

Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığının, Sosyal Uyum ve Okula Bağlılık Üzerindeki Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi

The Predictive Effects of Digital Game Addiction on Social Adjustment and School Engagement in Secondary School Students

Safiye Yılmaz Dinç¹ 

1. Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara

Abstract

Objective: This study was carried out to examine the predictive effect of digital game addiction on social adaptation and school adherence in secondary school students.

Method: The research was carried out with the relational survey model, one of the quantitative research methods. The sample group of the research consists of 340 randomly selected secondary school students located in Yenimahalle district of Ankara province. Sociodemographic Information Form, Digital Game Addiction Scale, Social Adjustment Scale and School Adherence Scale were used in this study. The determined data collection tools were created through the Web-based application program and presented to the participants online.

Results: In this study, 1.5% (5 people) of the sample were game addicts according to the monothetic form (only game addicts), while those who were game addicts and at risk of game addiction according to the polythetic form (game addicts as well as those at risk for game addiction) constitute 27.4% (93 people) of the sample. While digital game addiction significantly predicted social adaptation and school adherence, there was a positive correlation between absenteeism and digital game addiction.

Conclusion: There is a significant relationship between digital game addiction and social adaptation and school adherence. By providing controlled digital game play, social adaptation and school adherence levels can be increased. By enabling students to play digital games in a controlled manner, students' social adaptation and school engagement levels can be increased.

Keywords: Digital game addiction, social adaptation, school adherence

Öz

Amaç: Bu çalışma ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum ve okula bağlılık üzerindeki yordayıcı etkisinin incelenmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Yöntem: Araştırma, nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeliyle gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın örneklem grubunu Ankara ili Yenimahalle ilçesinde yer alan ve rastgele seçilen 340 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Bu çalışmada Sosyodemografik Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Sosyal Uyum Ölçeği ve Okul Bağlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Belirlenen veri toplama araçları Web tabanlı uygulama programı aracılığıyla oluşturularak, online biçimde katılımcılara sunulmuştur.

Bulgular: Bu çalışmada monotetik formata (sadece oyun bağımlısı olanlar) göre örneklemin %1,5'i (5 kişi) oyun bağımlısı iken politetik formata (oyun bağımlılarının yanı sıra bağımlılık riski olanlar) göre oyun bağımlısı olan ve oyun bağımlısı riski olan kişiler ise örneklemin %27,4'ünü (93 kişi) oluşturmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı, sosyal uyum ve okula bağlılığı negatif yönde anlamlı derecede yordarken, devamsızlık süresi ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde ilişki bulunmaktadır.

Sonuç: Dijital oyun bağımlılığı ile sosyal uyum ve okula bağlılık arasında anlamlı ilişki vardır. Öğrencilerin kontrollü dijital oyun oynaması sağlanarak, öğrencilerin sosyal uyum ve okula bağlılık düzeyleri artırılabilir.

Anahtar kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, sosyal uyum, okula bağlılık

Correspondence / Yazışma Adresi: Safiye Yılmaz Dinç, Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara, Türkiye

E-mail: safiyepr@hotmail.com

Received /Gönderilme tarihi: 18.07.2022 **Accepted /Kabul tarihi:** 28.10.2022

Giriş

Çocukların oynadığı oyunlar ve oyuncaklar, teknolojik gelişimle birlikte değişikliğe uğramış ve dijital oyunlar çocukların yaşamına girerek (1) dijital oyun kavramını gündeme getirmiştir (2). Dijital oyunlar çevrimiçi ya da çevrimdışı şekilde bilgisayar, tablet, oyun konsolları ve cep telefonu gibi elektronik cihazlarda oynanan oyunlardır. Dijital oyunların geçmişe göre daha gerçekçi grafik ve içeriklere sahip olması dijital oyunlara olan ilginin artmasını sağlamıştır (3). Dijital oyunlar, çocuklar için önemli bir aktivite alanı haline gelmiş klasik oyun-oyuncak anlayışının değişmesine neden olmuştur. Fırsat bulunan her an dijital oyun oynanabilirliği, dijital oyunların yapılmak istenen aktivite sıralamasında ilk sıraya yerleşmesini sağlamıştır (4). Günümüzde eski zamanlara kıyaslanan oyunlardan uzaklaşarak, teknolojik araç-gereçlere daha fazla önem verildiği görülmektedir.

İlginin yoğun olduğu dijital oyunlara yönelik hazırlanan Dijital Oyun Raporu'na (5) göre dünya genelinde 2.7 milyar kişinin dijital oyun kullanıcısı olduğu belirlenmiş ve bu rakamın 2023 yılı itibarıyla 3.07 milyara çıkacağı öngörülmüştür. Ülkemizde ise dijital oyun kullanıcı sayısının 2019 yılında 32 milyon kişi olduğu, 2020 yılında ise bu rakamın 36 milyona çıktığı belirtilmektedir. Yine ülkemizde 16-24 yaş arası mobil oyun oynayanların oranının %23,9 olduğu ifade edilmiş olup üniversite bazında Dijital Oyun Tasarımı adı altında lisans bölümlerinin de açılmasıyla dijital oyunlara verilen önemin arttığı görülmüştür. Türkiye İstatistik Kurumu (6) verilerine göre ise 6-15 yaş arasındaki çocukların internet kullanmaya 8 yaşında başladığı ve bu çocukların %79,5'inin interneti oyun oynama amacıyla kullandığı belirtilmiştir. Görüldüğü gibi dijital dünyaya çok fazla rağbet gösterilmesi, yeni nesil için önemli bir uğraş alanı olmuştur (7). Yeni bir endüstri alanı olan ve dijital oyun sporu olarak ifade edilen e-spor kulüpleri kurulmaya başlanmış, bu kulüpler Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından da desteklenmiştir (5). Bu durum dijital oyunlara gösterilen ilginin daha da artmasını sağlamıştır.

Dijital oyunların oynanması aşırıya kaçılmadığı sürece sağlıklı yaşamın bir parçası olarak duygusal rahatlamayı sağlamaktadır (8). Dijital oyun oynama arzusunun kontrol edilememesi, duygular ve düşünceler ile sosyal yaşamda değişimlere yol açması ise bağımlılık kavramını gündeme getirmektedir (9). Video ve bilgisayar oyunlarının aşırı kullanımıyla kontrol edilemeyen bir kullanımın olması, oyunların sosyal ve duygusal problemlere yol açması dijital oyun bağımlılığı olarak ifade edilmektedir (10). Dijital oyunların etkilerine yönelik yapılan incelemeler, oyunların öğretici ve geliştirici etkisinin ancak kontrollü bir şekilde oynanmasıyla mümkün olacağını göstermektedir. Dijital oyunların, oyuncular üzerinde olumlu duygulara neden olması ve oyunlarda uzun süreler geçirilmesi dijital oyun bağımlılığına yol açabilmektedir (11). Dünya genelinde oyun bağımlılığı yaygınlığının %,6-15, Asya ülkelerinde yaygınlığın %,2 ile %50 arasında (12) olduğu, ülkemizde ise ergenler üzerinde yapılan oyun bağımlılığı yaygınlığına yönelik araştırma sonucunda oranın %28,8 olduğu tespit edilmiştir (11). Bir başka çalışmada ergenlerde ise oyun bağımlılığı yaygınlığının %,9 ile %1,7 arasında değiştiği belirlenmiş olup, Covid-19 salgını ile alınan önlemler doğrultusunda sosyal aktivitelerin kısıtlanmasıyla çevrimiçi oyunlara talebin 20 kat arttığı belirtilmiştir (12). Ülkemizde ve dünya genelinde yaygınlık oranı yüksek olan dijital oyun bağımlılığı, henüz mevcut tanı sistemleri tarafından bir hastalık olarak kabul edilmemiştir. İnternet bağımlılığının bir alt kategorisi şeklinde incelenen dijital oyun bağımlılığı tanı kriterlerinde DSM-5'te yer alan kumar oynama bozukluğu tanı kriterleri kullanılmıştır (13). Buna göre tanı kriterleri şu şekilde belirtilmektedir:

