

**Okul Takımlarına Katılan ve Katılmayan Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akran İlişkilerinin İncelenmesi**

Tuncay ÖCAL<sup>1</sup>, Serkan Necati METİN<sup>2</sup>

DOI: <https://doi.org/10.38021asbid.1200554>

ORJİNAL ARAŞTIRMA

<sup>1</sup>Aksaray Üniversitesi,  
Spor Bilimleri Fakültesi,  
Aksaray/Türkiye

<sup>2</sup>Bandırma Onyedü Eylül  
Üniversitesi, Spor Bilimleri  
Fakültesi,  
Bandırma-Balıkesir/Türkiye

**Öz**

Bu araştırmanın amacı, okul takımlarına katılan ve katılmayan ortaokul öğrencilerinin, dijital oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri düzeylerine etkisini incelemektir. Araştırma, basit tesadüfi örnekleme yöntemi ile belirlenen eğitim kurumlarının 5 ve 8'inci sınıf aralığında öğrenim gören ve okul takımlarında oynayan 309 öğrenci ile okul takımında oynamayan 262 ortaokul öğrencisi gönüllü olarak katılması ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak Dijital Oyun Bağımlılığı ve akran ilişkileri ölçeği kullanılmıştır. Veriler ise SPSS 26 istatistik analiz programı ile analiz edilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgular doğrultusunda, cinsiyet değişkenine bağlı olarak okul takımına katılan ve katılmayan kız öğrenciler arasında, oyun zamanı değişkenine bağlı olarak okul takımına katılan ve katılmayan gruplar arasında ve dijital oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri düzeylerine göre, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir ( $p<0.05$ ). Okul takımına katılmayan öğrencilerin DOB ile çatışma alt boyutunda pozitif yönde zayıf bir ilişkisinin olduğu görülmüştür ( $p<0.05$ ). Ayrıca yardım ve yakınlık alt boyutları arasında da negatif yönde zayıf bir ilişki olduğu gözlemlenmiştir ( $p<0.05$ ). Sonuç olarak okul takımına katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile akran ilişkileri genel ortalama ve tüm alt boyutlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna varılmıştır.

**Sorumlu Yazar:** Tuncay  
ÖCAL  
tuncayocal@aksaray.edu.tr

**Anahtar kelimeler:** Spor, Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran İlişkileri

**Investigation of Digital Game Addiction and Peer Relationships of Secondary School Students Who Participated and Did not Participate in School Teams**

**Abstract**

The aim of this research is to examine the effects of secondary school students who participate in school teams and those who do not, on the levels of digital game addiction and peer relations. The research was carried out with the voluntary participation of 309 students who played in school teams and 262 secondary school students who did not play in the school team, studying in the 5th and 8th grade range of the educational institutions determined by simple random sampling method. Digital Game Addiction and peer relations scale was used as data collection tool in the research. The data were analyzed with the SPSS 26 statistical analysis program. In line with the findings obtained from the research, a statistically significant difference was observed between the groups that participated and did not participate in the school team depending on the gender variable, between the groups that participated and did not participate in the school team depending on the playtime variable, and between the groups according to the levels of digital game addiction and peer relations ( $p<0.05$ ). It was observed that students who did not participate in the school team had a weak positive relationship in the sub-dimension of conflict with digital game addiction ( $p<0.05$ ). In addition, it was observed that there was a weak negative relationship between the sub-dimensions of help and intimacy ( $p<0.05$ ). As a result, no statistically significant relationship was observed between digital game addiction and peer relations general average and all sub-dimensions of the students participating in the school team.

