2012, Güllü vs. 2012, Gökçearsan ve Durakoğlu 2014, Yılmaz vd. 2014). Bazı araştırmalar sonucunda ise (Taş vd. 2014, Madran ve Çakılcı 2014,) dijital oyun bağımlılığının yaşa, cinsiyete, sınıfa göre farklılık göstermediği saptanmıştır.

Akçay ve Özcebe (2012) tarafından çocuk ve ebeveynlerinin oyun oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi amacıyla gerçekleştirilen çalışmada ebeveynlerin dijital oyun oynama süreleri arttıkça çocuklarının da paralel olarak oyun oynama davranışlarında artış gözlemlenmiştir. Çalışmada elde edilen bir diğer sonuç ise ebeveynlerin yarısına yakın çocuklarının haftada birkaç



kez şiddet içeren oyunlar oynadığını ve anne babaların çoğunluğu, çocuklarının bu tarz şiddet içeren oyun oynamalarına kısıtlama getirdiklerini belirtmişlerdir.

Çakır (2013) tarafından ailelerin bilgisayar oyunlarına yönelik yaklaşımları ve öğrenciler üzerindeki etkilerinin belirlenmesi amacıyla ilköğretim ikinci kademe öğrenci velileri üzerinde gerçekleştirilen çalışmada katılımcıların % 78.1'i çocuğunu bilgisayar oyunu oynadığını, % 76.3'ü günlük 1-2 saat oyun oynadığını ifade ettiği görülmüştür. Aynı zamanda ebeveynlerin % 34.9'unun dijital oyunların çocukların başarısını olumsuz yönde etkilediği düşüncesinde oldukları tespit edilmiştir. Ebeveynlerden % 63.7'si bilgisayar oyunlarının çocuklar bağımlılığa neden olduğuna katıldıklarını, % 17.7'si katılmadığını, % 18.6'sı da kararsız olduğunu ifade etmiştir. Çalışmaya katılan ebeveynlerin % 74.9'u çocuklarının aklının bilgisayar oyunlarında kaldığını, % 59.1'i oyundaki karakterleri taklit ettiğini, % 47.9'u çocuklarının bilgisayar oyunlarından etkilenmediğini, % 31.6'sı da çocuklarının huzurlu olduğunu ifade etmiştir.

Aydoğdu'nun (2015) dijital oyunlar ve şiddet farkındalığının belirlenmesi amacıyla ebeveyn ve çocuklar üzerinde gerçekleştirdiği çalışma neticesinde ebeveynlerin % 60'ının çocuklarının dört saate kadar internette oyun oynamalarına izin verdikleri, % 50'sinin çocuklarının şiddet içerikli oyunlar oynadıklarını bilmelerine karşın % 35'inin çocuklarına bu konuda müdahalede bulunmadıklarını ifade ettikleri tespit edilmiştir. Çalışma neticesinde ebeveynlerin neredeyse tamamının bu durumu onaylamadıkları, dijital oyunlardaki şiddeti doğru bulmadıkları saptanmıştır. Yine yapılan çalışma neticesinde her ne kadar ebeveynlerin büyük kısmı şiddet içerikli oyunların çocuklar üzerinde olumsuz etkiye sahip olduğu ve önlem alınması gerektiğini düşünseler de kendilerinin herhangi bir önlem almadıklarını ifade ettikleri tespit edilmiştir.

Çetinkaya ve Sütçü (2016) tarafından çocukların gözüyle ebeveynlerin bilişim teknolojileri kullanımına yönelik kısıtlamaları ve bunların nedenleri üzerine gerçekleştirilen çalışma neticesinde katılımcıların % 67'sinin ebeveynlerinin kendilerine bilişim teknolojileri ve uygulamalarıyla ilgili kısıtlama getirdiği tespit edilmiştir. Öğrencilerin % 40.8'i kısıtlamanın anne tarafından, % 28.5'i baba tarafından, % 30.8'i de anne ve babanın ortak kararıyla yapıldığını belirtmiştir. Çalışmaya katılan öğrencilerden % 24.6'sı ebeveynlerinin çevrimiçi/çevrimdışı oyunlar nedeniyle, % 65.4'ü ise eğitim hayatını olumsuz yönde etkilediğinden kısıtlama getirdiğini düşündüklerini ifade etmişlerdir.

Çavuş ve arkadaşları (2016) tarafından üniversite öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen çalışmada en çok oynanan oyun türüne göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı farklılık olduğu, strateji, aksiyon-macera, spor ve çevrimiçi oyun oynamayı tercih edenlerin dijital oyun bağımlılığı açısından riskli gruplar olduğu, buna karşın simülasyon, eğitsel soru cevap ve bulmaca-zekâ oyunlarını tercih edenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük olduğu bildirilmiştir.

### 3. YÖNTEM

Araştırmanın metodoloji başlığı çerçevesinde amaç ve önemi, evren ve örnekleme, modeli ve uygulanması, soru formu ve ölçüm araçları, verilerin toplanması ve verilerin analizi, kullanılan testler ile araştırma soruları ve hipotezlere bağlı olarak ayrıntılı bir biçimde değerlendirmeler ve incelemeler içermektedir. Ayrıca bu çalışmada yöntemle ilişkin bilgiler ise lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve etkili olan faktörleri belirlemek için nicel araştırma yaklaşımına bağlı olarak betimleyici inceleme tasarımı gerçekleştirilmiştir.

#### 3.1. Evren ve Örneklem

Evren, bir çalışmada bilgi edinebilmek için gözlem yapılacak bireylerin ve objelerin hepsini kapsamaktadır. Diğer bir deyişle, açıklanmış veya betimleme yapılmış, tanımı yapılabilen

araştırma birimi ya da birimleri denilebilir. Evren bir araştırmada verilerin kaynak sağlayıcısıdır. Araştırmaların evreninin ölçüsü birbirinden farklılık göstermektedir. Bazen evren çok geniş kapsamlı olabilir, bazen de araştırma konusu bireylerin ve objelerin tamamını kapsadığı zamanlarda araştırmanın evreni gerçekçi olarak tamamlanmış olur. Sonuç olarak bu araştırma evreni konusuna bütün olarak girilmez, ancak temsili olarak ele alınabilir. Araştırmaların konusuna, işleyişine, amacına, niteliğine ve varsayımların olup olmaması gibi durumlara bağlı olarak evrenler farklılık gösterebilmektedir. Örnekleme ise yapılan araştırma kapsamında evrene gerçekçi olarak devam edilemediğinde, temsili olarak yer almaktadır. Araştırmanın evreninden elde edilen bu temsili bireyler ve objelerin ortaya çıkan bölümüne ise örnekleme denilebilir (Aziz, 2003: 23).

Araştırma Uşak il merkezinde Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı Kanyon Koleji, Anadolu Lisesi, Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi ve Ertuğrul Gazi Proje Okulu'nda gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın gerçekleştirileceği okulların belirlenmesinde mevcut öğrenci sayılarının yanı sıra okulun fiziki yapısı, ulaşılabilirlik durumu, yönetici ve öğretmenlerin işbirliği dikkate alınmıştır. Araştırmanın örnekleme belirtilen okullarda öğrenim görmekte olan 319 lise öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmaya dâhil edilen okullar arasında en fazla katılım olan 95 öğrenci ile Kanyon Koleji, 92 öğrenci ile Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi, 67 öğrenci ile Ertuğrul Gazi Proje Okulu ve son olarak 65 öğrenci ile Anadolu Lisesi yer almaktadır. Araştırmaya dâhil edilen okul ve öğrenci sayıları Tablo 1'de sunulmuştur.