1-Oyun oynama bireyin yaşamında önemli bir yere sahiptir, oyuna yönelik aşırı zihinsel meşguliyet vardır. Bu durum duygu, düşünce ve davranışlara hakim olarak, sürekli oyun oynama isteğini doğurmaktadır. Oyunun bireyin yaşamında ilk sırada yer almasıyla okul, iş ve sosyal yaşam ihmal edilerek, sorumluluklar aksatılmaya başlanır (13).

2-Oyun oynayan kişi, oyunla birlikte hissettiği haz duygusunu sürdürebilmek için oyunda kaldığı süreyi sürekli artırmaktadır. Yapılan çalışmalarda da oyunda kalma süresiyle dijital oyun bağımlılık düzeyi arasında pozitif yönde ilişki olduğu belirlenmiştir (14, 15). Fakat oyunlarda daha fazla kalma isteği tek başına bağımlılık ölçütü olarak kabul edilmemektedir. Dijital oyunlarda aşırı zaman geçirme isteği diğer kriterleri ortaya çıkarmadığı sürece birey dijital oyun bağımlısı olarak kabul edilmemektedir (9).

3-Oyun oynamaya yeterli zaman ayrılmadığında olumsuz duygular ortaya çıkmaktadır. Yeterli süre oyun oynayamayan bireylerde endişe, öfke, sinir ve depresif duygular hissedilirken, yaşanan yoksunluk belirtilerinin yeniden ortaya çıkmaması için oyun oynamayı engelleyen herkese karşı öfke hissedilebilir (13).

4-Birey yaşadığı sorunlardan ve olumsuz duygulardan uzaklaşmak için oyuna yönelebilir. Başa çıkılamayan problemlerle karşılaşıldığında oyun oynama isteği daha da artmaktadır (13).

5-Oyun oynamanın azaltılması ya da tamamen bırakılmasına yönelik çabalar olumsuz sonuçlanmaktadır. Böyle bir girişimin olması oyun oynama süresini arttırabileceği gibi bağımlılık düzeyini en üst seviyeye çıkarabilir. Ergenlik döneminde dijital oyun bağımlısının, ebeveynleri tarafından engellenmesi saldırganlık ve öfkeye neden olabilmektedir (13).

6-Oyun oynama davranışına aşırı bir şekilde yoğunlaşılması bireyin kendisiyle ve çevresiyle çatışma yaşamasına neden olmaktadır. Bu durum iş yaşamında ve akademik performansta düşmeye neden olurken, aile ve arkadaş çevresiyle iletişimin zarar görmesine sebebiyet vermektedir. Ayrıca oyun oynamada geçen süre hakkında da çevresine yalan söyleme davranışı gözlenebilmektedir (13).

7-Oyun oynayarak en iyi dereceyi elde etme arzusu oyuncuların sosyal ilişkilerinde bozulmaya neden olurken temel fiziksel gereksinimlerin aksatılmasına da yol açabilmektedir (13).

Ergenler, dijital oyun bağımlılığı açısından riskli bir grupta yer almaktadır (16). Dijital oyun bağımlılığı bireylerin fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimlerinde sorunlara neden olmaktadır (17,18). Dijital oyun bağımlılığı bireylerde yeme bozukluğu, görme ve duruş bozukluğu, baş ve boyun ağrısı, şiddet eğilimi, hostilite, karpal tünel sendromu, yeme bozukluğu, göz yorgunluğu, sırt ağrısı, antisosyal davranışlar ile saldırganlığa sebep olabilmektedir (19- 21). Ayrıca öz saygı düzeyinin düşmesi (22), okul ve iş yerindeki sorumlulukları aksatma, sosyal ilişkilerin bozulması (23-25), yaşam doyumunun azalarak kaygı, depresyon ve stres düzeyinin yükselmesine neden olabilmektedir (21) Yapılan araştırmalarda dijital oyun bağımlılığının bireylerde şiddete karşı duyarsızlaşmaya (26), düşmanca duygulara (27), şiddet eğiliminde artışa (28) ve olumlu sosyal davranışlarda azalmaya neden olduğu belirtilmektedir (29).

Gerçekleştirilen araştırmada dijital oyunların ergenlerin aile, okul ve arkadaşlık ilişkisini olumsuz etkileyerek, sosyalleşme sürecine zarar verdiğini belirlenmiştir (30). Oynanan oyun türlerine göre de kendisine ve çevresine karşı olumsuz davranışların sergilenebildiği belirtilmektedir (31). Görüldüğü üzere dijital oyun bağımlılığının olumsuz etkileri birden fazlayken, sosyal uyum sürecinde de önemli etkilere sahiptir. Yaşamı kolaylaştırabilmek ve kişinin kendisini gerçekleştirebilmesi için bireyler, çevreye ve kendisine uyum sağlamalıdır. İnsanların çevresiyle uyum içerisinde olması, başkalarıyla kurulacak ilişkileri, kişinin kendi gereksinimlerini karşılaması ve farklı koşullarda yaşamını sağlıklı bir şekilde devam ettirmesini sağlamaktadır (32). Yaşam boyu süren sosyalleşme çabasında, çocukluk ve ergenlik dönemi kritik öneme sahiptir. Sosyalleşme sürecinde aile, akran grubu, okul, çevre ve iletişim araçlarının önemi büyüktür. Ergenlerin sosyalleşebilmek için katıldığı aktiviteler okul başarısı, bilişsel, fiziksel ve psikososyal becerileri üzerinde belirleyici olmaktadır (33).

Sosyal uyum, bireylerin başkalarına karşı uyum sağlayabilme başarısı ve etkileşime girdiği topluma karşı kendisini kabul ettirebilme becerisidir. Sosyal uyum, bireylerin yaşamı süresince karşılaşacağı bir süreçtir (34). Sosyal uyum iki boyutta incelenmektedir. İlk boyutta sosyal uyum, içsel ve bireysel olarak incelenmiş olup, uyum sağlamanın insanın doğasında yer aldığı ifade edilmektedir. İçerisinde bulunan toplumun ve grubun değerleri içselleştirilmek istenir ve böylelikle öz kimlik ve aidiyet duygusu yaratılır. İkinci boyutta sosyal uyumun dışsal faktörle ilişkisi incelenmiştir. İnsanların ait olduğu grubun davranış sistemlerine göre davranışlarını değiştirme eğilimi bulunmaktadır. İnsanlar, içerisinde bulunduğu grubun davranışlarına göre kendi davranışlarını değiştirdiğinde grupta birey arasında daha fazla uyum sağlanır (35).