**Keywords:** Sports, Digital Game Addiction, Peer Relations

**Yayın Bilgisi**

Gönderi Tarihi:  
07.11.2022

Kabul Tarihi:  
13.12.2022

Online Yayın Tarihi:  
23.12.2022

## Giriş

Dijital oyun, artan miktarda zaman, para ve enerji harcama eğilimi, oyun bağımlılığı gibi olumsuz yaşam sonuçlarını beraberinde getirebilir (Jeong vd., 2017). Yapılan birçok araştırma (Liu ve Peng, 2009; Griffiths ve Meredith, 2009; Kuss ve Griffiths, 2012), oyun bağımlılarının psikolojik ve sosyal sorunları nedeniyle günlük yaşamlarını yönetmekte zorlandıklarını bildirmiştir. Bununla birlikte dijital oyun bağımlılığı, toplum sağlığı açısından son zamanlarda önemli bir sorun haline gelmiştir (Jeong vd., 2017).

Özellikle son birkaç yılda dijital oyun bağımlılığı hem klinik açıdan hem de daha geniş bir sosyal bilim perspektifinden yüksek düzeyde ilgi görmeye başlamıştır (Kneer vd., 2014). Dünya Sağlık Örgütü, 2018 yılında yayımlanmış olduğu raporda, çevrimiçi veya çevrimdışı olabilen, oyun oynama üzerindeki kontrol bozukluğu ile kendini gösteren, oyun oynamanın başka ilgi alanları ile gün içerisinde gerçekleştirilen aktivitelerden önce geldiği, oyuna verilen önceliğin artmasıyla ortaya çıkan, kalıcı veya tekrarlayan bir oyun davranışı modeli ve olumsuz sonuçlar doğurmasına rağmen oyunun sürdürülmesi veya tırmanması şeklinde tanımlamaktadır (Keya vd., 2020). Yapılan son araştırmalar da ise Amerika'da erkeklerin %99'unun ve kızların %94'ünün dijital oyunlar oynadığını gösteriyor (Lenhart vd., 2008). Başka bir çalışmada 8-18 yaş arası çocukların haftada ortalama 8 saat dijital oyun oynadığı gösterilmiştir (Rideout vd., 2010). Quant vd., (2013) yılında gerçek oyun davranışı ile ilgili olarak, Almanya'da yapılan bir çalışmada, ortalama günlük kullanım yaklaşık 50 dakika olduğu ve 14-29 yaş arasındaki katılımcılar, yıldan yıla yaklaşık 70 dakika (2011-2013) oyun oynamak için harcanan tutarlı bir ortalama süre bildirirken, yetişkinler ise bu sürenin (2011: 46 dk/gün, 2013: 67 dk) olduğunu belirtmiştir.

Ergenlik döneminde, tutum ve davranışların gelişimi için ebeveynlerin ve akranların etkisi önemlidir (Armsden ve Greenberg, 1987). Çocukların ve gençlerin video oyunu bağımlılığının, özellikle heyecan arama ve can sıkıntısı değişkenleri için belirgin kişilik özellikleri yarattığı bulunmuştur (Chiu vd., 2014). Ergenlerin oyun oynamasına katkıda bulunduğu tespit edilen birkaç faktör vardır (Kneer vd., 2014). Örnek olarak, yaş ve cinsiyet olası risk faktörleri olarak belirlenmiş, erkek ergenler en çok etkilenen grup olduğu tespit edilmiştir (Chak ve Leung 2004; Niemz vd., 2005). Erkek çocukların dijital oyunlar oynamaya daha yatkın olduğu (Greenberg vd., 2008) ve bir oyuna daldıklarında yetişkin kişilere göre görevlerini (iş ve okul) daha fazla ihmal etmeleri söz konusudur (Gentile, 2009). Ayrıca, aile arasındaki iletişim sıkıntılarının (Niemz vd., 2005) problemlili oyun oynama davranışıyla ilişkili olduğu bulunmuştur. Başdaş ve Özbey (2020) yapmış oldukları çalışmada ergenlerin akıllı telefonu olmadığından dolayı dijital ortamlarda arkadaşlarıyla bir paylaşımında bulunamamaları ve akranlarıyla eşit koşulları paylaşamamalarından dolayı sosyal

ilişkilerden uzak durdukları ve yüksek düzeyde sosyal kaygı yaşadıkları ve bundan dolayı kendilerini eksik hissettiklerini ifade etmiştir.

