



ORTAÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE İNTERNET OYUNLARI OYNAMA BOZUKLUĞU DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ



Berzan ŞİMŞEK [Sorumlu Yazar]

Yozgat Bozok Üniversitesi, besyo.berzan.simsek@gmail.com



Tolga HANAYOĞLU

Yozgat Bozok Üniversitesi, Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, tolga.hanayoglu@yobu.edu.tr



Berkan BOZDAĞ

Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, brknbozdag@gmail.com

Makale Geliş Tarihi: 21.02.2023

Makale Kabul Tarihi: 18.04.2023

Makale Yayın Tarihi: 30.06.2023

ÖZET

Bu araştırmanın amacı; Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu düzeylerini incelemektir. Araştırmanın çalışma grubunu 2022-2023 eğitim öğretim yılında Yozgat ve Batman ilinde öğrenim görmekte olan 295 lise öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen kişisel bilgi formunun yanı sıra Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve İnternet Oyunu Oynama Bozukluğu ölçeği kullanılmıştır. Elde edilen verilerin istatistiksel işlemleri için SPSS paket programı kullanılmıştır. Yapılan analizler sonucunda cinsiyet, oyun oynama yılı ve oyun oynama saati değişkenlerine göre lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu düzeylerinde istatistiksel olarak anlamsal farklılıklar tespit edilmiştir ($p<0.05$). Sınıf, eğlence aracı olarak görme ve günlük öğün sayısı değişkenlerine göre ise lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu düzeylerinde istatistiksel olarak anlamsal farklılıklar tespit edilmemiştir ($p>0.05$).

Anahtar Kelimeler: Ortaöğretim, İnternet Oyunları, Oyun Bağımlılığı

EXAMINATION OF DIGITAL GAME ADDICTION AND INTERNET GAME PLAYING DISORDER LEVELS OF SECONDARY STUDENTS

ABSTRACT

The purpose of this research; The aim of this study is to examine the digital game addiction and internet gaming disorder levels of high school students. The study group of the research consists of 295 high school students who continue their education in Yozgat and Batman provinces in 2022-2023. In addition to the personal information form developed by the researchers, the "Game Addiction Scale" and the "Internet Game Playing Disorder Scale" were used as data collection tools in the study. SPSS package program was used for statistical processing of the obtained data. As a result of the analysis, statistically significant differences were found in the levels of game addiction and internet game playing disorder of high school students according to the variables of gender, years of playing games and hours of playing games ($p<0.05$). There was no statistically significant difference in game addiction and internet gaming disorder levels of high school students according to the variables of class, seeing it as an entertainment tool and number of meals per day ($p>0.05$).

Keywords: Secondary Education, Internet Games, Game Addiction

GİRİŞ

İnternet oyunları, özellikle çocukluk ile yetişkinlik dönemi arasındaki bireylerin oynadığı fakat yaş gruplarının tümünü kapsayan, hızla büyüyen bir fenomendir. Oyun platformlarının fazla olması ve oyunlarda talep artışı, oyun sanayisinin en profesyonel eğlence endüstrilerinden biri haline gelmesini sağlamıştır (Kuss, Griffiths ve Pontes, 2017). Otuz yılı aşkın bir zamandır dünyanın gündeminde yer tutmaya başlayan video ve bilgisayar oyunları, internet oyunlarının yaygınlaşması ve popülerleşmesiyle beraber son yirmi senedir internet kullanım bozukluğu ve oyun bağımlılığı özellikle adölesanlar için tüm dünyada gittikçe artan bir sağlık problemi haline gelmiştir (Lee, 2017). Günümüzde tüm mekanlarda internet erişiminin olması, internet kullanımının düşük bütçeli olması, internet kullanımının, kapsayıcılığının her geçen gün artması ve kolaylık sağlaması, yüksek kalitede multimedya kaynak ve erişim sağlaması internetin popülerliğini artırmaktadır (Chou, Condrón ve Belland, 2005).

Çevrimiçi dünyası bireylere konforlu bir özgür yaşam alanı sunmaktadır. Bireyler bu sanal ortamda reddedilme, yüzleşme ya da yargılanma korkusu içerisinde olmadan kendilerini özgür hissetmektedirler. İnternet oyunları, insanların kendilerini yalnız hissettiklerinde, sıkıntılı süreçten geçtiklerinde, depresyonda hissettiklerinde, yeni birliktelikler, diyaloglar ve muhabbetler aradıklarında, internet oyunları oynayarak stres atmak, boş zamanlarını oyun aktiviteleri oynayarak değerlendirmek, arkadaşlık kurma isteklerine yanıt veren ve yardıma koşan bir kaynak olmaktadır (Young, 1996). Teknolojinin gelişimi ile internet insanların iş, eğitim ve sosyal hayatında bir konfor alanı yaratması internete olan ilginin her geçen gün artmasına neden olmaktadır.