İki farklı açıdan değerlendirilen uyum kavramında ilk olarak önemli olan olgu "başarıdır". Buna göre bireyin eğitim, iş ve sosyal alanlarda farklı koşullarda kendisine verilen görevlerde verimli olma düzeyi, o alana yönelik uyumu göstermektedir. İkinci olarak uyum "süreç" olarak incelenmiştir ve doğumla birlikte başlayan uyum süreci yaşamın sonuna kadar devam etmektedir. Bu noktada sosyal çevrenin isteklerine bireylerin tepki

vermesi beklenir. Bazı durumlarda dışsal tepkilerle içsel tepkiler çatışma içerisine girdiğinde, uyum süreci karmaşık bir hale gelebilir (36).

Sosyal uyum düzeyinin yüksek olması, benlik gelişimine katkı sağlamaktadır. Benlik gelişiminin sağlıklı bir şekilde ilerlemesi, sosyal ve duygusal uyumu kolaylaştırırken, problemlerle başa çıkma becerilerini geliştirmekte ve psikolojik dayanıklılığı artırmaktadır (37). Sosyal uyumun yüksek olması, ergenlerin eğitsel performansına olumlu yansiyarak akademik başarıyı artıracaktır. Eğitim kurumları, öğrencilerin akademik başarılarını artırabilmek için uygun imkanları sağlamak ve kişisel gelişimleri desteklemektedir. Bu durumun mümkün olabilmesi için de kişisel ve sosyal uyumun sağlanması gerekir. Bireylerin kendisiyle ve çevresiyle uyum içerisinde olmaması, temel gereksinimlerin karşılanmasını engelleyebilmektedir (38). Bununla birlikte sosyal uyumun sağlanamaması akademik açıdan öğrencilerin zorluk yaşamasına neden olmaktadır. Akran grubuna uyum sağlanamaması, öğrencilerin sınıf içi etkileşimini olumsuz etkilerken, alay edilme ve dışlanma gibi durumlarla karşılaşıldığında kaygıya neden olarak akademik başarının düşmesine neden olabilmektedir (39).

Dijital ortamda oyun oynamak, sosyalleşebilmek için önemli bir motivasyon kaynağı olarak görülmektedir. Dijital ortamda oynanan çevrimiçi oyunlar, oyuncuların daha fazlasını başarabilmesini ve kendisiyle gurur duymasını sağlayacak sanal bir ortam hazırlamaktadır (40). Sosyal uyumun yanı sıra dijital oyun bağımlılığının etkilediği bir diğer alan ise aidiyet duygusunun, akranlarıyla ve öğretmenleriyle birlikteliğin ön plana çıktığı okul bağlılığıdır. Okul bağlılığı, öğrencilerin ders dışındaki sosyal etkinliklere katılması, okula devam etmesi, okulun almış olduğu kararlara katılarak, okul içerisinde özgürce düşüncelerini ifade edebilmesidir (41). Yapılan bir başka tanımda ise Libbey, okul bağlılığını, öğrencilerin okulu severek iyi bir akran grubuna sahip olması, öğrencinin kendisini okula ait hissederek, okulun kurallarına uygun davranış sergilemesi olarak açıklamıştır (42). Öğrencilerin okula bağlılığı akademik, davranışsal ve sosyal boyutlarla ilişkili görülmüştür. Okula bağlılık düzeyleri öğrencilerin bu boyutlardaki etkinliklerini önemli ölçüde etkilemektedir (43).

Fredricks ve arkadaşları (44) okul bağlılığını bilişsel, davranışsal ve duyuşsal olmak üzere üç boyutta incelemiştir. Bilişsel bağlılık, öğrencilerin istekli davranması, hemen vazgeçmemesi ve zorlu durumlar karşısında çaba gösterebilmesidir (45). Öğrencilerin öğrenmeye karşı sahip olduğu psikolojik yatırım olan bilişsel bağlılık düzeyi yüksek olduğunda öğrenciler, problemlerle durum karşısında esnek yaklaşım sergilerken, düzenli çalışmaya isteklidir ve başarısızlığı ortadan kaldıracak stratejiler kullanırlar. Bilişsel bağlılık, öğrenmeye verilen değeri göstermektedir. Öğrencilerin derse hazırlanması, tekrar yapması ve konuyu anlaması gibi öğrenme stratejilerini kullananların bilişsel bağlılıkları daha yüksek düzeydedir (44).

Davranışsal boyutta okul bağlılığı öğrencilerin okula yönelik görevleri ele alış eğilimiyle ilişkilidir (46). Davranışsal bağlılıkta öğrencilerin olumlu davranışları, okul içi ve okul dışı etkinliklere katılımı değerlendirilmektedir (44). Her öğrenci farklı düzeyde etkinliklere katılmaktadır. Okula devam eden, kurallara uyan, okulla ilişkili etkinliklere katılan öğrenciler olumlu davranışsal katılım sergilerken, sebepsiz yere okula gelmeyen, etkinliklerden uzak kalan ve sınıf içi davranış problemi olan öğrenciler ise olumsuz davranışsal katılım sergilemektedir (44,47).

Duyuşsal bağlılık ise öğrencilerin okula, öğretmenlere ve arkadaşlarına yönelik ilgi, tutum, algı ve duygularıyla ilişkilidir. Okulda gerçekleştirilen etkinliklere yönelik merak, ilgi ve heyecan duyuşsal bağlılık düzeyine yönelik bilgiler vermektedir (44). Duyuşsal bağlılığı düşük olan öğrenciler sınıf içi etkinliklerde daha fazla sıkılırken, derse karşı daha fazla ilgisiz yaklaşmaktadır (48). Okul bağlılığı yüksek olan öğrenciler sosyal gruplarla etkili iletişim kuran, akademik başarıları yüksek, daha az devamsızlık yapan, okul dışı etkinliklere daha fazla katılan kişilerdir (49). Okula bağlılığın sağlanması öğrenciyle okul arasında önemli bir bağ kurulmasını sağlarken, okul terkinin engellemekte ve okulun değerlerini benimsemeye yardımcı olmaktadır (50). Bu öğrenciler öğrenmeye karşı ilgilirken, psikolojik dayanıklılık düzeyi ve görev bilinci yüksektir. Ayrıca bu kişilerin akademik başarısını düşürecek ve okula ara vermesine neden olacak riskli davranışlardan kaçındığı bildirilmektedir (51). Okul bağlılığı yüksek olan öğrencilerin okuldaki görev ve sorumluluğunu etkileyecek davranışlardan kaçınması beklenmektedir. Bu davranışlardan birisi de öğrencilerin dijital oyunlarda uzun süreler geçirecek, devamsızlık yapmasıdır.