**Tablo 1.** Ankete Katılan Okullar ve Öğrenci Sayıları

Okullar	Öğrenci Sayıları n (%)
Kanyon Koleji	145 (30,3)
Anadolu Lisesi	95 (19,8)
Şehit Abdülkadir Kılavuzu Anadolu Lisesi	124 (25,9)
Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115 (24,0)
TOPLAM	479 (100,0)

Yukarıda ifade edilenlerin kapsamında araştırmanın evrenini Uşak ilinde bulunan ve değerli araştırmacılar ile belirlenen 5 lisede okuyan öğrenciler oluşturmaktadır. Bu bilgiler çerçevesinde araştırmaya gönüllü olarak katılan 479 öğrencinin demografik değişkenler bakımından dağılımı aşağıda verilmiştir. Buna göre;

- Araştırmaya katılan öğrencilerin % 49,9'u kız, % 50,1'i erkektir.
- Katılımcıların % 44,5'i 14-15 yaş aralığında, % 45,9'u 16-17 yaş aralığında, % 9,6'sı ise 18-19 yaş aralığındadır.
- Ankete katılan öğrencilerin % 46,3'ü birinci, % 32,2'si ikinci, % 12,7'si üçüncü, % 8,8'i ise dördüncü sınıfta okumaktadır.
- Ailenin gelir durumu bakımından katılımcıların % 33,8'i 2001-4000 TL iken % 8,6'sı 0-2000 TL olarak yer almaktadır. Diğerleri homojen dağılım göstermiştir.
- Araştırmaya katılan öğrencilerin % 80,2'sinde kendisine ait bilgisayarı bulunurken, % 19,8'inde ise bulunmamaktadır.
- Katılımcıların % 95,2'sinde evinde internet varken, % 4,8'inde ise bulunmamaktadır.

### 3.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak anket kullanılmıştır. Anket 2 ana bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde öğrencilerin sosyo-demografik özelliklerine yönelik sorular yer almakta, ikinci bölümde dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemeye yönelik sorular bulunmaktadır.

Araştırmacılar tarafından literatür taraması sonucunda öğrencilerin yaş, cinsiyet, öğrenim gördüğü okul, sınıf gibi demografik özelliklerini, internet kullanım ve dijital oyun oynama özelliklerini içeren 16 soruluk bir anket formu oluşturulmuştur (Kars 2010, Kuss ve Griffiths 2012, Irmak 2014, Aslan ve Yazıcı 2016, Bat ve Kayacan 2016; Hazar ve Hazar 2017).

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini tespit etmek amacıyla Hazar ve Hazar (2017), Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından hazırlanmış ölçeklerden faydalanılmıştır. Yapılan değerlendirmeler neticesinde 24 soru ve 5 alt boyuttan oluşan dijital oyun bağımlılığı ölçeği hazırlanmıştır. Ölçek 5'li Likert tipinde ve 1-5 aralığında (1=hiçbir zaman 5=her zaman) puan almaktadır.

Ortaya konan araştırma deseni kapsamında veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından hazırlanan anket ve Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği kullanılmıştır. Hazar ve Hazar'ın (2017) geliştirmiş olduğu ölçek ve alt boyutlarından yararlanılarak dijital oyun bağımlılığı ölçeği anket soruları hazırlanmıştır (Young, 2004; Köroğlu, 2005; Horzum; 2008; Griffiths, 2015; Lemmens, 2012). Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin Türkiye'de geçerlik ve güvenilirliği Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılmıştır.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin güvenilirlik analizi sonuçları incelendiğinde tüm alt boyutlardan 0.7'nin üzerinde güvenilirlik katsayısı elde edildiği görülmekte olup bu da kullanılan ölçeğin alt boyutlar itibarıyla kabul edilebilir olduğunu göstermektedir. Ölçeğin tamamına ilişkin (DOB) Cronbach Alfa değeri ise 0.943 olarak tespit edilmiş olup bu da güvenilirlik düzeyinin mükemmel olduğunu göstermektedir.

### 3.3. Araştırmada Kullanılan İstatistik Teknikleri

Çalışmadan elde edilen veriler SPSS 21.0 paket programıyla analiz edilmiştir. Tanımlayıcı istatistikler olarak ortalama, standart sapma ve yüzde dağılımlar verilmiştir. İki parametreye sahip değişkenlere ilişkin karşılaştırmalarda bağımsız örneklem t testi, ikiden fazla parametreye sahip değişkenlere ilişkin karşılaştırmalarda tek yönlü varyans analizi (One Way ANOVA) kullanılmıştır.

### 3.4. Verilerin Toplanması

Araştırmaya dâhil edilecek okullar ve öğrenci sayılarının belirlenmesinin ardından veri toplaması için gerekli kişi ve kurumlardan yazılı onay alınmıştır. Veri toplama araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Hazırlanan anketler yüz yüze yapılmıştır. Anketler öğrencilerin onayı alındıktan sonra dağıtılmış, öğrencilere araştırmanın amacı ve anketteki sorulara nasıl cevap verecekleri hakkında açıklama yapılmıştır.

## 4. BULGULAR

Tablo 2. Öğrencilerin Demografik Özellikleri

	n	%
<b>Cinsiyet</b>		
Kız	239	49,9
Erkek	240	50,1
<b>Yaş (Yıl)</b>		
14-15	213	44,5
16-17	220	45,9
18-19	46	9,6
<b>Okul</b>		
Kanyon Koleji	145	30,3
Anadolu Lisesi	95	19,8
Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi	124	25,9
Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115	24,0
<b>Sınıf</b>		
1. Sınıf	222	46,3
2. Sınıf	154	32,2
3. Sınıf	61	12,7
4. Sınıf	42	8,8
<b>Ailenin Gelir Durumu (TL)</b>		
0-2000	41	8,6
2001-4000	162	33,8
4001-6000	131	27,3
> 6000	145	30,3
<b>Kendine Ait Bilgisayar</b>		
Evet	384	80,2
Hayır	95	19,8
<b>Evde İnternet</b>		
Evet	456	95,2
Hayır	23	4,8

Yapılmış olan çalışmaya dahil edilen öğrencilerin %49,9'u (n = 239) kız, %50,1'i (n = 240) ise erkektir. Öğrencilerden 213'ü (%44,5) 14-15, 220'si (%45,9) 16-17, 46'sı da (%9,6) 18-19 yaş arasındadır. Çalışmaya 4 lise dahil edilmiş olup öğrencilerden 145'i (%30,3) Kanyon Koleji, 124'ü (%25,9) Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi, 115'si (%24) Ertuğrul Gazi Proje Okulu, 95'i de (%19,8) Anadolu Lisesi'nde okumaktadır. Öğrencilerden 162'sinin (%33,8) ailesinin aylık geliri 2001-4000 TL arasında iken 41'inin (%8,6) 0-2000 TL, 145'inin (%30,3) 6000 TL üzeri, 131'inin (%27,3) de 4001-6000 TL arasında olduğu görülmüştür. Öğrencilerden 384'ünün (%80,2) kendine ait bilgisayarı, 456'sının (%95,2) evinde internet bağlantısı bulunmaktadır (Tablo 2).

**Tablo 3.** İnternet Kullanımı ve Boş Vakitlerini Değerlendirme Şekillerine İlişkin Dağılımlar

	n	%
<b>İnternete Çoğunlukla</b>		
Bilgisayar	114	23,8
Akıllı Telefon	276	57,6
Hepsi	89	18,6
<b>Boş Vakitleri Değerlendirme</b>		
TV izleyerek	64	13,4
Oyun oynayarak	173	36,1
Ödev yaparak/soru çözerek	9	1,9
Sosyal medya kullanarak	175	36,5
Diğer	58	12,1
<b>İnterneti Kullanma Amacı</b>		
Oyun oynamak	133	27,8
Sosyal medyayı kullanmak	217	45,3
Film ve dizi izlemek	50	10,4
Araştırma ve ders yapmak	48	10,0
Diğer	31	6,5
<b>Günlük İnternet Kullanma Süresi (dakika)</b>		
0-120	250	52,2
121-240	119	24,8
241-360	52	10,9
361-480	33	6,9
481-600	14	2,9
≥ 601	11	2,3

Öğrencilerden 276'sı (%57,6) internete çoğunlukla akıllı telefondan, 114'ü (%23,8) bilgisayardan bağlandığını ifade etmiştir. Öğrencilerden %36,5'i (n = 175) boş vakitlerini sosyal medya kullanarak, %36,1'i (n = 173) internette oyun oynayarak geçirdiğini ifade etmiştir. Öğrencilerin %45,3'ü interneti genel olarak sosyal medyayı kullanmak için, %27,8'i oyun oynamak, %10,4'ü film ve dizi izlemek, %10'u da araştırma ve ders yapmak için kullandığını ifade etmiştir. Öğrencilerin %52,2'si günlük ortalama 0-120 dakika internet kullandığını, %24,8'i 121-240 dakika, %6,9'u 361-480 dakika kullandığını ifade etmiştir (Tablo 3).