İnternet oyunları, eğlence alanı, boş zamanları değerlendirme, duygusal durumla baş edebilme (yalnızken geçirilen zaman, izolasyon ve can sıkıntısını giderme, stres atmak, rahatlamak, öfke ve hayal kırıklığı boşaltımı), gerçeklikten kaçış, bireyler arası ve sosyal gereksinimlerin tatmini (arkadaş edinme, dostlukların pekiştirilmesi, ait olma ve tanınma), başarı gereksinimi, heyecanlanma, meydan okuma gereksinimi ve güç gereksinimi (üstünlük duygusu, kontrol arzusu ve kendine güveni kolaylaştırması) gibi psikolojik gereksinimler ve motivasyonlarla oynanmaktadır (Wan ve Wen, 2013). Bu tür istek ve ihtiyaçlardan dolayı internet oyunlarına yönelen bireylerin zamanla internet oyunlarında aşırı zaman geçirmesi internet oyun oynama bozukluğu ve oyun bağımlılığı yaratmaktadır. Özellikle adölesan bireyler internet oyunları oynamadığı vakitlerde günlük sorumluluklarını yapmak yerine oyunlar hakkında düşünür, düşler kurar, kendilerini oyunu oynarken hayal ederler. Oyun oynamadığı vakitler oyun

oynama isteğinde olur, oyun oynamayı özler ve bu tür duygular yoğunlaştıkça bireylerde gerilim artar ve huzursuzluklar, ani öfkelenmeler ve agresiflik hali ortaya çıkmaya başlar. Bu durumda internet oyunlarını aşırı oynama ve oyun bağımlılığı durumunda gerçek yaşam ile olan ilişki durumu bozulabilir ve birey kendini yalnız hissedebilir. Böylelikle yeme ve içme, uyku durumu, kişisel temizlik gibi temel biyolojik gereksinimlerini göz ardı etmeleri sonucu kilo kaybı veya kilo alma, göz bozuklukları, baş ağrısının oluşu, sırt ve eklem ağrıları, bel ve boyun fitiği, karpal tünel sendromu, tekrarlayıcı gerilme yaralanmaları, yorgun olma hali veya bitkinlik olur. Farklı bağımlılık çeşitleri gibi yavaşça gelişir (Kiraly, Nagygyörgy ve Griffiths, 2014; Kiraly, Griffiths ve Demetrovics, 2015).

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu

Amerikan Psikiyatri Birliği'nin Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı (DSM-5), internet oyunu oynama bozukluğu (IGD) klinik bakımından önem arz eden bozulmalar veya sıkıntılara yol açan, özellikle farklı oyuncu grupları ile oyun oynamak amacıyla inatçı ve tekrarlayıcı internet kullanımı olarak tanımlanmaktadır (Feng, Ramo, Chan ve Bourgeois, 2017).

Oyun Bağımlılığı

Oyun bağımlılığı, zihnen devamlı oyunlarla meşgul olmak, oyunları düşünmek, gün içerisinde yapılacak işleri aksatmak, akademik, sosyal ve aile yaşantısında olumsuz durumlar yaşanmasına rağmen internet oyunları oynamaya devam etmek, oyunların oynanması engellendiği zaman ise tepkiler göstermek, çatışma, agresif tavırlar, oyun oynayamadığı zamanlar yoksunluk belirtileri gösterme şeklinde tanımlanabilmektedir (Griffiths, 2008). Gerçekleştirilen çalışmanın amacı lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu düzeylerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu bağlamda, ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu düzeylerinin incelenmesi amacıyla yapılan bu araştırmanın ilgili literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

MATERYAL & METOT

Araştırma Modeli

Bu çalışmada, ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu düzeyleri arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Bu bağlamda araştırma ilişkisel tarama modeli niteliğindedir. İlişkisel tarama modeli, birden çok değişken

arasındaki, birlikte deęişimin varlığını, derecesini belirlemek amaçlanmaktadır (Karasar, 2008).

Araştırma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2022-2023 eğitim öğretim yılında Yozgat ve Batman ilinde öğrenim görmekte olan 295 lise öğrencisi oluşturmaktadır.