Dijital oyunların sosyal uyumu ve hedefleri olumsuz etkilediği, okul ve aile ilişkisini olumsuz etkileyerek arkadaş ve öğretmen ilişkilerinde bozulmaya neden olduğu anlaşılırken, dijital oyun bağımlılığının yaygınlığının her geçen gün artış gösterdiği görülmektedir. Kimlik kazanımının olduğu bir dönem olan ergenlikte sahip olunulan alışkanlıkların yetişkinlikte de devam edileceği düşünüldüğünde bu araştırmanın örneklemini oluşturan ön ergenlik dönemindeki ergenlerin bağımlılıklarının henüz gelişmeden önlenmesi çok önemlidir. Ergenlik döneminde dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum ve okul bağlılığı üzerindeki etkisinin bu çalışmayla incelenerek, dijital oyun bağımlılığına neden olabilecek faktörlerin tespit edilmesi, dijital oyunların kişisel gelişimi sağlayacak biçimde sağlıklı oynanabilmesi için önerilerde bulunulması hedeflenmektedir. Yapılan çalışma literatüre katkı sağlaması ve ileride yapılacak olan araştırmalara referans olabilmesi açısından önemli görülmektedir. Bu çalışma ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum ve okula bağlılık üzerindeki yordayıcı etkisinin incelenmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum ve okula bağlılık üzerinde yordayıcı etkisinin incelenmesine yönelik araştırma hipotezlerinde; ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal uyum düzeyi, okula bağlılık düzeyi, okul devamsızlık düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığı; dijital oyun bağımlılığının sosyal uyum düzeyini, okul bağlılık düzeyini, ve okula bağlılık alt boyutlarından olan davranışsal, duygusal ve bilişsel bağlılık düzeylerini anlamlı bir biçimde yordayıp yordamadığı değerlendirilmiştir.

Yöntem

Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum ve okula bağlılık üzerindeki yordayıcı etkisinin incelenmesi amacıyla yapılan bu araştırmanın yöntemini ilişkisel tarama modeli oluşturmaktadır. İlişkisel tarama modeli iki ya da daha fazla sayıdaki değişkenin arasındaki ilişkiyi tespit etmeyi hedeflemektedir (52).

Örnekleme

Bu araştırma Ankara ili Yenimahalle ilçesinde rastgele seçilen bir ortaokulda 2021/2022 eğitim- öğretim yılı II. döneminde gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın örneklem grubunu Ankara ili Yenimahalle ilçesinde yer alan ve rastgele seçilen 340 ortaokul öğrencisi (168' kız, 172'si erkek) oluşturmaktadır. Veri toplama araçlarını 350 öğrenci doldurmuş, 10 öğrencinin verdiği yanıtların Z-skoru kapsamında ± 3 değerlerinin dışında olduğu tespit edilmiş ve bu yanıtlar veri setinden çıkarılmıştır (53).

İşlem

Bu araştırmanın etik kurul onayı, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Etik Kurulu'ndan 13.06.2022 tarih ve E-64075176-050.01.04-342244 sayı numarası ile alınmıştır. Çalışma 15 Haziran 2022 – 25 Ağustos 2022 tarihleri arasında Ankara ilinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya katılan tüm gönüllü öğrencilerden ve velilerinden bilgilendirilmiş onam alınmıştır. Araştırmaya Ankara ilinde belirlenen okulda ortaokul öğrencisi olarak eğitim gören öğrenciler dahil edilirken, dışlanma kriteri olarak belirlenen okulda eğitim görmemek ve veri toplama araçlarına cevap veremeyecek düzeyde Türkçe diline hakim olmamak belirlenmiştir.

Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada kullanılan veri toplama araçları Sosyodemografik Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Sosyal Uyum Ölçeği ve Okul Bağlılığı Ölçeği'dir. Belirlenen veri toplama araçları Web tabanlı uygulama programı aracılığıyla oluşturularak, online biçimde katılımcılara sunulmuştur.

Sosyodemografik Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından hazırlanan formda cinsiyet, sınıf düzeyi, ekonomik durum, kardeş sayısı, cep telefonu/bilgisayar/tablete sahip olma durumu, dijital oyunlarda günlük geçirilen ortalama süre ve güncel okul devamsızlık süresi soruları yer almaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOB)

DOB-7 12-18 yaşlarındaki ergenlerin problemleri dijital oyun davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir

(10). DOB-7'nin Türkçe'ye uyarlaması Yalçın Irmak ve Erdoğan (11) tarafından gerçekleştirilmiştir. 7 maddeden oluşan DOB-7'den en düşük 7 en yüksek 35 puan alınmaktadır. Dijital oyun bağımlısı olanları belirleyebilmek amacıyla monotetik ve politetik olmak üzere iki format kullanılmıştır. Monotetik formata göre katılımcı, 7 maddenin yedisine de 3 (bazen) ve üzerinde puan veriyor ise riskli, politetik formata göre 7 maddenin en az 4'üne 3 (bazen) ve üzerinde puan veriyor ise yüksek riskli oyun bağımlısı olarak ifade edilmiştir. Monotetik format sadece oyun bağımlısı olanları, politetik format ise oyun bağımlılarının yanı sıra bağımlılık riski olanları da belirlemektedir. DOB-7'den alınan puanlar arttıkça oyun bağımlılığı düzeyi de artmaktadır. Ölçeğin orijinalinin Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı ,92, Türkçe'ye uyarlanan ölçeğin iç tutarlılık katsayısı ,72 olarak bulunmuştur. Yapılan araştırmada ise ölçeğin iç tutarlılık katsayısı ,78 olarak bulunmuştur.

Sosyal Uyum Ölçeği

Sosyal Uyum Ölçeği altı ve yedinci sınıfta öğrenim gören öğrencilerin sosyal uyum düzeyini belirlemek amacıyla Aydoğdu tarafından geliştirilmiştir (54). Sosyal Uyum Ölçeği geliştirilme aşamasında ortaokul öğrencileriyle bir çalışma yürütülmüştür. 55 maddeden oluşan Sosyal Uyum Ölçeği'nde en düşük 55, en yüksek 275 puan alınabilmektedir. Tek boyutlu olan ölçekten alınan puanlar arttıkça sosyal uyum düzeyi de artmaktadır. Sosyal Uyum Ölçeği'nin uarlama çalışmasında Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı ,95 olarak bulunmuştur (54, 55). Yapılan araştırmada da ölçeğin iç tutarlılık katsayısı ,95 olarak bulunmuştur.

Okul Bağlılığı Ölçeği

Okul Bağlılığı Ölçeği Fredricks, Blumenfeld & Paris tarafından geliştirilmiş (44), Türkçe'ye uyarlaması Akın, Sarıçam, Demirci, et al. tarafından gerçekleştirilmiştir (56). 19 maddeden oluşan ölçekten en düşük 19, en yüksek 95 puan alınmaktadır. Okul Bağlılığı Ölçeği geliştirilme aşamasında yaşları 11-15 arasında değişen ortaokul öğrencileriyle bir çalışma yürütülmüştür. Okul Bağlılığı Ölçeği'nde Davranışsal bağlılık, Duygusal bağlılık ve Bilişsel bağlılık olmak üzere 3 boyut bulunmaktadır. Ölçekten alınan puanlar arttıkça bağlılık düzeyleri de artmaktadır. Ölçeğin orijinalinin Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı ,77-,86 arasında değişirken, Türkçe'ye uyarlanan ölçeğin iç tutarlılık katsayısı ise ,62-,82 arasında değiştiği bulunmuştur. Yapılan araştırmada ise ölçeğin iç tutarlılık katsayısı ,89 olarak bulunmuştur.