**Tablo 4.** Öğrencilerin Oyun Oynama Davranışlarına İlişkin Özelliklerine Göre Dağılımı

	n	%
<b>Günlük Oyun Oynama Süresi (dakika)</b>		
0-120	323	67,4
121-240	72	15,0
241-360	73	15,2
≥ 601	11	2,3
<b>Oyun Oynarken Kullanılan Alet</b>		
Bilgisayar	176	36,7
Akıllı telefon	299	62,4
Konsol	4	0,8
<b>Oyun Konsolunuz Var mı?</b>		
Evet	77	16,1
Hayır	402	83,9
<b>Genellikle Oynanan Oyun Türü</b>		
Macera	52	10,9
Spor ve yarış	15	3,1
Savaş ve strateji	262	54,7
Bulmaca ve zekâ	150	31,3

Çalışmaya dahil edilen öğrencilerden %67,4'ü günlük ortalama 0-120 dakika, %15'i 121-240 dakika, %15,2'si 241-360 dakika, %2,3'ü de 601 dakika ve daha uzun süre oyun oynadığını ifade etmiştir. Öğrencilerin %62,4'ü oyun oynarken akıllı telefonu, %36,7'si bilgisayarı, %0,8'i de oyun konsolunu kullandığını ifade etmiştir. Öğrencilerden yalnızca 77'sinde (%16,1) oyun konsolu olduğu görülmüştür. Öğrencilerin %54,7'sinin genellikle savaş ve strateji oyunları, %31,3'ünün bulmaca ve zekâ oyunları oynadığı tespit edilmiştir (Tablo 4).

**Tablo 5.** Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Elde Ettikleri Ortalama Puanlar

	n	x	Ss (±)
DOOYAOÇ	479	1.9202	0.70688
OSTGOYD	479	2.0404	0.82686
BSGE	479	1.8692	0.73557
YPFYOD	479	1.7714	0.63825
DOB	479	1.9176	0.67380

**DOOYAOÇ:** Dijital Oyun Oynama Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma

**OSTGOYD:** Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer

**BSGE:** Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi

**YPFYOD:** Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma

**DOB:** Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyunlar, yeni medyanın bir ürünü olup yeni medyanın özelliklerini de beraberinde getirmektedir. Dijital oyunlar incelenirken sadece metinsel özellikleri dikkate alınmamaktadır (Balcı ve Tiryaki, 2018: 16). Dijital oyun bağımlılığı kavramı, oyun oynama süresini kontrol edememe, başka etkinliklere karşı ilgi kaybının oluşması gibi olumsuz sonuçlarına rağmen oynamaya devam etme ve oyun oynanmadığı zamanlarda psikolojik olarak yoksunluk hissetme gibi belirtilerle görülen dürtü kontrol bozukluğu olarak nitelendirilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016: 218). Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini ölçmek için kullanılan ölçek 5 alt boyutta dijital oyun bağımlılığını ölçmekte olup her bir alt boyuttan elde edilen ortalama puanlar yukarıdaki tabloda görülmektedir. Tablo incelendiğinde en yüksek ortalama puanın "Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer", en düşük ortalama puanın

“Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” alt boyutundan elde edildiği görülmektedir (Tablo 5).

**Tablo 6.** Cinsiyete Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Karşılaştırılması

	Cinsiyet	n	x	Ss (±)	t	p
DOOYAOÇ	Kız	239	1.7853	.58355	-4.241	.000
	Erkek	240	2.0545	.78990		
OSTGOYD	Kız	239	1.8519	.64131	-5.108	.000
	Erkek	240	2.2281	.94175		
BSGE	Kız	239	1.7771	.69022	-2.753	.006
	Erkek	240	1.9609	.76863		
YPFYOD	Kız	239	1.6987	.58360	-2.500	.013
	Erkek	240	1.8438	.68193		
DOB	Kız	239	1.7876	.56772	-4.291	.000
	Erkek	240	2.0471	.74384		

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde edilen ortalama puanların öğrencilerin cinsiyetine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla bağımsız örneklem t testi kullanılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ölçen tüm alt boyutların cinsiyete göre farklılık gösterdiği ( $p < 0.05$ ). Yapılan analiz sonucunda erkek öğrencilerin tüm alt boyutlarda kız öğrencilere göre anlamlı şekilde daha yüksek puan elde ettikleri, aynı zamanda dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de anlamlı şekilde yüksek olduğu saptanmıştır (Tablo 6).

**Tablo 7.** Yaşa Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Karşılaştırılması

	Yaş	n	x	F	p
DOOYAOÇ	14-15 Yaş	213	2.0231	4.627	.010
	16-17 Yaş	220	1.8573		
	18-19 Yaş	46	1.7441		
OSTGOYD	14-15 Yaş	213	2.1867	6.708	.001
	16-17 Yaş	220	1.9476		
	18-19 Yaş	46	1.8070		
BSGE	14-15 Yaş	213	1.9433	2.437	.089
	16-17 Yaş	220	1.8299		
	18-19 Yaş	46	1.7137		
YPFYOD	14-15 Yaş	213	1.8310	1.754	.174
	16-17 Yaş	220	1.7307		
	18-19 Yaş	46	1.6902		
DOB	14-15 Yaş	213	1.7457	4.905	.008
	16-17 Yaş	220	1.8557		
	18-19 Yaş	46	1.7457		

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden öğrencilerin elde ettikleri puanların yaşa göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla tek yönlü varyans analizi (One Way ANOVA) kullanılmıştır. Yapılan analiz sonucunda DOOYAOÇ, OSTGOYD ve DOB alt boyutlarındaki farklılığın anlamlı olduğu görülmüştür ( $p < 0.05$ ) (Tablo 7). İlgili alt boyutlardaki farklılığın hangi yaş grupları arasında olduğunu tespit etmek için Post-Hoc (Tukey HSD) analizi yapılmıştır.

**Tablo 8.** Yaşa Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Tukey Testi Sonuçları

Değişkenler	(I)Yaş	(J)Yaş	Ortalamalar Arası Fark	P
DOOYAOÇ	14-15	16-17	0.16587	.038
		18-19	0.27902	.039
	16-17	14-15	-0.1659	.038
		18-19	0.11314	.581
	18-19	14-15	-0.2790	.039
		16-17	-0.11314	.581
OSTGOYD	14-15	16-17	0.23908	.007
		18-19	0.37971	.012
	16-17	14-15	-0.2391	.007
		18-19	0.14063	.538
	18-19	14-15	-0.3797	.012
		16-17	-0.14063	.538
DOB	14-15	16-17	0.16305	.031
		18-19	0.27308	.033
	16-17	14-15	-0.1631	.031
		18-19	0.11003	.567
	18-19	14-15	-0.2731	.033
		16-17	-0.11003	.567

İlgili alt boyuttaki farklılığın hangi yaş grupları arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post-Hoc (Tukey HSD) analizi sonucunda; 14-15 yaş arasındaki öğrencilerin DOOYAOÇ, OSTGOYD ve DOB düzeylerinin, 16-17 yaş ve 18-19 yaş arasındaki öğrencilerden anlamlı düzeyde farklılaştığı bulunmuştur ( $p < 0.05$ ). 14-15 yaş arasındaki öğrencilerin DOOYAOÇ düzeylerinin diğer yaş gruplarına göre anlamlı şekilde daha yüksek olduğu görülmüştür. Buna göre yaş, öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını etkileyen bir faktör olarak değerlendirilebilir (Tablo 8).

**Tablo 9.** Okula Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Karşılaştırılması

	Okul	n	x	F	p
DOOYAOÇ	Kanyon Koleji	145	1.9570	16.790	.000
	Anadolu Lisesi	95	1.6919		
	Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi	124	1.7345		
	Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115	2.2625		
OSTGOYD	Kanyon Koleji	145	2.1212	25.900	.000
	Anadolu Lisesi	95	1.6496		
	Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi	124	1.8184		
	Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115	2.5008		
BSGE	Kanyon Koleji	145	1.9197	7.550	.000
	Anadolu Lisesi	95	1.7043		
	Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi	124	1.7221		
	Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115	2.1002		
YPFYOD	Kanyon Koleji	145	1.8500	9.743	.000
	Anadolu Lisesi	95	1.5447		
	Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi	124	1.6734		
	Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115	1.9652		
DOB	Kanyon Koleji	145	1.9758	18.590	.000
	Anadolu Lisesi	95	1.6594		
	Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi	124	1.7446		
	Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115	2.2442		



Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden öğrencilerin elde ettikleri ortalama puanların okula göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla tek yönlü varyans analizi (One Way ANOVA) kullanılmıştır. Yapılan analiz sonucunda, tüm alt boyutların okullara göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmüştür ( $p < 0.05$ ) (Tablo 8). İlgili alt boyutlardaki farklılığın hangi okullar arasında olduğunu tespit etmek için çoklu karşılaştırma testlerinden Tukey testi yapılmıştır.