Bu çalışmanın amacı, ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri arasındaki ilişkinin farklı parametrelerle incelenmesidir.

## **Yöntem**

### ***Araştırmanın Modeli***

Mevcut araştırma süresince “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” çerçevesinde hareket edilmiştir. Okul takımlarına katılan ve katılmayan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve akran ilişkilerinin incelenmesi isimli bu araştırma, nicel araştırma türlerinden ilişkisel analiz tekniğine dayalı betimsel bir araştırma olarak tasarlanmıştır. Bu model, mevcut durumu ya da geçmişte olan bir olayı incelemeyi hedef alır (Karasar, 1998).

### ***Araştırma Grubu***

Araştırmanın örnekleme basit tesadüfi örnekleme yöntemi ile belirlenen eğitim kurumlarının 5-8. sınıflarında öğrenim görmekte ve okul takımlarında oynayan 309 (erkek = 168; kadın = 141) öğrenci ve okul takımında oynamayan 262 (erkek = 105; kadın = 157) ortaokul öğrencisi gönüllü olarak katılmıştır. Öğrencilere ölçekler dağıtılmadan önce bilgi verilmiştir. Çalışma yaklaşık olarak 15 dakika sürmüştür.

### ***Veri Toplama Araçları***

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOB-7): Bu ölçek, Lemmens vd., (2009) tarafından ergenlerin problemlili dijital oyun davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiş ve birçok çalışmada kullanılmıştır. DOB ölçeğinin 7 maddelik daha kısa versiyon bu çalışmada kullanılmıştır. Yalçın Irmak ve Erdoğan (2015), tarafından ölçeğin Türkçe geçerlik ve güvenirlik çalışması yapılmış Cronbach alfa değerinin 0.72 olduğunu tespit etmiştir. Bu çalışmada, çalışmanın Cronbach alfa değerinin 0.66 olduğu belirlenmiştir. Ölçekten alınan toplam puan arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyi de artmaktadır (Lemmens vd., 2009; Yalçın Irmak ve Doğan, 2015).

Akran İlişkileri Ölçeği: Ölçek çocuk ve ergenlerin en iyi arkadaşlık ilişkilerini ölçmek için kullanılmaktadır. Perry'nin (1983'ten akt., Bukowski vd., 1994) taslak maddeleri Bukowski vd., tarafından ölçek haline getirilmiştir. Türkçe çevirisi Atik vd. (2014) tarafından yapılmıştır. Ölçeğin son hali 23 maddelik versiyonu katılımcıların ve Birliktelik (4 madde), Çatışma (4 madde), Yardım (5 madde), Koruma (5 madde) ve Yakınlık (5 madde) değerlendiren alt boyutlardan oluşmaktadır. Akran ilişkileri ölçeği, faktörlerin her biri için 5'li Likert tipi bir ölçektir. Çalışmanın Cronbach Alpha katsayısı .83 olarak tespit edilmiştir.

## Verilerin Analizi

Tanımlayıcı değişkenler için aritmetik ortalama ve standart sapma analizleri kullanılmıştır. Skewness ve Kurtosis değerleri sonucunda verilerin normal dağıldığı görülmüştür. Cinsiyet ve oyun zamanı değişkeni için bağımsız örneklem t testi kullanılmıştır. Okul takımlarına katılan/katılmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri ölçeği arasındaki ilişkiyi tespit edebilmek için Pearson korelasyon analizi yapılmıştır. Verilerin analizi için SPSS 26 istatistik programı kullanılmıştır.

## Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri ölçeklerine vermiş oldukları yanıtlara ait istatistiksel sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 1

Araştırma Grubunu Tanımlayıcı İstatistiksel Bilgiler

Değişkenler		f	%
Okul Takımında Oynuyor musunuz	Evet	309	54,1
	Hayır	262	45,9
Cinsiyet	Kız	273	47,8
	Erkek	298	52,2
Oyun Zamanı	Gündüz	577	31,4
	Gece	1260	68,6
Düzenli Spor Yapma	Evet	252	44,1
	Hayır	319	55,9

Tablo 1.'e göre, araştırma grubunu tanımlayıcı istatistiklerinde değişkenler olarak “okul takımında oynuyor musunuz”, “cinsiyet”, “oyun zamanı” ve “düzenli spor yapma” olarak belirlenmiştir. Okul takımında oynuyor musunuz dağılımı, %54,1'e %45,9 şeklinde gerçekleşmiş ve araştırma grubunun çoğunluğunun okul takımlarında oynadığı görülmüştür. Cinsiyet dağılımı, %47,8'e %52,2 şeklinde gerçekleşmiş ve katılımcıların çoğunluğu erkeklerden oluşmuştur. Araştırma grubunun oyun zamanı dağılımlarına bakıldığında gece oyun oynayanların (%55,7), gündüz oyun oynayanlara (%43,6) göre daha fazla oldukları görülmüştür. Son olarak düzenli spor yapma dağılımına bakıldığında, düzenli spor yapmayanların (%55,9), düzenli spor yapanlardan (%44,1) daha fazla olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 2

Okul Takımına Katılan/Katılmayan Öğrencilerin Cinsiyet Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akran İlişkileri Sonuçlarına Ait t Testi Tablosu

Değişkenler		Katılan (Erkek 168) (Kız 141)		Katılmayan (Erkek 105) (Kız 157)		t	sd	p
		$\bar{X}$	Ss	$\bar{X}$	Ss			
Dijital Oyun Bağımlılığı	Erkek	2,03	,59	2,16	,69	-1,633	271	0,10
Akran İlişkileri		3,25	,67	3,12	,61	1,641		0,10
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kız	1,84	,63	1,82	,61	,358	296	0,721
Akran İlişkileri		3,57	,56	3,32	,61	3,660		<b>0,00*</b>

\*p<0.05

Tablo 2’de okul takımlarına katılan/katılmayan öğrencilerin cinsiyet değişkenine bağlı olarak t testi sonuçları sunulmuş ve okul takımına katılan/katılmayan kız öğrenciler için gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır (p<0.05). Öyle ki okul takımında bulunan kız öğrencilerin katılmayan öğrencilere göre akran ilişkilerinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Buna ek olarak dijital oyun bağımlılığı oranlarına bakıldığında ise erkekler ve kız öğrenciler arasında anlamlı bir farkın ortaya çıkmadığı bulgusu elde edilmiştir.

Tablo 3

Okul Takımına Katılan/Katılmayan Öğrencilerin Oyun Zamanı Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akran İlişkileri Sonuçlarına Ait t Testi Tablosu

	Katılan		p	Katılmayan		p
	Gece (n=120)	Gündüz (n=189)		Gece (n=132)	Gündüz (n=130)	
	$\bar{X} \pm Ss$	$\bar{X} \pm Ss$		$\bar{X} \pm Ss$	$\bar{X} \pm Ss$	
Dijital Oyun Bağımlılığı	1.81 ± 0.52	2.02 ± 0.66	<b>0.000*</b>	1.85 ± 0.59	2.06 ± 0.72	<b>0.010*</b>

p<0.05

Tablo 3’te okul takımlarına katılan/katılmayan öğrencilerin oyun zamanı değişkenine bağlı olarak t testi sonuçları sunulmuştur ve okul takımına katılan ve katılmayan gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmüştür (p<0.05). Öyle ki okul takımına katılan öğrencilerin gece daha fazla oyun oynadıkları tespit edilmiştir. Bunun da gün içerisinde takım çalışmalarının yoğunluğu ile oyuna geceleri vakit ayırabilmeleri ile ilişkili olduğu düşünülmektedir.

Tablo 4

Okul Takımına Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akran İlişkileri Sonuçlarına Ait Korelasyon Tablosu

		Birliktelik	Çatışma	Yardım	Koruma	Yakınlık	AİÖ
	<b>r</b>	.107	.092	-.062	-.035	-.085	-.008
<b>DOB</b>	<b>p</b>	.059	.107	.276	.537	.135	.883
	<b>n</b>			262			

$p > 0.05$

Tablo 4'e göre okul takımlarına katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile akran ilişkilerine ait ilişki tablosu sonuçları verilerek, okul takımına katılan öğrencilerin DOB ve akran ilişkileri genel ortalama, tüm alt boyutlar arasında istatistiksel anlamda bir ilişki olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır ( $p > 0.05$ ).