Tablo 1. Demografik Bilgiler

| Demografikler | n | % |
|--------------------------------------|-----|-------|
| Cinsiyet | | |
| Erkek | 157 | 53,2 |
| Kadın | 138 | 46,8 |
| Sınıf | | |
| 1. sınıf | 83 | 28,2 |
| 2. sınıf | 90 | 30,5 |
| 3. sınıf | 73 | 24,7 |
| 4. sınıf | 49 | 16,6 |
| Kaç Yıldır Oyun Oynuyorsunuz? | | |
| Oynamıyorum | 12 | 4,1 |
| 1-3 yıl arası | 93 | 31,5 |
| 4-6 yıl arası | 98 | 33,2 |
| 7 yıl ve üzeri | 92 | 31,2 |
| Haftalık Oyun Oynama Saati | | |
| 2 saat ve altı | 209 | 70,8 |
| 3-4 saat arası | 64 | 21,7 |
| 5 saat ve üzeri | 22 | 7,5 |
| Günlük Öğün Sayısı | | |
| 3 ve altı | 242 | 82 |
| 4-6 arası | 47 | 15,9 |
| 7 ve üzeri | 6 | 2,1 |
| Total | 295 | 100,0 |

Tablo 1 incelendiğinde katılımcıların %53,2'si (N=157) erkek, %46,8'i (N=138) kadınlardan oluşmaktadır. %28,2'i (N=83) 1.sınıf, %30,5'i (N=90) 2.sınıf, %24,7'si (N=73) 3. Sınıf ve %16,6'sı (N=49) 4.sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Katılımcıların %68,1'i (N=201) oyunu eğlence aracı olarak görürken %31,9'u (N=94) eğlence aracı olarak görmemektedir. %4,1'i (N=12) hiç oyun oynamamışken, %31,5'i (N=93) 1-3 yıl arası, %33,2'si (N=98) 4-6 yıldır ve %31,2'si (N=92) 7 yıl ve üzeri zamandır oyun oynamaktadır. Katılımcıların %70,8'i (N=209) haftalık 2 saat ve altında oyun oynarken, %21,7'si (N=64) 3-4 saat arası ve %7,5'i (N=22) 5 saat ve üzeri oyun oynamaktadır. Günlük öğün sayılarına bakıldığında katılımcıların %82'si (N=242) 3 öğün ve altı beslenirken, %15,9'u (N=47) 4-6 öğün arası ve %2,1'i (N=6) 7 öğün ve üzeri beslenmektedir.

Veri Toplama Araçları

Çalışmanın anket formu birinci bölümünde kişisel bilgiler, ikinci bölümünde “Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve üçüncü bölümde ise “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği” kullanılmıştır.

Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Lemmens, Valkenburg ve Peter, (2009) tarafından geliştirilen oyun bağımlılığı ölçeğinin Türkçe uyarlaması Baysak, Kaya, Dalgar ve Candansayar, (2016) tarafından yapılmıştır. 5’li likert tipi (1. Hiç, 2. Nadiren, 3. Bazen, 4. Sık, 5. Çok sık) olan ölçek 21 maddeden oluşmaktadır. 7 alt boyutu bulunmaktadır. Cronbach alfa değeri 0.96 olarak belirlenmiştir. Ölçekten alınabilecek minimum puan 21, maksimum puan 105’tir. Ölçeğin kesme puanı bulunmamaktadır. Ölçekten alınan puanlar yükseldikçe kişilerin oyun bağımlılığı düzeyi artmaktadır. Bu çalışma için ölçeğin Cronbach alfa iç tutarlılık kat sayısı 0,87 olarak hesaplanmıştır.

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği (Igds9-Sf-Tr)

Pontes ve Griffiths (2015) tarafından geliştirilen İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinin Türkçe uyarlaması Arıca, Dinç, Yay ve Griffiths, (2019) tarafından yapılmıştır. DSM-5 temelli 9 madde ile oluşan ölçeğin 10-29 yaş aralığını kapsadığı ve bireylerin elektronik oyun bağımlılığı düzeylerini ölçmeyi amaçlamaktadır. 5’li likert tipindedir ve puanlaması 1. Asla, 2. Nadiren, 3. Bazen, 4. Sık sık, 5. Çok sık şeklinde puanlaması yapılmaktadır. Puan durumunun yüksek olması internette oyun oynama bozukluğu ve bağımlılığı risk düzeyinin artması olarak yorumlanmaktadır. 45 üzerinden 36 puan olması riskli ve yüksek bağımlılığa işaret etmektedir. Cronbach Alfa iç tutarlılık güvenirlik katsayısı 0.82, Guttman test-yarı güvenirlik katsayısı 0.75 ve test tekrar test güvenirlik katsayısı da 0.78 olarak bulunmuştur (Arıca ve diğ., 2019). Bu çalışma kapsamında belirlenen güvenirlik puanı olarak cronbach alpha katsayısı .94’tür.

Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen veriler SPSS 22.0 paket programından yararlanılarak çözümlenmiştir. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini test etmek için verilerin çarpıklık ve basıklık değerleri +1,5 ile -1,5 arasında olduğu belirlenmiştir. Bu değerler verilerin normal dağıldığı anlamına gelmektedir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Bu sonuçlara göre ikili karşılaştırmalarda Bağımsız Örneklem t-testi (Independent Samples t Test) kullanılırken diğer değişkenler için tek yönlü varyans analizi (One Way ANOVA) kullanılmıştır. Yapılan

varyans analizlerinde ise varyansın kaynağını tespit etmek amacıyla da Tukey testine başvurulmuş olup .05 anlamlılık düzeyi dikkate alınmıştır.

Etik kurul izin bilgileri:

Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı = Yozgat Bozok Üniversitesi Etik Komisyonu

Etik değerlendirme kararının tarihi= 16.11.2022

Etik değerlendirme belgesi sayı numarası= 2022/38-31

BULGULAR

Tablo 2. Oyun Bağımlılığı ve İnternette Oyun Oynama Bozukluğu cinsiyet değişkenine göre t testi analiz sonuçları

| Ölçek | Cinsiyet | n | \bar{x} | Ss | t | p |
|--------------------------------|----------|-----|-----------|--------|-------|-------------|
| Oyun Bağımlılığı | Erkek | 157 | 2,16 | ,99762 | 4,114 | ,000 |
| | Kadın | 138 | 1,72 | ,83343 | | |
| İnternet Oyun Oynama Bozukluğu | Erkek | 157 | 1,91 | 1,0352 | 3,994 | ,000 |
| | Kadın | 138 | 1,49 | ,75577 | | |

Tablo 2 incelendiğinde oyun bağımlılığı ve internet oyun oynama bozukluğu toplam puanlarında erkek öğrenciler lehine istatistiki olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p < 0.05$). Erkeklerin Oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu düzeyleri kadınların oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu düzeylerine göre daha yüksektir.

Tablo 3. Oyun Bağımlılığı ve İnternette Oyun Oynama Bozukluğu sınıf değişkenine göre ANOVA analizi sonuçları

| Ölçek | Sınıf | n | \bar{x} | Ss | F | p |
|--------------------------------|----------|----|-----------|--------|-------|------|
| Oyun Bağımlılığı | 1. sınıf | 83 | 1,98 | ,87501 | ,894 | ,445 |
| | 2. sınıf | 90 | 1,88 | ,87027 | | |
| | 3. sınıf | 73 | 1,90 | ,98197 | | |
| | 4. sınıf | 49 | 2,13 | 1,1443 | | |
| İnternet Oyun Oynama Bozukluğu | 1. sınıf | 83 | 1,71 | ,92573 | 1,232 | ,298 |
| | 2. sınıf | 90 | 1,70 | ,86106 | | |
| | 3. sınıf | 73 | 1,60 | ,93882 | | |
| | 4. sınıf | 49 | 1,93 | 1,0736 | | |

Tablo 3 incelendiğinde oyun bağımlılığı ve internet oyun oynama bozukluğu toplam puanlarında sınıf değişkenine göre ANOVA analizi sonucuna göre istatistiksel olarak anlamsal farklılık görülmemektedir ($p > 0.05$).

Tablo 4. Oyun Bağımlılığı ve İnternette Oyun Oynama Bozukluğu oyunu eğlence aracı olarak görme Değişkenine göre t testi analizi sonuçları

| Ölçek | Oyunu Eğlence Aracı Olarak Görme | n | \bar{x} | Ss | t | p |
|------------------|----------------------------------|-----|-----------|--------|-------|------|
| Oyun Bağımlılığı | Evet | 201 | 1,95 | ,95332 | -,259 | ,796 |

| | | | | | | |
|---------------------------------------|-------|-----|------|--------|-------|------|
| | Hayır | 94 | 1,98 | ,94506 | | |
| <i>İnternet Oyun Oynama Bozukluğu</i> | Evet | 201 | 1,69 | ,93203 | -,662 | ,508 |
| | Hayır | 94 | 1,77 | ,95135 | | |

Tablo 4 incelendiğinde oyun bağımlılığı ve internet oyun oynama bozukluğu toplam puanlarında oyunu eğlence aracı olarak görme değişkenine göre istatistik bakımından anlamlı farklılaşma saptanmamıştır ($p>0.05$).