İlgili alt boyuttaki farklılığın hangi okullar arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post-Hoc (Tukey HSD) analizi sonucunda, DOOYAOÇ: Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma Düzeylerinin sadece Anadolu Lisesi ile Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür ( $p = 0.967$ ,  $p > 0.05$ ). Diğer okullar arasında anlamlı farklılık olduğu görülmüştür ( $p \leq 0.05$ ). Farklılığın Ertuğrul Gazi Proje Okulu öğrencileri lehine olduğu görülmüştür.

Okullara göre OSTGOYD: Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer boyutundaki farklılığın hangi okullar arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post-Hoc (Tukey HSD) analizi sonucunda, sadece Anadolu Lisesi ile Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür ( $p = 0.374$ ,  $p > 0.05$ ). Diğer okullar arasında anlamlı farklılık olduğu görülmüştür ( $p \leq 0.05$ ). Farklılığın Ertuğrul Gazi Proje Okulu öğrencileri lehine olduğu görülmüştür.

Okullara göre BSGE: Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi boyutundaki farklılığın hangi okullar arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post-Hoc (Tukey HSD) analizi sonucunda, Anadolu Lisesi ile Ertuğrul Gazi Proje Okulu arasında anlamlı farklılık olduğu görülmüştür ( $p = 0.000$ ,  $p \leq 0.05$ ). Ayrıca, Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi ile Ertuğrul Gazi Proje Okulu arasında anlamlı farklılık olduğu görülmüştür ( $p = 0.000$ ,  $p \leq 0.05$ ).

Okullara göre YPFYOD: Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma boyutundaki farklılığın hangi okullar arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post-Hoc (Tukey HSD) analizi sonucunda, Kanyon Koleji ile Anadolu Lisesi arasında anlamlı farklılık olduğu görülmüştür ( $p = 0.001$ ,  $p \leq 0.05$ ). Anadolu Lisesi ile Ertuğrul Gazi Proje Okulu arasında anlamlı farklılık olduğu görülmüştür ( $p = 0.000$ ,  $p \leq 0.05$ ). Ayrıca, Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi ile Ertuğrul Gazi Proje Okulu arasında anlamlı farklılık olduğu görülmüştür ( $p = 0.002$ ,  $p \leq 0.05$ ).

Okullara göre DOB: Dijital Oyun Bağımlılığı boyutundaki farklılığın hangi okullar arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post-Hoc (Tukey HSD) analizi sonucunda, sadece Anadolu Lisesi ile Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür ( $p = 0.762$ ,  $p > 0.05$ ). Diğer okullar arasında anlamlı farklılık olduğu görülmüştür ( $p \leq 0.05$ ). Tüm bu sonuçlara göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının okullara göre farklılık gösterdiği söylenebilir.

**Tablo 10.** Sınıfa Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Karşılaştırılması

	Sınıf	n	x	F	p
DOOYAOÇ	1.	222	2.0063	5.328	.001
	2.	154	1.7872		
	3.	61	2.0839		
	4.	42	1.7148		
OSTGOYD	1.	222	2.1804	8.209	.000
	2.	154	1.8379		
	3.	61	2.2323		
	4.	42	1.7645		
BSGE	1.	222	1.9253	2.665	.047
	2.	154	1.7883		
	3.	61	2.0003		
	4.	42	1.6786		
YPFYOD	1.	222	1.8176	2.579	.053
	2.	154	1.6867		
	3.	61	1.8975		
	4.	42	1.6548		
DOB	1.	222	2.0050	5.854	.001
	2.	154	1.7852		
	3.	61	2.0764		
	4.	42	1.7105		

Dijital oyun bağımlılığından elde edilen ortalama puanların sınıf değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Yapılan analiz sonucunda ortalama puanların sınıf değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaştığı görülmüştür ( $p \leq 0.05$ ). (Tablo 10). Sadece, YPFYOD: Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma alt boyutunda, sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık görülmemiştir ( $p=0.053$ ,  $p > 0.05$ ).

İlgili alt boyutlardaki farklılığın hangi sınıflar arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post-Hoc (Tukey HSD) analizi sonucuna göre, DOOYAOÇ alt boyutunda 1. ile 2. sınıflar arasında, 2. ile 3. sınıflar arasında ve 3. ile 4. sınıflar arasında anlamlı farklılıklar görülmüştür ( $p \leq 0.05$ ). OSTGOYD alt boyutunda 1. ile 2. sınıflar arasında, 1. ile 4. sınıflar arasında, 2 ile 3. sınıflar arasında ve 3. ve 4. sınıflar arasında anlamlı farklılıklar görülmüştür ( $p \leq 0.05$ ). Tukey testi sonucuna göre YPFYOD alt boyutunda, sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Son olarak, DOB alt boyutunda, 1.sınıflar ile 2.sınıflar arasında, 1.sınıflar ile 4.sınıflar arasında, 2.sınıflar ile 3.sınıflar arasında ve 3.sınıflar ile 4.sınıflar arasında anlamlı farklılıklar görülmüştür. Tüm bu sonuçlara göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının sınıflarına göre farklılık gösterdiği söylenebilir.

**Tablo 11.** Ailenin Gelir Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Karşılaştırılması

	Ailenin Gelir Durumu (TL)	n	x	F	p
DOOYAOÇ	0-2000	41	1.9617	.767	.513
	2001-4000	162	1.8980		
	4001-6000	131	1.8640		
	≥ 6000	145	1.9839		
OSTGOYD	0-2000	41	2.2010	2.719	.044
	2001-4000	162	2.0247		
	4001-6000	131	1.8935		
	≥ 6000	145	2.1452		
BSGE	0-2000	41	1.8493	.363	.780
	2001-4000	162	1.8598		
	4001-6000	131	1.8311		
	≥ 6000	145	1.9197		
YPFYOD	0-2000	41	1.9207	2.382	.069
	2001-4000	162	1.7346		
	4001-6000	131	1.6870		
	≥ 6000	145	1.8466		
DOB	0-2000	41	1.9951	1.449	.228
	2001-4000	162	1.8975		
	4001-6000	131	1.8364		
	≥ 6000	145	1.9915		

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden öğrencilerin elde ettikleri ortalama puanların ailenin gelir durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (One Way ANOVA) sonucunda ailenin gelir durumunun dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin anlamlı olmadığı görülmüştür ( $p>0.05$ ) (Tablo 11). Sadece alt boyutlarda OSTGOYD ile ailenin gelir durumu arasında anlamlı farklılık görülmüştür ( $p=0.044$ ,  $p\leq 0.05$ ). Ailenin gelir durumuna göre, OSTGOYD alt boyutundaki farklılığın hangi gelir dağılımları arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post-Hoc (Tukey HSD) analizi yapılmıştır.

**Tablo 12.** Ailenin Gelir Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Tukey Testi Sonuçları

Değişkenler	(I) Gelir	(J) Gelir	Ortalamalar Arası Fark	P
OSTGOYD	0-2000	2001-4000	.17628	.611
		4001-6000	.30746	.158
		≥ 6000	.05573	.981
	2001-4000	0-2000	-.17628	.611
		4001-6000	.13118	.527
		≥ 6000	-.12055	.575
	4001-6000	0-2000	-.30746	.158
		2001-4000	-.13118	.527
		≥ 6000	-.25173	.055
	≥ 6000	0-2000	-.5573	.981
		2001-4000	.12055	.575
		4001-6000	.25173	.055

Tukey testi sonucuna göre, en yakın farklılık 4001-6000 TL ile 6000 TL ve üzeri gelir dağılımları arasında görülmüştür ( $p=0.055$ ) (Tablo 12). Tüm bu sonuçlara göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının ailelerinin gelir dağılımına göre farklılık göstermediği söylenebilir.