Tablo 5

Okul Takımına Katılmayan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akran İlişkileri Sonuçlarına Ait Korelasyon Tablosu

		Birliktelik	Çatışma	Yardım	Koruma	Yakınlık	AİÖ
	<b>r</b>	-.008	<b>.300**</b>	<b>-.211**</b>	-.067	<b>-.241**</b>	-.100
<b>DOB</b>	<b>p</b>	.898	.000	.001	.280	.000	.108
	<b>n</b>			262			

$p < 0.05$

Tablo 5'te okul takımlarına katılmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile akran ilişkilerine ait ilişki tablosu sonuçları verilmektedir. Buna göre, okul takımına katılmayan öğrencilerin DOB ile çatışma ( $r = 0.300$ ;  $p < 0.01$ ) alt boyutu ile pozitif yönde zayıf bir ilişki olduğu tespit edilmiştir ( $p < 0.05$ ). Yardım ( $r = -.211$ ;  $p < 0.01$ ), yakınlık ( $r = -.241$ ;  $p < 0.01$ ) alt boyutları arasında negatif yönde zayıf bir ilişki olduğu sonucu ortaya çıkmıştır ( $p < 0.05$ ).

### Tartışma ve Sonuç, Öneriler

Yıllar boyunca yapılan birçok araştırmada akran ilişkilerinin, çocukların gelişimlerine ve sosyalleşmelerine etkisi ortaya konulmuştur (Choukas-Bradley ve Prinstein 2014; Rubin vd., 2015). Ancak son yıllarda çocukların daha çok evlere kapandıkları da bir gerçektir (Staiano vd., 2018). Bunun önemli nedenlerinden birinin çocuklarının oyun oynama alışkanlıklarının değişmesinden kaynaklandığı söylenebilir.

Gelişen teknolojiyle birlikte dijitalleşme artık daha da yaygın hale gelmiştir. Dijitalleşmenin yaygınlaşması çocuk oyun alanlarında da etkisini göstermiş, geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara

bırakmaya başlamıştır (Huizinga, 2006). Dijitalleşen oyunlar ile de oyun bağımlılığı daha çok artmış ve kumar bağımlılığı ile benzer olarak algılanmaya başlamıştır (Griffiths ve Wood 2000).

Bu çalışmada, okul takımlarına katılan ve katılmayan 5-8. sınıflarda öğrenim gören öğrencilerin, dijital oyun bağımlılıklarının, akran ilişkileri düzeylerine etkisi araştırılmaya çalışılmıştır. Bu yaş grubunun da dijital oyun bağımlılığının en çok olduğu yaş aralığı olduğu gösteren birçok çalışma olması (Festl vd., 2013; Walther vd., 2012; Xu vd., 2012; Vollmer vd., 2014) örneklem grubunun doğru seçildiğinin göstergesi olabilir.

Cinsiyet değişkenine göre, okul takımına katılan/katılmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri sonuçları değerlendirildiğinde daha önce bulgular kısmında yer verildiği üzere okul takımına katılan/katılmayan kız öğrenci grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark ortaya çıkmıştır ( $p<0.05$ ). Okul takımına katılan kız öğrencilerin katılmayan öğrencilere göre akran ilişkilerinin daha yüksek olduğu görülmüş ve bu bağlamda sporun, akran ilişkilerinde etkisi olduğu söylenilebilir hale gelmiştir. Smith vd., (2006) yaptığı çalışmada spora katılan gençlerin akran ilişkilerinin daha uyumlu bir motivasyona sahip olduğunu belirtmiştir. Benzer şekilde Ullrich-French ve Smith (2009) yaptığı çalışmada spora katılan öğrencilerin akran ilişkilerin daha olumlu olduğunu, Pehlevan ve Bal (2018) ise 13-15 yaş grubu çocuklarda yaptığı çalışmada akran ilişkileri ölçeğinin “birliktelik” alt boyutunda anlamlı bir farklılık olduğunu belirlemiştir.