Veri Analizi

Ortaokul öğrencilerinden 340 kişinin veri toplama araçlarına verdiği yanıtların analizi SPSS ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan normallik testi sonucunda çarpıklık ve basıklık değerlerinin ± 2 arasında olduğu belirlenirken, verilerin normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir. Ölçeklerin ortalama, minimum, maksimum ve standart sapma değerleri tanımlayıcı istatistikleri olarak sunulmuştur. Dijital Oyun Bağımlılığı, sosyal uyum ve okula bağlılık arasındaki ilişki Pearson Korelasyon analiziyle değerlendirilirken, dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum ve okula bağlılık üzerindeki yordayıcı etkisinin incelenmesinde basit doğrusal regresyon analizinden faydalanılmıştır.

Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde demografik değişkenlere ilişkin bilgilere, ölçeklerin betimsel değerlerine, oyun bağımlılığı dağılımlarına, korelasyon analizi ile dijital oyun bağımlılığının sosyal uyum ve okula bağlılığa etkisi sonuçlarına yer verilmiştir. Tablo 1'de katılımcıların demografik değişkenlerine ilişkin dağılımı için frekans analizi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 1'e göre araştırmaya katılan toplam 340 kişi bulunmaktadır. Katılımcılardan %49,4'ü kız, %50,6'sı erkektir. Çalışmaya katılan ortaokul öğrencilerinin büyük çoğunluğu 7. (%32,6) ve 8. sınıftır (%32,1). Öğrencilerin ailesinin ekonomik gelirinin çoğunlukla (%83,2) orta düzey olduğu görülürken, 3 ve daha fazla kardeşi olanların oranı %37,4'tür. Cep telefonu ve tablet gibi araçlara sahip olanların büyük bir kesimi oluşturduğu (%84,1), dijital oyunlarda günlük geçirilen ortalama süre açısından da 112 kişinin (%32,9) 1-2 saat oyunlarda zaman geçirdiği belirlenmiştir.

Tablo 1: Katılımcıların demografik değişkenine ilişkin dağılımı

Değişken		n	%
Okul Devamsızlığı (ort ± ss)		6,02±6,20	
Cinsiyet	Kız	168	49,4
	Erkek	172	50,6
Sınıf	5. sınıf	52	15,3
	6. sınıf	68	20,0
	7. sınıf	111	32,6
	8. sınıf	109	32,1
Ekonomik Düzey	Düşük	38	11,2
	Orta	283	83,2
	Yüksek	19	5,6
Kardeş Sayısı	Kardeşi yok	19	5,6
	1 kardeş	90	26,5
	2 kardeş	104	30,6
	3+ kardeş	127	37,4
Cep telefonu/ bilgisayar/ tabletiniz var mı	Evet	286	84,1
	Hayır	54	15,9
Dijital oyunlarda günlük geçirilen ortalama süre	Hiç oyun oynamıyorum	50	14,7
	0-30 dk	40	11,8
	31-60 dk	58	17,1
	1-2 saat	112	32,9
	2 saatten fazla	80	23,5

Tablo 2’de ölçeklerin ortalama puan, standart sapma, minimum ve maximum değerlerine ilişkin betimsel analiz sonuçlarına yer verilmiştir. Tablo 2’ye göre araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin sosyal uyum puanları incelendiğinde $230,18 \pm 28,69$; dijital oyun bağımlılığı puanı $13,80 \pm 5,30$ ’dur. Okula bağlılık puanı $71,76 \pm 12,74$; alt boyutlardan olan davranışsal bağlılık puanı $21,17 \pm 3,16$; duygusal bağlılık puanı $23,79 \pm 5,23$; bilişsel bağlılık puanı ise $26,81 \pm 7,07$ ’dir.

Tablo 2. Ölçeklerin ortalama puan, standart sapma, minimum ve maximum değerleri

Değişken	Ort.	Ss	Min	Max
Sosyal Uyum	230,18	28,69	119,00	275,00
Dijital Oyun Bağımlılığı	13,80	5,30	7,00	28,00
Okula Bağlılık	71,76	12,74	26,00	95,00
Davranışsal Bağlılık	21,17	3,16	10,00	25,00
Duygusal Bağlılık	23,79	5,23	6,00	30,00
Bilişsel Bağlılık	26,81	7,07	8,00	40,00

Min= Minimum, Maks= Maksimum, Ort= Ortalama, Ss= Standart sapma

Tablo 3’te oyun bağımlılığı dağılımlarını belirlemek için DOB-7’den alınan puanlar sonucunda oluşan tabloya yer verilmiştir. Bu tabloda Monotetik ve Politetik ölçütlere göre oyun bağımlılığı düzeyleri incelenmiştir. Tablo 3’e göre DOB-7’den alınan puanlar incelendiğinde monotetik forma göre oyun bağımlısı olanlar örneklemin %1,5’ini (5 kişi) oluşturmaktadır. Politetik forma göre oyun bağımlısı olan ve oyun bağımlısı riski olan kişiler ise örneklemin %27,4’ünü (93 kişi) oluşturmaktadır.

Tablo 4’te sosyal uyum, dijital oyun bağımlılığı, okula bağlılık ve okul devamsızlığı arasındaki korelasyon analizine yer verilmiştir. Yapılan analizde Pearson korelasyon analizinden faydalanılmıştır. Analiz sonucuna göre ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve sosyal uyum ($r = -,408$, $p = 0,000$), okula bağlılık ($r = -,461$, $p = 0,000$), davranışsal bağlılık ($r = -,466$, $p = 0,000$), duygusal bağlılık ($r = -,350$, $p = 0,000$) ve bilişsel

bağımlılık ($r=-,363$, $p=0,000$) arasında negatif yönde ve orta düzeyde korelasyon olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile okula devamsızlık arasında pozitif yönde korelasyon olduğu saptanmıştır ($r=-,179$, $p=0,001$). Elde edilen sonuçlar doğrultusunda cevap aranan araştırma sorularının tamamında dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum, okula bağımlılık düzeyi ve alt boyutları ile okul devamsızlığı arasında anlamlı ilişki olduğu görülmüştür.