**Tablo 13.** Kendine Ait Bilgisayara Sahip Olup Olmama Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Karşılaştırılması

	Kendine Ait Bilgisayar	n	x	Ss ( $\pm$ )	t	p
DOOYAOÇ	Evet	384	1.9324	.71121	.763	.446
	Hayır	95	1.8706	.69060		
OSTGOYD	Evet	384	2.0835	.83568	2.304	.017
	Hayır	95	1.8662	.77003		
BSGE	Evet	384	1.8770	.73567	.469	.640
	Hayır	95	1.8375	.73822		
YPFYOD	Evet	384	1.7845	.62342	.845	.399
	Hayır	95	1.7184	.69596		
DOB	Evet	384	1.9374	.67354	1.292	.197
	Hayır	95	1.8377	.67246		

Öğrencilerin kendilerine ait bilgisayarları olup olmamasına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanlar arasında farklılık olup olmadığını tespit etmek için bağımsız örneklem t testi yapılmıştır. Testin sonucuna göre DOOYAOÇ ( $p=0.446$ ,  $p>0.05$ ), BSGE ( $p=0.640$ ,  $p>0.05$ ), YPFYOD ( $p=0.399$ ,  $p>0.05$ ), ve DOB ( $p=0.197$ ,  $p>0.05$ ) alt boyutlarında homojen dağılım vardır ancak öğrencilerin kendine ait bilgisayara sahip olmanın dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir farklılığa yol açmadığı görülmüştür ( $p>0.05$ ) (Tablo 13). Ancak, OSTGOYD ( $p=0.017$ ,  $p\leq 0.05$ ) alt boyutunda, öğrencilerin kendine ait bilgisayara sahip olmanın dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir farklılığa yol açtığı görülmüştür ( $p\leq 0.05$ ) (Tablo 13). Tüm bu sonuçlara göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığın, kendilerine ait bilgisayarları olup olmamasına göre farklılık göstermediği söylenebilir.

**Tablo 14.** Oyun Konsolu Olup Olmama Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Karşılaştırılması

	Oyun Konsolu	n	x	Ss ( $\pm$ )	t	p
DOOYAOÇ	Evet	77	2.0925	.76155	2.346	.019
	Hayır	402	1.8872	.69204		
OSTGOYD	Evet	77	2.3271	1.05766	3.357	.008
	Hayır	402	1.9855	.76430		
BSGE	Evet	77	1.9395	.72569	.915	.360
	Hayır	402	1.8557	.73758		
YPFYOD	Evet	77	1.9513	.73229	2.718	.007
	Hayır	402	1.7369	.61363		
DOB	Evet	77	2.0988	.75802	2.591	.010
	Hayır	402	1.8829	.65175		

Öğrencilerin oyun konsoluna sahip olup olmama durumuna göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında farklılık olup olmadığını tespit etmek için amacıyla bağımsız örneklem t testi kullanılmıştır. Yapılan bağımsız örneklem t testi neticesinde öğrencilerin oyun konsolu olup olmamasının, DOOYAOÇ, OSTGOYD, YPFYOD ve DOB alt boyutlarında farklılık gösterdiği saptanmıştır ( $p<0.05$ ). Ancak sadece BSGE alt boyutunda, oyun konsolosuna sahip olmamanın anlamlı bir farklılığa yol açmadığı görülmüştür ( $p=0.360$ ) (Tablo 14). Tüm bu sonuçlara göre

öğrencilerin dijital oyun bağımlılığın, oyun konsoluna sahip olup olmamasına göre farklılık gösterdiği söylenebilir.

**Tablo 15.** Sosyal Medya Tutum Ölçeğinden Elde Edilen Puanların Karşılaştırılması

	n	X	Ss (±)
Toplumsal tutumlar	479	2.3779	.94535
Doyumlar	479	2.5809	.98742
Açık görüşlülük	479	3.3027	.87681
Sosyalleşme	479	2.2610	.92020
Bağımlılık	479	2.7875	.94360
İçselleştirme	479	2.5151	.82530
Çabasız bilgi	479	3.5394	.59992

Öğrencilerin sosyal medyaya ilişkin tutumlarını ölçmek amacıyla kullanılan ölçek “toplumsal tutumlar”, “doyumlar”, “açık görüşlülük”, “sosyalleşme”, “bağımlılık”, “içselleştirme” ve “çabasız bilgi” olmak üzere yedi alt boyuta sahiptir. Öğrencilerin ölçekten elde ettikleri ortalama puanlar yukarıdaki tabloda görülmektedir. Tablodan da görüleceği üzere öğrenciler en yüksek ortalama puanı “çabasız bilgi”, en düşük ortalama puanı ise “sosyalleşme” alt boyutundan elde etmiştir (Tablo 15).

**Tablo 16.** Cinsiyete Göre Sosyal Medya Tutum Ölçeğinden Elde Edilen Puanların Karşılaştırılması

	Cinsiyet	n	X	Ss (±)	t	p
Toplumsal tutumlar	Kız	239	2.2554	0.88956	-2.853	.005
	Erkek	240	2.5000	0.98457		
Doyumlar	Kız	239	2.5321	0.97198	-1.082	.280
	Erkek	240	2.6296	1.00221		
Açık görüşlülük	Kız	239	3.2458	0.87055	-1.419	.157
	Erkek	240	3.3594	0.88115		
Sosyalleşme	Kız	239	2.1747	0.91674	-2.055	.040
	Erkek	240	2.3469	0.91749		
Bağımlılık	Kız	239	2.8176	0.99200	.696	.487
	Erkek	240	2.7575	0.89388		
İçselleştirme	Kız	239	2.4644	0.82712	-1.343	.180
	Erkek	240	2.5656	0.82210		
Çabasız bilgi	Kız	239	3.6029	0.58060	2.321	.021
	Erkek	240	3.4762	0.61326		

Öğrencilerin cinsiyetine göre sosyal medya tutum ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanlar arasında farklılık olup olmadığını tespit etmek için yapılan bağımsız örneklem t testi neticesinde, “toplumsal tutumlar”, “sosyalleşme” ve “çabasız bilgi” alt boyutlarında, cinsiyetin sosyal medya tutum ölçeğinde anlamlı bir farklılığa yol açtığı görülmüştür ( $p \leq 0.05$ ) (Tablo 16). Erkek öğrenciler “toplumsal tutumlar” ve “sosyalleşme” alt boyutlarında daha yüksek puan elde ederken, kız öğrencilerin “çabasız bilgi” alt boyutundan elde ettikleri ortalama puanların erkek öğrencilerden anlamlı şekilde daha yüksek olduğu görülmüştür ( $p < 0.05$ ) (Tablo 16).

**Tablo 17.** Okula Göre Sosyal Medya Tutum Ölçeğinden Elde Edilen Puanların Karşılaştırılması

	Okul	n	X	F	p
Toplumsal tutumlar	Kanyon Koleji	145	2.3427	3.338	.019
	Anadolu Lisesi	95	2.4040		
	Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi	124	2.2069		
	Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115	2.5853		
Doyumlar	Kanyon Koleji	145	2.5866	4.264	.005
	Anadolu Lisesi	95	2.5202		
	Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi	124	2.3880		
	Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115	2.8320		
Açık görüşlülük	Kanyon Koleji	145	3.3448	.232	.874
	Anadolu Lisesi	95	3.2816		
	Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi	124	3.2601		
	Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115	3.3130		
Sosyalleşme	Kanyon Koleji	145	2.2569	13.882	.000
	Anadolu Lisesi	95	1.9605		
	Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi	124	2.1008		
	Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115	2.6870		
Bağımlılık	Kanyon Koleji	145	2.8483	5.877	.001
	Anadolu Lisesi	95	2.5832		
	Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi	124	2.6323		
	Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115	3.0470		
İçselleştirme	Kanyon Koleji	145	2.5500	5.461	.001
	Anadolu Lisesi	95	2.3605		
	Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi	124	2.3790		
	Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115	2.7457		
Çabasız bilgi	Kanyon Koleji	145	3.5647	.796	.497
	Anadolu Lisesi	95	3.6024		
	Şehit Abdülkadir Kılavuz Anadolu Lisesi	124	3.5018		
	Ertuğrul Gazi Proje Okulu	115	3.4962		

Sosyal medya tutum ölçeğinden elde edilen ortalama puanların okul değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Yapılan istatistiksel analiz sonucunda “toplumsal tutumlar”, “doyumlar”, “sosyalleşme”, “bağımlılık” ve “içselleştirme” alt boyutlarındaki farklılığın anlamlı olduğu görülmüştür ( $p \leq 0.05$ ). Ancak “Açık görüşlülük” ve “Çabasız bilgi” alt boyutlarında, okullara göre farklılığın anlamlı olmadığı saptanmıştır ( $p > 0.05$ ) (Tablo 17). Tüm bu sonuçlara göre, sosyal medya tutum ölçeğinin öğrencilerin okudukları okullara göre farklılık gösterdiği söylenebilir.