Okul takımına katılan/katılmayan öğrencilerin oyun zamanlarına bakıldığında gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ( $p<0.05$ ). Buna göre okul takımına katılan ve katılmayan öğrencilerin gece daha fazla oyun oynadıkları tespit edilmiştir. Benzer şekilde Küçükvardar ve Türel (2022)'in farklı yaş gruplarındaki katılımcılarla yaptığı çalışmada, katılımcıların %62,3 gibi büyük bir kısmının akşam ve gece zaman dilimlerinde dijital oyun oynadıklarını belirlemiştir. Yiğit ve Günüş (2020)'ün ortaokul öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada, öğrencilerin %54,7'lik bir diliminin her gün en az 1 saat dijital oyun oynadığı tespit edilirken, Göldağ (2018)'in lise öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada ise öğrencilerin %77,9'unun günlük en az 1 saat dijital oyun oynadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Bu sonuçları destekler başka çalışmalar da bulunmakta olup (Karaca vd., 2017; Lemola vd., 2011), yapılan bu çalışmada da dijital oyunların farklı akran gruplarında günlük olarak tercih edildiği görülmüştür. Ayrıca oyun oynama zamanlarının genellikle akşam veya gece saatlerine denk gelmesi ise öğrencilerin gündüz eğitimleri için okulda olmaları ile açıklanabileceği düşünülmüştür.

Okul takımına katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri sonuçlarına ait korelasyon analizi sonuçları incelendiğinde okul takımına katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile akran ilişkileri genel ortalama ve tüm alt boyutlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki

olmadığı sonucuna varılmıştır ( $p>0.05$ ). Okul takımına katılmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri arasındaki sonuca bakıldığında ise okul takımına katılmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile çatışma ( $r = 0.300$ ;  $p<0.01$ ) alt boyutu ile pozitif yönde zayıf bir ilişki olduğu tespit edilmiştir ( $p<0.05$ ). Yardım ( $r = -.211$ ;  $p<0.01$ ), yakınlık ( $r = -.241$ ;  $p<0.01$ ) alt boyutları arasında negatif yönde zayıf bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır ( $p<0.05$ ).

Yapılan literatür taramasında spor yapan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile akran ilişkisini inceleyen doğrudan bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Tsai vd. (2020)'nin ilkökul öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile akran ilişkisi arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ( $p<0.05$ ). Tsai ve arkadaşlarının yaptığı çalışmada spor yapan öğrenciler olarak değil de genel olarak öğrencilerin değerlendirilmesi çalışmamızın aksinde sonuç çıkmasına sebep olmuş olabilir. Günüş (2017)'nin lise öğrencileri üzerine yaptığı dijital oyun ve akran ilişkileri ile ilgili çalışmada, dijital oyun bağımlısı öğrencilerin kendileri gibi oyun bağımlısı olan ve olmayanlar ile yakın arkadaş grupları oluşturduğu ancak oyun bağımlısı olmayanların sadece oyun bağımlısı olmayan bireyler ile gruplar oluşturduğu belirlenmiştir. Bu çalışmaya göre dijital oyun bağımlısı olan öğrencilerin akran ilişkilerinin oyun bağımlısı olmayanlara göre daha iyi olduğu söylenebilir. Literatür tarandığında dijital oyun bağımlılığı ile akran zorbalığı üzerine de çalışmalar olduğu görülmüştür. Hazar ve Ekici (2021) ve Gökbulut (2020)'un ortaokul öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada, katılımcılar arasında dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık bilişleri ve eğilimi arasında pozitif yönde bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Sonuç olarak; okul takımına katılan kız öğrencilerin akran ilişkilerinin katılmayanlara göre daha yüksek olduğu, çalışmaya katılan öğrencilerin gece daha fazla oyun oynadıkları, okul takımına katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile akran ilişkileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı ancak okul takımına katılmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile akran ilişkileri arasında çatışma alt boyutu ile pozitif yönde, yardım ve yakınlık alt boyutu ile negatif yönde zayıf bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Bütün bu veriler, aslında dijitalleşme çağında bir sorun olarak karşılaşılan oyun bağımlılığının önüne geçilmesinde sporun önemini göstermesi açısından dikkat çekicidir. Çünkü akranlar arasındaki ilişkilerin güçlenmesine katkı sunan sporun bir kolu olarak okul sporları daha küçük yaşta öğrencilere olumlu katkılar sunmaktadır. Akranlarıyla ilişkilerini de geliştiren ve güçlendiren okul sporlarının öğrenciler için önemi bir kez daha ortaya çıkmaktadır. Zamanlarını spora ayıran öğrencilerin topluma kazandırılması ve dijital oyun bağımlılığının olumsuz etkilerinden olabildiğince kurtulmaları için gerçekleştirilecek her bir adım, ülkelerin geleceği açısından büyük önem arz etmektedir. Bu konuda Ülkemizde de ilgili politika üreticilerin girişimlerinin spor ile ilişkilendirilmesinin ve ailelerin de bu konuda bilinçlendirilmesinin gerekliliği ortadadır.