Tablo 5. Oyun Bağımlılığı ve İnternette Oyun Oynama Bozukluğu oyun oynama yılı değişkenine göre ANOVA analizi sonuçları

| Ölçek | Kaç yıldır oyun oynuyorsunuz? | n | \bar{x} | Ss | F | p | Anlamlılık |
|---------------------------------------|-------------------------------|----|-----------|--------|--------|------|------------------------------------|
| <i>Oyun Bağımlılığı</i> | Oynamıyorum (1) | 12 | 1,23 | ,29911 | 23,207 | ,000 | 3>1,2 4>1,2 |
| | 1-3 yıl arası (2) | 93 | 1,44 | ,59025 | | | |
| | 4-6 yıl arası (3) | 98 | 2,11 | ,84562 | | | |
| | 7 yıl ve üzeri (4) | 92 | 2,40 | 1,1061 | | | |
| <i>İnternet Oyun Oynama Bozukluğu</i> | Oynamıyorum (1) | 12 | 1,07 | ,15950 | 15,851 | ,000 | 3>1,2 4>1,2 |
| | 1-3 yıl arası (2) | 93 | 1,29 | ,58652 | | | |
| | 4-6 yıl arası (3) | 98 | 1,83 | ,81589 | | | |
| | 7 yıl ve üzeri (4) | 92 | 2,10 | 1,1744 | | | |

Tablo 5 incelendiğinde oyun bağımlılığı ve internet oyun oynama bozukluğu toplam puanlarında oyun oynama yılı değişkeni ANOVA analizi sonucuna göre istatistiki olarak anlamlı fark bulunmuştur ($P<0.05$). Farkın kaynağını tespit etmek amacıyla yapılan scheffe analizi sonucuna göre oyun bağımlılığı ve internet oyun oynama bozukluğu ölçeklerinde 4-6 yıl arası ve 7 yıl üzeri oyun oynayan katılımcıların hiç oynamayan ve 1-3 yıl arası oyun oynayan katılımcılara göre daha yüksek bağımlılık ve oyun oynama bozukluğu yaşadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 6. Oyun Bağımlılığı ve İnternette Oyun Oynama Bozukluğu haftalık oyun oynama saati değişkenine göre ANOVA analizi sonuçları

| Ölçek | Haftalık oyun oynama saati | n | \bar{x} | Ss | F | p | Anlamlılık |
|---------------------------------------|----------------------------|-----|-----------|--------|--------|------|----------------------------------|
| <i>Oyun Bağımlılığı</i> | 2 saat ve altı (1) | 209 | 1,68 | ,70928 | 54,482 | ,000 | 2>1 3>2,1 |
| | 3-4 saat arası (2) | 64 | 2,34 | ,88877 | | | |
| | 5 saat ve üzeri (3) | 22 | 3,42 | 1,3539 | | | |
| <i>İnternet Oyun Oynama Bozukluğu</i> | 2 saat ve altı (1) | 209 | 1,45 | ,66362 | 61,054 | ,000 | 2>1 3>2,1 |
| | 3-4 saat arası (2) | 64 | 2,03 | ,90380 | | | |
| | 5 saat ve üzeri (3) | 22 | 3,30 | 1,3639 | | | |

Tablo 6 incelendiğinde oyun bağımlılığı ve internet oyun oynama bozukluğu toplam puanlarında haftalık oyun oynama saatleri değişkeni ANOVA analizi sonucuna göre istatistiki olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0.05$). Farkın kaynağının belirlemek amacıyla yapılan

scheffe analizi sonucunda 3-4 saat ve 5 saat üzeri oyun oynayan katılımcıların 2 saat ve altı oyun oynayan katılımcılara oranla daha yüksek bağımlılık ve oyun oynama bozukluğu yaşadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 7. Oyun Bağımlılığı ve İnternette Oyun Oynama Bozukluğu günlük öğün sayısı değişkenine göre ANOVA analizi sonuçları