**Tablo 18.** Sınıfa Göre Sosyal Medya Tutum Ölçeğinden Elde Edilen Puanların Karşılaştırılması

	Sınıf	n	X	F	p
Toplumsal tutumlar	1.	222	2.4296	1.268	.285
	2.	154	2.2793		
	3.	61	2.5025		
	4.	42	2.2857		
Doyumlar	1.	222	2.5531	2.555	.055
	2.	154	2.5874		
	3.	61	2.8470		
	4.	42	2.3181		
Açık görüşlülük	1.	222	3.2568	1.523	.208
	2.	154	3.3393		
	3.	61	3.4795		
	4.	42	3.1548		
Sosyalleşme	1.	222	2.3097	3.431	.017
	2.	154	2.1591		
	3.	61	2.5123		
	4.	42	2.0119		
Bağımlılık	1.	222	2.7333	3.380	.018
	2.	154	2.7909		
	3.	61	3.1148		
	4.	42	2.5857		
İçselleştirme	1.	222	2.4887	2.678	.047
	2.	154	2.5032		
	3.	61	2.7664		
	4.	42	2.3333		
Çabasız bilgi	1.	222	3.4953	.826	.480
	2.	154	3.5908		
	3.	61	3.5690		
	4.	42	3.5417		

Sosyal medya tutum ölçeğinden elde edilen ortalama puanların sınıf değişkenine göre anlamlı biçimde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi yapılmıştır. Analiz sonucuna göre, “sosyalleşme”, “bağımlılık” ve “içselleştirme” alt boyutlarında farklı sınıflar arasındaki farkın anlamlı olduğu ( $p \leq 0.05$ ) görülmüştür. Diğer alt boyutlardaki sınıflar arası farkın anlamlı olmadığı saptanmıştır ( $p > 0.05$ ) (Tablo 18).

Farklılığın hangi sınıflar arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post-Hoc (LSD) analizi neticesinde, “sosyalleşme” alt boyutunda, 2. sınıflar ile 3. sınıflar ( $p = 0.011$ ,  $p \leq 0.05$ ) ve 3. sınıflar ile 4. sınıflar ( $p = 0.039$ ,  $p \leq 0.007$ ) arasında anlamlı farklılıklar olduğu saptanmıştır. “Bağımlılık” alt boyutunda 1. sınıflar ile 3. Sınıflar ( $p = 0.005$ ,  $p \leq 0.05$ ), 2. sınıflar ile 3. sınıflar ( $p = 0.023$ ,  $p \leq 0.05$ ) ve 3. sınıflar ile 4. sınıflar ( $p = 0.005$ ,  $p \leq 0.007$ ) arasında anlamlı farklılıklar olduğu saptanmıştır. Son olarak, “içselleştirme” alt boyutunda da 1. sınıflar ile 3. Sınıflar ( $p = 0.020$ ,  $p \leq 0.05$ ), 2. sınıflar ile 3. sınıflar ( $p = 0.035$ ,  $p \leq 0.05$ ) ve 3. sınıflar ile 4. sınıflar ( $p = 0.009$ ,  $p \leq 0.007$ ) arasında anlamlı farklılıklar olduğu saptanmıştır.

**Tablo 19.** Ailenin Gelir Durumuna Göre Sosyal Medya Tutum Ölçeğinden Elde Edilen Bulgular

	Ailenin Gelir Durumu (TL)	n	X	F	p
Toplumsal tutumlar	0-2000	41	1.9673	3.081	.027
	2001-4000	162	2.3767		
	4001-6000	131	2.4122		
	≥ 6000	145	2.4645		
Doyumlar	0-2000	41	2.1712	2.629	.050
	2001-4000	162	2.6243		
	4001-6000	131	2.5987		
	≥ 6000	145	2.6323		
Açık görüşlülük	0-2000	41	3.0610	1.469	.222
	2001-4000	162	3.3796		
	4001-6000	131	3.2958		
	≥ 6000	145	3.2914		
Sosyalleşme	0-2000	41	1.8598	3.962	.008
	2001-4000	162	2.3318		
	4001-6000	131	2.1813		
	≥ 6000	145	2.3672		
Bağımlılık	0-2000	41	2.5268	2.257	.081
	2001-4000	162	2.8420		
	4001-6000	131	2.6901		
	≥ 6000	145	2.8883		
İçselleştirme	0-2000	41	2.2927	1.835	.140
	2001-4000	162	2.5432		
	4001-6000	131	2.4542		
	≥ 6000	145	2.6017		
Çabasız bilgi	0-2000	41	3.5298	.157	.925
	2001-4000	162	3.5652		
	4001-6000	131	3.5206		
	≥ 6000	145	3.5303		

Öğrencilerin ailelerinin gelir durumuna göre sosyal medya tutum ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanlar arasında farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla uygulanan tek yönlü varyans analizi (One Way ANOVA) yapılmıştır. Analiz sonucuna göre, ailenin gelir durumunun sosyal medya tutumu alt boyutlarından “toplumsal tutumlar”, “doyumlar” ve “sosyalleşme” üzerinde anlamlı farklılığa neden olduğu görülmüştür ( $p \leq 0.05$ ). Diğer alt boyutlardaki ailenin gelir durumu arasındaki farkın anlamlı olmadığı saptanmıştır ( $p > 0.05$ ) (Tablo 19).

Farklılığın hangi gelir grupları arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post-Hoc (LSD) analizi neticesinde, “toplumsal tutumlar”, “doyumlar” ve “sosyalleşme” alt boyutlarında, 0-2000 TL gelir grubu ile diğer tüm gruplar arasında anlamlı farklılık olduğu saptanmıştır ( $p \leq 0.05$ ).



**Tablo 20.** Kendine Ait Bilgisayara Sahip Olup Olmama Durumuna Göre Sosyal Medya Tutum Ölçeğinden Elde Edilen Bulgular

	Kendine Ait Bilgisayar	n	X	Ss (±)	t	p
Toplumsal tutumlar	Evet	384	2.3455	.96039	-1.509	.132
	Hayır	95	2.5088	.87451		
Doyumlar	Evet	384	2.5552	1.00845	-1.148	.219
	Hayır	95	2.6851	.89481		
Açık görüşlülük	Evet	384	3.2799	.88582	-1.143	.254
	Hayır	95	3.3947	.83760		
Sosyalleşme	Evet	384	2.2676	.94003	.316	.752
	Hayır	95	2.2342	.83937		
Bağımlılık	Evet	384	2.7630	.95921	-1.141	.255
	Hayır	95	2.8863	.87551		
İçselleştirme	Evet	384	2.5039	.84271	-0.598	.550
	Hayır	95	2.5605	.75329		
Çabasız bilgi	Evet	384	3.4980	.58072	-3.064	.002
	Hayır	95	3.7068	.64866		

Öğrencilerin kendine ait bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre sosyal medya tutum ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanlar arasında farklılık olup olmadığını tespit etmek için yapılan bağımsız örneklem t testi neticesinde kendine ait bilgisayarı olmayan öğrencilerin “çabasız bilgi” alt boyutunda anlamlı şekilde daha yüksek puan elde ettikleri görülmüştür ( $p < 0.05$ ) (Tablo 20).

**Tablo 21.** İnternete Bağlanılan Cihaza Göre Sosyal Medya Tutum Ölçeğinden Elde Edilen Puanların Karşılaştırılması

	İnternete Bağlanılan Cihaz	n	X	F	p
Toplumsal tutumlar	Bilgisayar	114	2.3451	1.852	.158
	Akıllı Telefon	276	2.4408		
	Hepsi	89	2.2249		
Doyumlar	Bilgisayar	114	2.4949	.632	.532
	Akıllı Telefon	276	2.5972		
	Hepsi	89	2.6407		
Açık görüşlülük	Bilgisayar	114	3.1711	2.118	.121
	Akıllı Telefon	276	3.3678		
	Hepsi	89	3.2697		
Sosyalleşme	Bilgisayar	114	2.0746	3.182	.042
	Akıllı Telefon	276	2.3080		
	Hepsi	89	2.3539		
Bağımlılık	Bilgisayar	114	2.6281	2.381	.094
	Akıllı Telefon	276	2.8181		
	Hepsi	89	2.8966		
İçselleştirme	Bilgisayar	114	2.3816	2.149	.118
	Akıllı Telefon	276	2.5716		
	Hepsi	89	2.5112		
Çabasız bilgi	Bilgisayar	114	3.4459	1.832	.161
	Akıllı Telefon	276	3.5666		
	Hepsi	89	3.5749		

Öğrencilerin internete bağlandıkları cihaza göre sosyal medya tutum ölçeğinden elde edilen puanlar arasında farklılık olup olmadığını tespit etmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (One Way ANOVA) neticesinde gruplar arasında sadece “sosyalleşme” alt boyutunda anlamlı fark saptanmıştır ( $p<0.05$ ) (Tablo 21).