Tablo 3. Dijital oyun bağımlılığının incelenmesi

Bağımlılık Ölçütü	Özellik	n	%
Monotetik	Oyun Bağımlısı Olan	5	1,5
	Oyun Bağımlısı Olmayan	335	98,5
Politetik	Oyun Bağımlısı + Bağımlılık Riski Olan	93	27,4
	Oyun Bağımlısı Olmayan	247	72,6

Tablo 4. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, sosyal uyum, okula bağımlılık ve okul devamsızlığı arasındaki ilişki

	1	2	3	4	5	6
Sosyal Uyum (1)	1					
Dijital Oyun Bağımlılığı (2)	-,408**	1				
Okula Bağlılık (3)	,672**	-,461**	1			
Davranışsal Bağlılık (4)	,591**	-,466**	,717**	1		
Duygusal Bağlılık (5)	,568**	-,350**	,802**	,456**	1	
Bilişsel Bağlılık (6)	,526**	-,363**	,887**	,508**	,501**	1
Okul Devamsızlığı (7)	-,183**	,179**	-,299**	-,295**	-,259**	-,215**

Tablo 5'te ergenlerde dijital oyun bağımlılığının sosyal uyum ve okula bağlılığa etkisini belirlemek için regresyon analizi kullanılmıştır. Tablo 5'te görüldüğü üzere gerçekleştirilen regresyon analizinde; dijital oyun bağımlılığının ortaokul öğrencilerinin sosyal uyum ($R^2=0,166$; $p=0,000$), okula bağlılık ($R^2=0,212$; $p=0,000$), davranışsal bağlılık ($R^2=0,217$; $p=0,000$), duygusal bağlılık ($R^2=0,123$; $p=0,000$) ve bilişsel bağlılık düzeyi üzerinde ($R^2=0,131$; $p=0,000$) negatif yönde orta düzeyde etkisinin olduğu tespit edilmiştir. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda cevap aranan araştırma sorularının tamamında dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum ile okula bağlılık düzeyi ve alt boyutlarını anlamlı düzeyde yordadığı görülmüştür.

Tablo 5. Regresyon analizi sonuçları

Bağımsız Değişken	Sosyal Uyum	Okula Bağlılık	Davranışsal Bağlılık	Duygusal Bağlılık	Bilişsel Bağlılık
	β	β	β	β	β
Dijital Oyun Bağımlılığı	-0,408	-0,461	-0,466	-0,350	-0,363
	$R^2=,166$	$R^2=,212$	$R^2=,217$	$R^2=,123$	$R^2=,131$
	$F =67,447$	$F =91,063$	$F =93,708$	$F =47,258$	$F =51,157$
	$p=0,000$	$p=0,000$	$p=0,000$	$p=0,000$	$p=0,000$

Tartışma

Son yıllarda oyun anlayışının değişmesiyle birlikte dijital oyunlara olan ilgi dünya genelinde ve ülkemizde de artmıştır. Covid-19 salgının da etkisiyle karantina döneminde evde kalan bireylerin çevrimiçi oyun oynamalarında önemli bir artış olmuştur (5). Bazı araştırmalarda salgın döneminde çevrimiçi oyunlara talebin 20 kat arttığı tespit edilmiştir (11). Dijital oyunlara verilen önemin ve ayrılan zamanın artması bireylerde çeşitli sorunlara yol açmaktadır. Dijital oyun bağımlılığına yönelik yapılacak araştırmalarda ortaya çıkacak olumsuzlukların tespit edilerek, çözüm önerileri sunulması önemli görülmüştür. Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum ve okula bağlılık üzerindeki yordayıcı etkisi incelenerek,

elde edilen sonuçlarla birlikte dijital oyun bağımlılığının gelişmeden önlenmesi ve dijital oyunların sağlıklı biçimde oynanabilmesi açısından önerilerde bulunularak bu konuda farkındalığın artırılması hedeflenmiştir.

Bu çalışmaya katılan ortaokul öğrencilerinde problemlili dijital oyun oynama davranışı açısından monotetik formata göre öğrencilerin %1,5'i yüksek riskli iken, politetik formata göre ise %27,4'ünün riskli oyuncular olduğu belirlenmiştir. Mevcut araştırmadaki gibi DOB-7 ölçeği kullanılarak elde edilen sonuçlarda monotetik formata (sadece oyun bağımlısı olanlar) göre ergenlerin %12,3'ünün (56) ve %4,3'ünün (57) yüksek riskli oyuncular olduğu, politetik formata (oyun bağımlılarının yanı sıra bağımlılık riski olanlar) göre %33,7'sinin (56) ve %28,8'inin (57) oyun bağımlısı olduğu belirlenmiştir. Mevcut çalışmanın sonuçları ile literatürdeki sonuçlar karşılaştırıldığında (56, 7) örneklem grubunun daha düşük oranda bağımlılık sergilediği görülmektedir. Yapılan araştırmalar, problemlili dijital oyun oynama davranışlarının yaygınlığının geniş bir yelpazede olduğunu göstermektedir. Bir başka araştırmada (58) problemlili dijital oyun oynama davranışlarının yaygınlık oranının %0,21-57,50 aralığında olduğu belirlenirken, diğer araştırmalarda %1,7-50 aralığında olduğu bildirilmiştir (11, 13, 59). Araştırmalar arasında önemli farklılıkların olmasında pandemi dönemindeki karantina uygulamaları ile örneklem grubunun sosyokültürel faktörlerinin etkili olduğu düşünülmektedir.

Araştırma bulgularında dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum düzeyiyle negatif yönde ilişkili olduğu; dijital oyun bağımlılığının sosyal uyumu negatif yönde yordadığı görülmüştür. Yapılan önceki araştırmalarda dijital oyun bağımlılığının arkadaş, öğretmen ve ebeveynlerle ilişkileri etkilediği, öğrencilerin sosyal uyumlarına zarar verdiği belirlenmiştir (59, 60, 61). Ayrıca dijital oyun bağımlılığının, olumlu sosyal davranışlara zarar verdiği (62), sosyal ilişkileri zayıflattığı (61) ve yakın arkadaşlık geliştirilmesini engellediği tespit edilmiştir (63). İnternet bağımlılığının sosyal uyum düzeyine etkisinin incelendiği araştırmada interneti daha fazla kullanan ergenlerin sosyal ilişkilerinin daha zayıf olduğu tespit edilmiştir (64). Yapılan diğer araştırmalarda da problemlili dijital oyun oynamanın sosyal ilişkilerde bozulmaya yol açtığı (23, 24, 25) ve yaşam doyumunun azalarak kaygı, depresyon ile stres düzeyinin yükselmesine neden olabileceği belirtilmiştir (21). Mevcut çalışmadaki sonuçların literatürde belirlenen çalışmalarla uyumlu olduğu görülmektedir. Dijital oyunlarda uzun süre vakit geçiren ortaokul öğrencilerinin, sanal ortamda kendisiyle gurur duyacağı bir dünya yaratması (40), dijital oyunlarda daha fazla zaman geçirmesine yol açarak yüz yüze gerçekleşen sosyal ilişkilere zarar vererek, gerçek dünyadan kopmalara neden olabilir.