| Ölçek | Öğün sayısı | n | \bar{x} | Sd | F | p |
|---------------------------------------|-------------|-----|-----------|--------|-------|------|
| <i>Oyun Bağımlılığı</i> | 3 ve altı | 241 | 1,98 | ,96831 | 2,559 | ,055 |
| | 4-6 arası | 47 | 1,85 | ,83714 | | |
| | 7 ve üzeri | 6 | 1,42 | ,40228 | | |
| <i>İnternet Oyun Oynama Bozukluğu</i> | 3 ve altı | 241 | 1,75 | ,97181 | 2,246 | ,083 |
| | 4-6 arası | 47 | 1,54 | ,73754 | | |
| | 7 ve üzeri | 6 | 1,22 | ,39126 | | |

Tablo 7 incelendiğinde oyun bağımlılığı ve internet oyun oynama bozukluğu toplam puanlarında öğün sayısı değişkenine göre yapılan ANOVA analizi sonucuna göre istatistiksel açıdan anlamsal farklılık tespit edilmemiştir ($p>0.05$).

Tablo 8. Oyun Bağımlılığının İnternette Oyun Oynama Bozukluğuna etkisi Regresyon analizi sonuçları

| Bağımsız Değişken | Bağımlı Değişken | n | Beta | T | p | F | R ² |
|-------------------|----------------------------|-----|------|--------|------|----------|----------------|
| Oyun Bağımlılığı | İnt. Oyun Oynama Bozukluğu | 295 | ,891 | 33,601 | ,000 | 1129,010 | ,794 |

Tablo 8 incelendiğinde oyun bağımlılığının internette oyun oynama bozukluğu üzerine etkisinin incelenmesi amacıyla yapılan regresyon analizi sonucuna göre oyun bağımlılığının internette oyun oynama bozukluğu üzerinde pozitif yönde, yüksek derecede ($R^2=,794$), anlamlı ($p<0,05$) etki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu düzeylerinin incelendiği bu çalışmada cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık bulunmuştur. Bu bulgulara göre erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre oyun oynama bağımlılığının ve internet oyunları oynama bozukluğu puanlarının daha yüksek olduğu görülmektedir. Erkeklerin kadınlara göre daha çok internet oyunlarına ilgili ve meraklı oldukları, boş zamanlarını internet oyunlarında geçirdikleri ve kiminin de bir kazanç kapısı olarak gördüğü düşünülmektedir. Literatür incelendiğinde benzer sonuçlara ulaşan araştırmalar mevcuttur. Lise öğrencileri üzerinde yapılan çalışmalarda oyun bağımlılığının erkekler lehine daha yüksek bulunduğu belirtilmiştir (Şimşek, İşlen ve Dalay, 2022; Dursun

ve Çapan, 2018; Bağcı ve Albayrak Özer, 2021; Ayhan ve Köseliören, 2019; Arslan, 2020; Göymen ve Ayas, 2019). Benzer bulgular ortaokul öğrencileri arasında yapılan çalışmalarda da dijital oyun bağımlılığının erkekler lehine daha yüksek olduğunu göstermektedir (Güvendi, Demir ve Keskin, 2019; Şahin ve Tuğrul, 2012).

Araştırmanın bir diğer bulgusu sınıf düzeylerine göre oyun bağımlılığı ve internette oyun oynama bozukluğu arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Lise öğrencileri üzerinde yapılan benzer bir çalışma da öğrencilerin eğitim-öğretim aldıkları sınıf düzeylerinin oyun bağımlılığı ve internette oyun oynama bozukluğuna etki etmediği belirtilmiştir (Bağcı ve Albayrak Özer, 2021; Arslan, 2020; Kurt Dogan, Erdoğmuş ve Emiroğlu, 2018).

Araştırmada lise öğrencilerinin kaç yıldır oyun oynadığı değişkenine göre ise; 7 yıl ve üzeri oyun oynayanlar ve 4-6 yıl arası oyun oynayanların, 1-3 yıl arası oyun oynayanlara göre ve hiç oyun oynamayanlara göre oyun bağımlılığı ve internette oyun oynama bozukluğunun daha yüksek olduğu görülmektedir. Günlük sorumluluklardan kaçmak ve zamanının birçoğunu internet oyunlarında harcamak kişide olumsuz etkiler yaratabilmektedir. Günün birçok vaktini internet oyunlarında harcamak kişinin oyun oynama bozukluğunu ve dijital oyun bağımlılığını arttırdığı söylenebilir. Şimşek (2020) yaptığı e-sporcuların online oyunlarda harcadıkları zaman ile obezite arasındaki ilişki durumunun incelenmesi adlı çalışmada oyun oynama yılı değişkeninde 5-7 yıl oynayanların bağımlılık düzeyleri daha yüksek çıkmıştır. Çalışma bulguları ile benzerlik göstermektedir.