Öğrencilerin internete bağlandıkları cihaza göre, “sosyalleşme” alt boyutundaki farklılığın internete bağlanılan hangi cihazlar arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Post-Hoc (LSD) analizi yapılmıştır.

**Tablo 22.** İnternete Bağlanılan Cihaza Göre Sosyal Medya Tutum Ölçeği Düzeylerinin Post-Hoc (LSD) Testi Sonuçları

Değişkenler	(D)İnternete daha çok nereden	(J) İnternete daha çok nereden	Ortalamalar Arası Fark	P
Sosyalleşme	Bilgisayar	Akıllı Telefon	-.2334	.023
		Hepsi	-.2794	.032
	Akıllı Telefon	Bilgisayar	.23341	.023
		Hepsi	-.04596	.681
	Hepsi	Bilgisayar	.27937	.032
		Akıllı Telefon	.4596	.681

Post-Hoc (LSD) testi sonucuna göre, bilgisayar ile akıllı telefon, bilgisayar ve hepsi grupları arasında anlamlı farklılık görülmüştür ( $p<0.05$ ) (Tablo 22).

**Tablo 23.** Oyun Konsoluna Sahip Olup Olmama Durumuna Göre Sosyal Medya Tutum Ölçeğinden Elde Edilen Puanların Karşılaştırılması

	Oyun Konsolu	n	X	Ss (±)	t	p
Toplumsal tutumlar	Evet	77	2.1732	.83318	-2.081	.038
	Hayır	402	2.4171	.96132		
Doyumlar	Evet	77	2.4671	1.07000	-1.104	.270
	Hayır	402	2.6027	.97070		
Açık görüşlülük	Evet	77	3.1948	.86946	-1.179	.239
	Hayır	402	3.3234	.87777		
Sosyalleşme	Evet	77	2.1169	.91819	-1.502	.134
	Hayır	402	2.2886	.91915		
Bağımlılık	Evet	77	2.6649	1.09373	-1.245	.274
	Hayır	402	2.8109	.91170		
İçselleştirme	Evet	77	2.3506	.92858	-1.914	.086
	Hayır	402	2.5466	.80144		
Çabasıız bilgi	Evet	77	3.5468	.54405	.117	.907
	Hayır	402	3.5380	.61066		

Öğrencilerin oyun konsoluna sahip olup olmama durumuna göre sosyal medya tutum ölçeğinden elde edilen puanlar arasında farklılık olup olmadığını tespit etmek için yapılan bağımsız örneklem t testi yapılmıştır. T testi neticesinde “toplumsal tutumlar” alt boyutunda anlamlı farklılık saptanmıştır ( $p<0.05$ ). Oyun konsoluna sahip olan öğrencilerin alt anlamlı şekilde daha yüksek puan elde ettikleri görülmüştür (Tablo 23).

## SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüzde sürekli gelişme gösteren dijital çağda internete ulaşımının giderek kolaylaşması ve teknolojinin hızla ilerlemesi ile ergenlerin ve çocukların, hatta bireylerin güvenliği de tehlike altına girmektedir. Dijital oyun kullanımının ergenler üzerinde olumsuz etkileri ve tehlikeleri de gün geçtikçe artış göstermektedir. Son yıllarda hızla artan elektronik oyuncak ilgisinin giderek

tehlikeli boyutlara ulaştığı iddia edilmektedir. Elektronik oyuncaklar çocukların ve ergenlerin yetersiz bir ortamda sıkışıp kalmasına neden olan bireysel oyunlardır. Ergenlerin yaratıcılık yeteneğinin gelişmesini engellemekte ve sosyal gelişimlerini olumsuz açıdan etkilemektedir (Yavuzer, 2000: 191-199). Dijital oyun oynamanın davranış bozukluklarına kadar gittiği bu çalışmada da saptanmıştır. Özellikle bağımlılık seviyesine kadar ulaşması çocuklar üzerinde büyük tehdit oluşturmaktadır. Dijital oyun ortamlarında kullanılan nefret söylemleri ve şiddet içerikli unsurlar hızlı bir şekilde yayılmakta ve hatta popüler hale gelmektedir. Ancak dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkileri ve teknolojinin dinamik bir yapıya sahip olmasından dolayı engellenmesi giderek zorlaşmaktadır. Bu bağlamda ailelere büyük pay düşmektedir. Ebeveynler çocuklar üzerinde doğru yaklaşım sağlayamadıkları müddetçe dijital oyunların yaydığı tehlikelerden çocukları korumaları güçleşecektir. Sınır koyulmadığı takdirde çocuklar dijital oyun bağımlılığına ve şiddete kolaylıkla eğilim göstereceklerdir. Dolayısıyla bu çalışmayla dijital oyun bağımlılığı kavramına katkıda bulunmuş olup, sonucunda ailelere ve ergenlere tavsiyeler sunulmuştur. Bu amaç ve çerçevede anket geliştirilmiş olup araştırmanın işleyiş süreci oluşturulmuştur.

Araştırmanın işleyiş süreci kapsamında literatürden yararlanılarak hazırlanan bağımlılık ölçeklerinde ilişkisel faktör analizi kullanılmıştır. Araştırmanın amacına ulaşmak için 479 lise öğrencisinden toplanan veriler kullanılmıştır. Bunun sonucunda ulaşılan verilere göre araştırmaya katılan öğrenci sayısında kız öğrencilerin daha fazla olduğu saptanmıştır. Bağımlılık ölçeğinin cinsiyet ayrımında etkisi yapılan araştırma sonucu anlaşılmıştır. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına yatkınlığının daha fazla olduğu araştırma sonucunda elde edilmiştir. Bu durum cinsiyet farklılığının dijital oyun bağımlılığında bile etkisinin olduğunu ortaya koymaktadır. Öğrencilerin çoğunluğu kendilerine ait akıllı telefonda internete bağlandıklarını ve interneti kullanma amaçlarının genellikle oyun oynamak ve sosyal medya kullanmak olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin günlük oyun oynama süreleri genellikle 120 dakika olarak tespit edilmiş olup, yine çoğunluğun akıllı telefonda oyun oynadıkları ve genellikle savaş ve strateji oyunları, bulmaca ve zekâ oyunları oynadıkları gözlemlenmiştir. Şiddet içerikli oyun üretiminin giderek artmasının en büyük sebebinin tüketim olduğu da bunun sonucunda ortaya koyulmuştur.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin bulgularda ise yaş unsurunun dijital oyun bağımlılığına etkisi gözlemlenmiştir. Araştırmanın sonucunda 14-15 yaş aralığındaki çocukların dijital oyun bağımlılığına yatkınlığının daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Bu sonuca göre yaş unsurunun oyun bağımlılığı üzerinde etkisinin tehlikeleri gözlemlenmektedir. Ebeveynlerin kendilerini bu konuda geliştirmeleri gerektiği bir kez daha ortaya konulmuştur. Dijital oyun bağımlılığı düzeyinin okullara göre karşılaştırılmasında farklılık tespit edilmiştir. Bu farklılığın sonucunda dijital oyun bağımlılığı düzeyinin Kanyon Koleji ve Ertuğrul Gazi Proje Okulları'nın daha fazla olduğu elde edilmiştir. Buna göre özel okul öğrencilerinin gelir durumlarının bir kez daha bağımlılık unsurunda etkili olduğu anlaşılmıştır. Yapılan istatistiksel analiz neticesinde aynı zamanda oyun oynama süresindeki artışa bağlı olarak dijital oyun bağımlılığının (DOB) arttığı, ancak farkın anlamlı olmadığı ( $p>0.05$ ) tespit edilmiştir. Oyun oynarken kullanılan cihaza göre dijital oyun bağımlılığı düzeyinin karşılaştırılmasında oyun oynarken akıllı telefonu kullanan öğrenciler ile konsol kullanan öğrenciler arasında ve konsol kullanan öğrenciler lehine; DOB'deki farklılığın oyun oynarken bilgisayarı kullanan öğrenciler ile akıllı telefonu kullanan öğrenciler arasında ve bilgisayar kullanan öğrenciler lehine olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin oynadığı oyun türüne göre dijital oyun bağımlılığında farklılık gözlemlenmiştir. Bu farklılığın sonucunda ise savaş ve strateji oyunları oynayan öğrenciler ile bulmaca ve zekâ oyunu oynayan öğrenciler arasında ve savaş ve strateji oyunları oynayanlar lehine olduğu elde edilmiştir. Elde edilen bu bulgudan da görüleceği üzere savaş ve strateji oyunları oynayanlarda dijital oyun bağımlılığı düzeyi anlamlı şekilde daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Yapılmış olan çalışmada dijital oyun bağımlılığı alt boyutlarından DOOYOÇ, OSTGOYD ve BSGE alt boyutlarından ve genel olarak dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden (DOB) erkek öğrencilerin elde ettikleri ortalama puanın kız öğrencilerden anlamlı şekilde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Konuyla ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde çalışmamız ile paralel sonuçların elde edildiği görülmektedir. Horzum (2011) tarafından ilköğretim öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen çalışmada erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin kız öğrencilerden anlamlı şekilde yüksek olduğu bildirilmiştir. Yine alanyazında yapmış olduğumuz çalışmadan elde edilen sonuçlar ile benzer sonuçların elde edildiği çok sayıda çalışma yer almaktadır (Erboy, 2010; Pala ve Erdem, 2011; Akçay ve Özcebe, 2012; Burak, 2013; Kneer vd., 2014; Taş vd., 2014, Çavuş vd., 2016).