Mevcut çalışmada dijital oyun bağımlılığının, okula bağlılık ve alt boyutlarıyla negatif yönde ilişkili içerisinde olduğu; dijital oyun bağımlılığının okula bağlılık ve alt boyutlarını negatif yönde yordadığı görülmüştür. Sosyal ilişkilere önemli ölçüde zarar veren dijital oyun bağımlılığı çeşitli fiziksel rahatsızlıklara (21) yol açmakla birlikte akademik yaşama da zarar vermektedir. Ergenlerde aşırı oyun oynama, akademik performansı olumsuz etkilemektedir (22, 23, 24, 65). Dijital oyunlarda harcanan zaman arttıkça ortaya çıkan olumsuz durumlar öğrencilerin okul performansını olumsuz etkilemekte, akademik başarıyı düşürmekte ve ilerleyen zamanlarda ise okul terkine yol açabilmektedir (66, 67). Yapılan önceki araştırmada ergenlerin sorunlu internet kullanımının, okul bağlılığını olumsuz etkilediği belirlenmiştir (68). Mevcut çalışmadaki sonuçlar, literatürde belirlenen araştırmalardaki sonuçlarla uyumludur. Ayrıca bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile okul devamsızlığı arasında pozitif yönde ilişki olması, bağımlılık riski olan öğrencilerin okula devamsızlığının yüksek olması da okula bağlılığın azalmasına işaret etmektedir. Dolayısıyla problemlili dijital oyun oynama ortaokul öğrencilerinin görev ve sorumluluklarının aksatılmasına yol açması, derslere olan ilginin azalmasına ve kariyer hedeflerinden uzaklaşmasına sebep olabilir. Araştırmanın sadece bir okulda gerçekleştirilmesi nedeniyle kısıtlılığa sahiptir. Ayrıca verilerin online platform üzerinden elde edilmesi de bir diğer kısıtlılığı oluşturmaktadır. Araştırma sonuçları sadece Sosyodemografik Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Sosyal Uyum Ölçeği ve Okul Bağlılığı Ölçeği ölçeklerinden elde edilecek bulgularla sınırlıdır.

Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum ve okul bağlılığı ile anlamlı bir ilişki içerisinde olduğu; dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyumu ve okul bağlılığını negatif yönde yordadığı belirlenmiştir. Sorunlu internet kullanımı olan ergenlerin okul içerisinde teknolojiyi daha fazla kullanmalarına imkan verilmesi, bu ergenlerin okula daha fazla katılım sergilemesini sağlayabilecektir. Okul ortamında gerçekleştirilecek aile ve öğretmen katılımıyla gerçekleştirilen danışmanlık uygulamalarıyla birlikte problemlili dijital oyun oynama davranışı olan ya da dijital oyun bağımlısı olan ergenlerin sosyal ilişkilerinin geliştirilmesi ve okula bağlılığın

artırılması sağlanabilir. Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığının sosyal uyumu ve okula bağlılığı yordadığı anlaşılmıştır. Bu bulgular deneysel çalışmalar ile sınanabilir. Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili kuramsal bilgiler olmakla birlikte, görgül çalışma sayısı oldukça sınırlıdır. Ayrıca bundan sonra yapılacak nitel araştırmalarda anksiyete, sosyal anksiyete ve depresyon gibi değişkenlerle olan ilişkisi de incelenebilir. İleride yapılacak araştırmalarda daha geniş bir örnekleme ve yaş grubuyla çalışılarak daha farklı sonuçlara ulaşılabilir.

Kaynaklar

1. İnan M, Dervent F. Making a digital game active: Examining the responses of students to the adapted active version. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi* 2016; 6(1): 113-132.
2. Ülker Ü, Acar S, Bülbül Hİ. Lisansüstü öğrencilerin eğitsel dijital oyunların eğitim amaçlı kullanılmasına yönelik görüşleri. 11. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu Kitabı 2017; 111-118.
3. Martinez-Garza MM, Clark DB, Killingsworth SS, et al. Beyond fun: Pintrich, motivation to learn, and games for learning. *Handbook of Research on Gaming Trends in P-12 Education*. (Editors Russell D, Laffey JM). Herhey, PA: IGI Global, 2015.
4. Hazar Z, Demir G, Namlı S, et al. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 2017; 11(3): 320-332.
5. Güvenli İnternet Merkezi. Dijital oyun raporu (2020), <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf> (Accessed 20.04.2022).
6. Türkiye İstatistik Kurumu. Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması, 2018 <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=27819> (Accessed 20.04.2022).
7. Demir GT, Hazar Z. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 2018; 12(2).
8. Prot S, Anderson CA, Gentile DA et al. The positive and negative effects of video game play. Jordan A, Romer D. (editors). *Children and Media*. New York. Oxford University Pres 2014: 109-128.
9. Ögel K. İnternet Bağımlılığı, İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2012: 47-60.
10. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media* 2009; 12(1): 77-95.
11. Yalçın İrmak A, Erdoğan S. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Derg* 2015; 16(1): 10-18.
12. Şengül C, Büber A. Dijital oyun bağımlılığında tanı ve tedavi. *Psikiyatride Güncel* 2016; 6(3): 175-182.
13. Griffiths MD, Davies, MNO. Videogame addiction: Does it exist? *Handbook of Computer Game Studies*. Goldstein J, Raessens J. (editors), Boston: MIT Press, 2005: 359-368.
14. Gentile DA. Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychol Sci* 2009; 20(5): 594-602.
15. Rideout VJ, Foehr UG, Roberts DF. *Generation M2: Media in the lives of 8- to 18- year olds*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation, 2010.
16. Young K. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *Am J Fam Ther* 2009; 37(5): 355-372.
17. Desai RA, Krishnan-Sarin S, Cavallo D, et al. Video-gaming among high school students: Health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics* 2010; 43(3): 173-183.
18. Lemmens J, Valkenburg P, Peter J. Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Comput Human Behav* 2011; 27(1): 144-152.
19. Bhagat S, Jeong EJ, Kim DJ. The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *Int J Hum Comput Interact* 2020; 36(5): 449-463.
20. Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim* 2011; 36(159): 56-68.
21. Lee SY, Lee HK, Choo H. Typology of internet gaming disorder and its clinical implications. *Psychiatry Clin Neurosci* 2016; 71(7): 479-491.
22. Şakiroğlu M, Akyol Poyraz C. *Çocukları Sanal Dünyadan Koruma Kılavuzu*. İstanbul: Hayygrup Yayıncılık 2018.
23. Barger AH, Hormes JM. Psychosocial correlates of internet gaming disorder: Psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Comput Human Behav* 2017; 68: 388-394.
24. Hazar E, Hazar Z. Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 2019; 4(2): 308-322.