Çalışmaya katılan öğrencilerin haftalık oyun oynama saati değişkenine göre ise; 5 saat ve üzeri oyun oynayanların, 3-4 saat oyun oynayanlara ve 2 saat ve altı oyun oynayanlara göre oyun bağımlılığı ve internet oyun oynama bozukluğunun daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Haftalık oyun süresi arttıkça lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı ve internette oyun oynama bozukluğunu artış gösterdiği söylenebilir. Oyunlarda geçirilen zamanın lise öğrencilerinde oyun ve internet bağımlılık düzeylerini etkileyebileceği söylenebilir. Literatürde kişilerin dijital oyun oynama süresinin uzamasının kişilerde oyun oynama bozukluğuna yol açabileceği belirtilmektedir Alan yazında yapılan incelemelerde elde edilen sonuçlar çalışma sonuçları ile benzerlik göstermektedir (Ayhan ve Köseliören, 2019; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Bağcı ve Albayrak Özer, 2021).

Lise öğrencilerinin günlük öğün sayıları ile oyun bağımlılığı ve internette oyun oynama bozukluğu ölçekleri puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Lise öğrencileri

arasında yapılan bir çalışmada internet bağımlılığının obezite için bir risk oluşturabileceği belirtilmemiştir (Gedik, Şimşek ve İnce, 2021).

Araştırmanın son bulgusu incelendiğinde; oyun bağımlılığının internette oyun oynama bozukluğu üzerinde pozitif yönde, yüksek derecede etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Literatür incelendiğinde; Rooij ve ark. oyun bağımlılığının gençlerin gerçek sosyal ortamlardan soyutlanmasına neden olduğunu vurgulamaktadır (Van Rooij, Schoenmakers, Van den Eijnden, Vermulst ve Van de Mheen, 2012). Cihan ve Ilgar (2019) uzun süre dijital oyun oynamanın farklı problemlerini ortaya çıkarmaktadır. Yine teknolojinin patolojik veya problemlili kullanımının sosyal bağlılığı olumsuz etkilediği söylenebilir. (Lee, ve Robbins, 1998). Savcı, M., ve Aysan, F. (2017) teknolojik bağımlılıklara sahip ergenlerin mevcut sosyal bağlılık düzeyi düşmekte veya sosyal bağlılık gelişimi engellediğini belirtmektedir. Covid-19 pandemi sürecinde üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama sürelerini de pandemi öncesi döneme göre anlamlı bir şekilde artırdığını göstermektedir (Aktaş ve Daştan, 2021).

Sonuç olarak internet özellikle akıllı telefonlar aracılığı ile eğlenme, alışveriş, eğitim hayatı kolaylaştırılıyor olsa da bu zaruri kullanım ihtiyaç düzeyinden çıkıp yerini kontrolsüz kullanıma bıraktığında saldırganlık, kendi kendini kontrol edememe ve narsistik kişilik örüntüsü gibi risk faktörlerine daha yatkın hâle gelinebileceğinin altı çizilmiştir (Kim Namkoong, Ku ve Kim, 2008). Mevcut araştırma geleceğimizin yetişkinleri olan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu düzeylerini ortaya koyması açısından önem arz etmektedir. Çalışma sonucunda elde edilen bulgular ışığında önerilerde bulunulmuştur.

Öneriler

- Okullarda öğretmenler tarafından öğrencilere internet oyunları oynama bozukluğu ve dijital oyun bağımlılığı hakkında bilgiler verilebilir.
- Okullarda internet oyunları oynama bozukluğu ve dijital oyun bağımlılığı hakkında bilgilendirici etkinlikler yapılabilir.
- Okul yönetimi tarafından internet oyunları oynama bozukluğu ve dijital oyun bağımlılığı hakkında makale, kongre, sempozyum çalışmaları incelenebilir.
- Dijital oyun bağımlılığı gerçek sosyal ortam oyunları ile önlenebilir.
- Özellikle, orta öğretim öğrencilerine yönelik koruma programlarının geliştirilmesi ve erken tanı programları yaygınlaştırılabilir.