#### KAYNAKÇA

- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2): 66-71
- Aslan, E., ve Yazıcı, A. (2016). Üniversite Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı Ve İlişkili Sosyodemografik Faktörler. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 19(3): 109-117.
- Aydoğdu K. İ. (2015). Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn Ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Aziz, A. (2003). Araştırma Yöntemleri Teknikleri ve İletişim. Ankara.
- Aziz, A. (2011). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri. Ankara.
- Balcı, E. V. ve Tiryaki, S. (2018). Sanal Dünya ve Oyun Kültürü. Editörler: Rengim Sine ve Gülşah Sarı. Yeni Medyaya Yaklaşımlar. Konya.
- Burak, Y. (2013). Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü (Yüksek Lisans Tezi)*, Edirne.
- Büyüköztürk, Ş. (2018). Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı. Ankara.
- Chatfield, T. (2013). Dijital Çağa Nasıl Uyum Sağlarız, (Çev. ve Haz.: L. Konca), İstanbul.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Yaklaşımı ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*. Gazi Üniversitesi. Sayı 43, 266.
- Çetinkaya, L., ve Sütçü, S. (2016). Çocukların Gözüyle Ebeveynlerinin Bilişim Teknolojileri Kullanımlarına Yönelik Kısıtlamaları ve Nedenleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7(1), 79-116.
- Dijital Oyunlar Raporu 2019, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>
- Dinç, M. (2010). İnternet Bağımlılığı, İstanbul.
- Doğruluk, S. (2017). Öğretmen Adaylarının Sosyal Medya Kullanım Alışkanlıkları ile İnternet Bağımlılıkları Arasındaki İlişki, *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü (Yüksek Lisans Tezi)*, Kahramanmaraş.
- Eni, B. (2017). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi, *Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü (Yüksek Lisans Tezi)*, İstanbul.
- Erboy, E. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler. *Yüksek Lisans Tezi*, Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Erboy, E. ve Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. *Ege Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 39-58
- Frasca, Gonzalo (2001). "Rethinking Agency and Immersion: Video Games as a Means of Consciousness-Raising." SIGGRAPH.

- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Griffiths, M. D., Hussain, Z. Ve Williams, G.A. (2015). An Exploratory Study of The Association Between Online Gaming Addiction And Enjoyment Motivations For Playing Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Computers in Human Behavior*. 50. 221-230.
- Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A., ve Murathan, F. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 89-100.
- Günüç, S. (2009). İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi Ve Bazı Demografik Değişkenler İle İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van.
- Hazar, M. (2011). "Sosyal Medya Bağımlılığı-Bir Alan Çalışması", Gazi Üniversitesi. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi. Bahar 2011. Sayı: 32, 151-176
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 14(1): 203-216, 2017c.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36 (159).
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Çakırbalta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- <https://npistanbul.com/amatem/bagimlilik-turleri> Erişim Tarihi: 15.12.2019.
- Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016), "Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış", *Türk Psikiyatri Dergisi*, Cilt: 27, Sayı: 2, 128-37.
- Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formunun Geçerliliği ve Güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 1(16):10-18.
- Irmak, A.Y. (2014). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- İçel, K. (1998). Kitle Haberleşme Hukuku, İstanbul
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu, 71-74, Ankara.
- Karaaslan, İ. (2015). "Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz", *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt:36, 808.
- Kars, B. G. (2010). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü (Yüksek Lisans Tezi), Ankara
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J.D. ve Ferguson, C. (2014). Awareness of Risk Factors for Digital Game Addiction: Interviewing Players and Counselors. *Int Journal of Ment Health Addiction* 12(8), 585-599.
- Köksal, A.T. (1997). İnternet Sizden Korksun. İstanbul.
- Köroğlu, E. (2001). Amerikan Psikiyatri Birliği: Psikiyatride Hastalıkların Tanımlanması ve Sınıflandırılması El Kitabı, Yeniden Gözden Geçirilmiş 4. Baskı (DSM-IV-TR). (Çev: Köroğlu, E.). Ankara.
- Kuss, D. ve Griffiths, D. M. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review Of Empirical Research. *International J Ment Health*, 10(2): 278-296
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2012). Develop-Ment And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.

## Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Bir Alan Araştırması: Uşak Örneği

- Madran, H. A. D. ve Çakılcı F. E. (2014). Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2).
- Ögel K. (2014). *İnternet Bağımlılığı*. İstanbul.
- Özkan, Ö. ve Kaya, Ş. Ş. (2015). Bilimsel Makalede “Sınırlılıklar” Neden ve Nasıl Yazılır. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, Cilt 14, Sayı 6, 496-505.
- Pala, F. K. ve Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12 (2), 53-71.
- Palmer, S. (2013). *Zehirlenen Çocukluk*, (Çev. ve Haz.: Özge Çağlar Aksoy), İstanbul.
- Peterson, M. P. (2013). *Cartography And The Internet: Introduction and Research Agenda, Cartographic Perspectives*, (26), 3-12.
- Soper W. B. ve Miller M. J. (1983). *Junk-time Junkies: An Emerging Addiction Among Students, The Sch Couns*, 31: 40-43.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*. 2014, 1 (2) , 37-57.
- Taşdemir E. ve Aslan E. (2017). *Sosyal Medya İletişimi*, Ankara.
- Tiryaki, S. (2015). *Sosyal Medya ve Facebook Bağımlılığı*. Konya.
- Tiryaki, S. ve Karakuş, M. (2019). *Sosyal Medya Bağımlıları*. Editörler: Tuba Livberber ve Salih Tiryaki. *Sosyal Medya Çalışmaları*. Konya.
- Yavuzer, H. (2000). *Çocuk Psikolojisi*, İstanbul.
- Yee, N. (2006). “Motivations for Play in Online Games”, *Cyberpsychol Behav* 9:772-775.
- Yılmaz, B. (2008). İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *6.International Educational Technology Conference*. 6-9 May, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Yılmaz, E., Şahin, Y. L., Haseski, H. İ., ve Erol, O. (2014). Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi: Balıkesir İli Örneği. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 133-144.
- Yılmaz, M. B. (2019). Bilgisayar Oyunlarındaki Şiddet Ögesinin Üniversite Öğrencilerinin Tutumlarına Yönelik Etkisi: İnönü Üniversitesi Örneği. *Selçuk İletişim*, 2019, 12 (2): 604-629.
- Young, K. S. (2004). *Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences*. *The American Behavioral Scientist*, 48 (1), 402-441.