## Etik Kurul İzin Bilgileri

Etik değerlendirme kurulu: Aksaray Üniversitesi Rektörlüğü İnsan Araştırmaları Etik Kurulu

Etik değerlendirme belgesinin tarihi: 22.02.2022

Etik değerlendirme belgesinin sayı numarası: E-34183927-000-00000693655

## Araştırmacıların Katkı Oranları Beyanı

Araştırmanın çalışma dizaynı, verilerin toplanması, metin hazırlanması ve literatür taraması ile ilgili süreçler birinci yazar, verilerin toplanması, istatistiksel analiz, verilerin yorumlanması ve literatür taraması ile ilgili süreçler ikinci yazar tarafından gerçekleştirilmiştir.

## Çatışma Beyanı

Yazarların araştırma ile ilgili bir çatışma beyanı bulunmamaktadır.

## Kaynakça

- Armsden, G. C., ve Greenberg, M. T. (1987). The inventory of parent and peer attachment: Individual differences and their relationship to psychological well-being in adolescence. *Journal of youth and adolescence*, 16(5), 427-454.
- Atik, Z. E., Çoban, A. E., Çok, F., Doğan, T., ve Karaman, N. G. (2014). Akran İlişkileri Ölçeği'nin Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 14(2), 433-446.
- Başdaş, Ö., ve Özbey, H. (2020). Digital game addiction, obesity, and social anxiety among adolescents. *Archives of Psychiatric Nursing*, 34(2), 17-20.
- Bukowski, W. M., Hoza, B., ve Boivin, M. (1994). Measuring friendship quality during pre-and early adolescence: The development and psychometric properties of the Friendship Qualities Scale. *Journal of social and Personal Relationships*, 11(3), 471-484.
- Chak, K., ve Leung, L. (2004). Shyness and locus of control as predictors of internet addiction and internet use. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 559-570. doi:10.1111/j.1440-1819.2004.01290.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Choukas-Bradley, S., ve Prinstein, M. J. (2014). Peer relationships and the development of psychopathology. In M. Lewis & K. D. Rudolph (Eds.), *Handbook of developmental psychopathology* (pp. 185-204). Boston, MA: Springer.
- Festl, R., Scharkow, M., ve Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108, 592-599.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20, 594-602. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x.
- Gökbulut, B. (2020). Ortaokul öğrencilerinin akran zorbalığı ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(1), 89-100.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzyüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.
- Greenberg, B., Sherry, J., ve Lachlan, K. (2008). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & Gaming*, 41(2), 238-259. doi:10.1177/1046878108319930.
- Griffiths, M. D., ve Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39 (4), 247-253.