KAYNAKLAR

- Aktaş, B. ve Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Arıcak, O. T., Dinç, M., Yay, M. ve Griffiths M. D. (2019). İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeği kısa formunun (İOOBÖ9-KF) Türkçe'ye uyarlanması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6(1),
- Arslan, A. (2020). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ve şiddet eğilimlerinin belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 8(15), 86-113. DOI:10.18009/jcer.652390.
- Ayhan, B. ve Köselören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Bağcı, H., & Albayrak Özer, E. (2021). Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun tercihleri ile çevrimiçi oyun oynama bozuklarının incelenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 431-446. DOI: 10.18009/jcer.872685.
- Baysak, E., Kaya, F. D., Dalgıç, I., & Candansayar, S. (2016). Online game addiction in a sample from Turkey: Development and validation of the Turkish version of game addiction scale. *Bulletin of Clinical Psychopharmacology*, 26(1), 21-31. DOI: 10.5455/bcp.20150502073016
- Cihan, B. B. ve Ilgar, E. A. (2019). Dijital spor oyunlarının sporcular üzerindeki etkilerinin incelenmesi fenomenolojik bir çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 171-189.
- Dursun, A., & Eraslan-Çapan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140. DOI: 10.17679/inuefd.336272
- Chou, C., Condon, L. A. ve Belland, J. C. (2005). Review of the research on internet addiction. *Educational Psychology Review*. 17, No. 4.
- Feng, W., Ramo, D., Chan, S. ve Bourgeois, J. (2017). Internet gaming disorder: Trends in prevalence 1998–2016. *Addictive Behaviors*. 75:17-24.
- Gedik, Ş., Şimşek, H., & İnce, T. (2021). Lise öğrencilerinde internet bağımlılığı ve obezite ilişkisinin belirlenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 35(3), 311-320. DOI: 10.5505/deutfd.2021.55822
- Gökçearsan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.
- Göymen, R. ve Tuncay, A. Y. A. S. (2019). Akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6(2), 36-52.
- Griffiths M. D. (2008). Diagnosis and management of video game addiction. *Direct Addict Treat Prevent*. 12: 27- 41.
- Güvendi, B., Demir, G. T. ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194-1217.
- Karasar, N. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar ilkeler teknikler*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. ve Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European psychiatry*, 23(3), 212–218.
- Kiraly, O., Griffiths, M. D. ve Demetrovics, Z. (2015). Internet gaming disorder and the DSM-5: conceptualization, debates and controversies. *Curr Addict Rep* 2: 254–62
- Kiraly, O., Nagyyörgy, K., ve Griffiths M. D. (2014). Problematic online gaming. (Rosenberg ve Federe edit) Behavioral addictions, criteria, evidence and treatment, *Academic Press*, 61-97.
- Kurt, A. A., Dogan, E., Erdogmus, Y. K. ve Emiroglu B. G. (2018). Examining computer gaming addiction in terms of different variables. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. 10(1), 029–040.

- Kuss, D. J., Griffiths, M. D. ve Pontes, H. M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of internet gaming disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *J Behav Addict*, 6: 103–9.
- Lee, S. Y., Lee H. K. ve Choo, H. (2017). Typology of internet gaming disorder and its clinical implications. *Psychiatry Clin Neurosci*. 71(7): 479-491.
- Lee, R. M. ve Robbins, S. B. (1998). The relationship between social connectedness and anxiety, self-esteem, and social identity.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2009). Development and validation of a Game Addiction Scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95.
- Pontes, H. M. ve Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 Internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Comput Human Behav*. 45: 137-43.
- Savcı, M. ve Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağıllık: İnternet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisi. *Düşünen Adam*, 30(3), 202-216.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şimşek, B. (2020). *E-sporcuların Oyunlarda Harcadıkları Zamanla Obezite Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Gedik Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Şimşek, B., İşlen, T. ve Dalay, Y. (2022). Beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin covid 19 sürecinde dijital oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, (Issn:2630- 631X) 8(64): 1830-1839
- Tabachnick, B. G. ve Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics*. California: Pearson
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Van den Eijnden, R. J., Vermulst, A. A. ve van de Mheen, D. (2012). Video game addiction test: validity and psychometric characteristics. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 507-511.
- Wan, C. S. ve Wen-Bin Chiou, W. B. (2013). Ergenler internet oyunlarına neden bağımlılar: tayvan'da bir mülakat çalışması. *Toplum Bilimleri*. 7, 14, 411- 418.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology & Behavior*, 1, 237-244. DOI: doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237