25. Sussman CJ, Harper JM, Stahl JL, et al. Internet and video game addictions: Diagnosis, epidemiology, and neurobiology. *Child Adolesc Psychiatr Clin N Am* 2018; 27(2): 307-326.
26. Anderson CA, Bushman BJ. Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychol Sci* 2009; 20(3): 273-277.
27. Hasan Y, Bègue L, Scharkow M, et al. The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *J Exp Soc Psychol* 2013; 49(2): 224-227.
28. Fischer P, Kastenmüller A, Greitemeyer T. Media violence and the self: the impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *J Exp Soc Psychol* 2010; 46(1): 192-195.
29. Greitemeyer T, Mügge DO. Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Pers Soc Psychol Bull* 2014; 40(5): 578-589.
30. Koçak H, Köse Z. Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma: Kütahya ili örneği. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 2014; 17(3): 21-32.
31. Torun F, Akçay A, Çoklar AN. Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences* 2015; 3(1): 25-35.
32. Mousa R, El-Desoki M. *Problems and Mental Health*. Cairo, Egypt: Al- Farouk Modern Publishing, 2000.
33. Bozyiğit S. Çocukların Çevre Bilinçli Tüketici Olarak Sosyalleşmesinde Annelerin Çocuk Yetiştirme Tutumlarının Rolü. *Doktora Tezi*, Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü 2013.
34. Yavuzer H. *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi 2003.
35. Cialdini RB, Goldstein NJ. Social influence: Compliance and conformity. *Annu Rev Psychol* 2004; 55(1): 591-621.
36. Gill S. Emotional, social and educational adjustment of visually handicapped students of special schools students. *Int J Sci Res* 2014; 4(3): 14-42.
37. Wilburn VR, Smith DE. Stress, self-esteem, and suicidal ideation in late adolescents. *Adolescence* 2005; 40(157): 33-46.
38. Yengimolki S, Kalantarkousheh SM, Malekitabar A. Self-concept, social adjustment and academic achievement of Persian students. *International Review of Social Sciences and Humanities* 2015; 8(2): 50-60.
39. Nansel TR, Overpeck M, Pilla RS, et al. Bullying behaviors among US youth: Prevalence and association with psychosocial adjustment. *J Am Med Assoc* 2001; 285(16): 2094-2100.
40. Calado F, Alexandre J, Griffiths MD. Mom, dad it's only a game! Perceived gambling and gaming behaviors among adolescents and young adults: An exploratory study. *Int J Ment Health Addict* 2014; 12(6): 772-794.
41. Silins H, Mulford B. Schools as learning organisations: Effects on teacher leadership and student outcomes. *Sch Eff Sch Impro* 2002; 15(3-4): 443-466.
42. Libbey HP. Measuring student relationships to school: Attachment, bonding, connectedness, and engagement. *J Sch Health* 2004; 74(7): 274-283.
43. Bilde J de, Damme JV, Lamote C, et al. Can alternative education increase children's early school engagement? A longitudinal study from kindergarten to third grade. *School effectiveness and school improvement: IJHSRP* 2012; 24(2): 212-233.
44. Fredricks JA, Blumenfeld P, Paris A. School engagement: Potential of concept, state of the evidence. *Rev Educ Res* 2004; 74(1): 59-109.
45. Newmann FM, Wehlage GG, Lamborn SD. The significance and sources of student engagement. Newmann FM (editor). *Student Engagement and Achievement in American Schools*. New York: Teachers College Press, 1992: 11-39.
46. McDermott PA., Mordell, M, Stoltfus, JC. The organization of student performance in American schools: Discipline, motivation, verbal learning, nonverbal learning. *J Educ Psychol* 2001; 93(1), 65-75.
47. Fredricks JA, Blumenfeld P, Friedel J, et al. School engagement. Moore KA, Lippman LH (editors). *What do children need to flourish: Conceptualizing and measuring indicators of positive development*. New York: Springer Science + Business Media 2005: 305-321.
48. Connell JP, Wellborn JG. Competence, autonomy and relatedness: A motivational analysis of self-system processes. New Jersey: Lawrence Erlbaum Assoc 1991.
49. Klem AM, Connell JP. Relationships matter: Linking teacher support to student engagement and achievement. *J Sch Health* 2004; 74(7): 262-273.
50. Furlong MJ, Christenson SL. Engaging students at school and with learning: A relevant construct for all students. *Psychol Sch* 2008; 45(5): 365-368.
51. Osterman FK. Students' need for belonging in the school community. *Rev Educ Res* 2000; 17(3): 323-367.
52. Karasar N. *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık, 2020.
53. Gürbüz S, Şahin F. *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2014.

54. Aydoğdu F. Göçmen Aile Çocuklarının Uyum Düzeylerine Sosyal Uyum Eğitim Programının Etkisinin İncelenmesi. Doktora Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, 2019.
55. Aydoğdu F, Gürsoy F. Sosyal Uyum Ölçeği: Ölçek geliştirme çalışması. Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi, 2020; 14(31): 1-20.
56. Akın A, Demirci İ, Sarıçam H, et al. Okul Bağlılığı Ölçeğinin Türkçeye uyarlanması ve psikometrik özellikleri. 12. Ulusal Psikolojik Danışma ve Rehberlik Kongresi. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi 2013 (8-11 Eylül).
57. Yalçın İrmak A. Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi. Doktora Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, 2014.
58. Darvesh N, Radhakrishnan A, Lachance CC, et al. Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: A rapid scoping review. Syst Rev 2020; 9(1): 68.
59. Arthanari S, Khalique N, Ansari MA, et al. Prevalence & determinants of internet addiction among Indian adolescents. Indian J Community Health 2017; 29(1): 89-95.
60. Onaral G. Lise Öğrencilerinde Problemlili İnternet-Oyun Kullanımı ve Neiy/Sosyal İçe Çekilme (Hikikomori) Riskinin Yaygınlığı ve İlişkili Değişkenlerin İncelenmesi. Doktora Tezi, Aydın: Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü 2020.
61. Vessey AJ, Yim-Chiplis PK, Mackenzie NR. Effectes of television viewing on children's development. J Pediatr Nurs 1998; 23(5): 483-486.
62. Anderson CA, Bushman BJ. Human aggression. Annu Rev Psychol 2002; 53(1): 27-51.
63. Walther B, Morgenstern M, Hanewinkel R. Co-occurrence of addictive behaviours: Personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. Eur Addict Res 2012; 18(4): 167-174.
64. Sanders CE, Field TM, Diego M, et al. The relationship of internet use to depression and social isolation among adolescents. Adolescence 2000; 35: 237-242.
65. Jackson CA, Henderson M, Frank JW, et al. An overview of prevention of multiple risk behaviour in adolescence and young adulthood. J Public Health 2012; 34(s1): i31-i40.
66. Gentile DA, Choo H, Liau A, et al. Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. Pediatrics 2011; 127(2): 319-329.
67. Van Rooij AJ, Kuss DJ, Griffiths MD, et al. The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. J Behav Addict 2014; 3(3): 157-165.
68. Salmela-Aro K, Upadyaya K, Hakkarainen K, et al. The dark side of internet use: Two longitudinal studies of excessive internet use, depressive symptoms, school burnout and engagement among Finnish early and late adolescents. J Youth Adolesc 2017; 46(2): 343-357.

Yazar Katkıları: Tüm yazarlar ICMJE'in bir yazarda bulunmasını önerdiği tüm ölçütleri karşılamışlardır

Etik Onay: Bu çalışma için ilgili Etik Kuruldan etik onay alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması olmadığını beyan etmişlerdir.

Finansal Destek: Yazarlar finansal destek beyan etmemişlerdir.

Author Contributions: All authors met criteria recommended by ICMJE for being an author

Ethical Approval: Ethical approval was obtained for this study from relevant Ethics Committee.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The authors have declared that there is no conflict of interest.

Financial Disclosure: Authors declared no financial support