- Griffiths, M., ve Wood, R. T. (2000). Risk factors in adolescence: the case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies/Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 16(2-3), 199-225. doi:10.1023/A:1009433014881.
- Günç, S. (2017). Peer influence in internet and digital game addicted adolescents: Is internet/digital game addiction contagious? *International Journal of High Risk Behaviors and Addiction*, 6(2).
- Hazar, Z., ve Ekici, F. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık bilişleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26(1), 1-15.
- Huizinga, J. (2006). Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme (M. A. Kılıçbaş, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Jeong, E. J., Kim, D. J., ve Lee, D. M. (2017). Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 33(3), 199-214.
- Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N., ve Barlas, G. Ü. (2016). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 6(1), 14-19.
- Karasar, N. (1998). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Yayın Dağıtım. Ankara.
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., ve Pasa, M. K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100031.
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J. D., ve Ferguson, C. (2014). Awareness of risk factors for digital game addiction: interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(5), 585-599.
- Kuss, D. J., ve Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10 (2), 278-296.
- Küçükvardar, M., ve Türel, E. (2022). Covid-19 Pandemisinde Dijital Oyun Oynama Düzeyi Üzerine Bir Araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (47), 47-58.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Lemola, S., Brand, S., Vogler, N., Perkinson-Gloor, N., Allemand, M., ve Grob, A. (2011). Habitual computer game playing at night is related to depressive symptoms. *Personality and Individual Differences*, 51, 117-122.
- Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A. R., Evans, C., ve Vitak, J. (2008). Teens, video games, and civics: teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement. *Pew Internet & American life project*.
- Liu, M., ve Peng, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1306-1311.
- Niemz, K., Griffiths, M., ve Banyard, P. (2005). Prevalence of pathological internet use among University students and correlations with self-esteem, the General Health Questionnaire (GHQ), and disinhibition. *CyberPsychology & Behavior*, 8(6), 7-9. doi:10.1089/cpb.2005.8.562.
- Pehlevan, Z., ve Bal, S. İ. (2018). 13-15 yaş grubu çocuklarda spora katılımın akran ilişkileri ve sosyal destek alma üzerine etkisi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 23(4), 191-203.
- Quandt, T., Breuer, J., Festl, R., ve Scharrow, M. (2013). Digitale spiele : Stabile Nutzung in einem dynamischen Markt [Digital games: Stable use in a dynamic market]. *Media Perspektiven*, 10, 483-492.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G., ve Roberts, D. F. (2010). Generation m 2: Media in the lives of 8-to 18-year-olds. Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Rubin, K. H., Bukowski, W. M., ve Bowker, J. C. (2015). *Children in peer groups*. In R. M. Lerner (Ed.), *Handbook of child psychology and developmental science* (ss. 1-48). Hoboken, NJ: Wiley.
- Smith, A. L., Ullrich-French, S., Walker, E., ve Hurley, K. S. (2006). Peer relationship profiles and motivation in youth sport. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 28(3), 362-382.
- Staiano, A. E., Beyl, R. A., Guan, W., Hendrick, C. A., Hsia, D. S., ve Newton, R. L. (2018). Home-based exergaming among children with overweight and obesity: A randomized clinical trial. *Pediatric obesity*, 13(11), 724-733.

- Tsai, S. M., Wang, Y. Y., ve Weng, C. M. (2020). A Study on digital games internet addiction, peer relationships and learning attitude of senior grade of children in elementary school of chiayi county. *Journal of Education and Learning*, 9(3), 13-26.
- Ullrich-French, S., ve Smith, A. L. (2009). Social and motivational predictors of continued youth sport participation. *Psychology of sport and exercise*, 10(1), 87-95.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., ve Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open*, 4(1), 2158244013518054.
- Walther, B., Morgenstern, M., ve Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: Personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *European Addiction Research*, 18, 167-174
- Xu, Z., Turel, O., ve Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21, 321-340.
- Yalçın, I. A., ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16.
- Yiğit, E., ve Günç, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzyüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174.



Bu eser **Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası Lisansı** ile lisanslanmıştır.