



JOURNAL OF RESEARCH  
IN EDUCATION AND SOCIETY  
EĞİTİM VE TOPLUM  
ARAŞTIRMALARI DERGİSİ  
e-ISSN:2458-9624



Cilt: 10 Sayı:2 Sayfa Aralığı: 177-195 e-ISSN:2458-9624 DOI:10.51725/etad.1334923

RESEARCH

Open Access

ARAŞTIRMA

Açık Erişim

## Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Aile İçi İletişim Arasındaki İlişkinin İncelenmesi\*

Examining the Relationship Between Digital Game Addiction and Family Communication in Adolescents

Pınar Yaren Tuncay, Kübra Eren Bozdoğan, Emrah Bozdoğan

### ÖZ

Bu çalışmada ergenlerde dijital oyun bağımlılığının düzeylerinin belirlenmesi, dijital oyun bağımlılığı ile aile içi iletişim arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada karma yöntem desenlerinden açıklayıcı ardışık model deseni kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Ankara ilinde bir fen lisesinde öğrenim gören 114 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada öncelikle Ergenler İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile veriler toplanmıştır. Nicel verilere göre oluşturulan 3 farklı gruptan seçilen toplam 12 öğrenci ve ebeveyni ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler içerik analiz yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Bulgulara göre cinsiyet faktörü ve dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark olmadığı bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı düzeyi yüksek olan öğrencilerin aile içi iletişimlerinin sınırlı olduğu, ebeveynlerin öğrencilerin başarıları yüksek olduğu sürece dijital oyun oynamalarını çok da önemsemedikleri görülmüştür. Sonuç olarak aile içi iletişimle dijital oyun bağımlılığı arasında ters orantı olduğu, aile içi iletişimin kalitesi arttıkça oyun bağımlılığının azaldığı ve oyun bağımlılığı arttıkça aile içi iletişimin azaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

### ABSTRACT

In this study, it was aimed to determine the levels of digital game addiction in adolescents and to examine the relationship between digital game addiction and family communication. In the research, explanatory sequential model design, one of the mixed method designs, was used. The sample of the research consists of 114 students studying at a science high school in Ankara in the 2022-2023 academic year. In the study, firstly, data were collected with the Digital Game Addiction Scale for Adolescents. Semi-structured interviews were conducted with a total of 12 students and their parents selected from 3 different groups created according to quantitative data. The interviews were analyzed using the content analysis method. According to the findings, it was found that there is not significant difference between the gender factor and digital game addiction. It has been observed that students with a high level of digital game addiction have limited communication within the family, and parents do not care much for students to play digital games as long as their success is high. As a result, it was concluded that there is a negative relationship between family communication and digital game addiction, as the quality of family communication increases, game addiction decreases, and as game addiction increases, family communication decreases.

**Atf için:** Tuncay, P.Y., Eren Bozdoğan, K. ve Bozdoğan, E. (2023). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve aile içi iletişim arasındaki ilişkinin incelenmesi. *JRES*, 10(2),177-195. <https://doi.org/10.51725/etad.1334923>

**Etik Bildirim:** Ankara - Yenimahalle İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Etik Kurulu - Anket İnceleme Komisyonu'nundan (Tarih:25.10.2022-Sayı: E-68191173-622.99-61806534) onay alınmıştır.

### Yazar Bilgileri

Pınar Yaren Tuncay

Öğrenci, Yenimahalle Fen Lisesi, Ankara, Türkiye  
[pinaryarentuncay@gmail.com](mailto:pinaryarentuncay@gmail.com)

Kübra Eren Bozdoğan

Uzman Öğretmen, MEB, Ankara, Türkiye  
[kbreren@gmail.com](mailto:kbreren@gmail.com)

Emrah Bozdoğan

Uzman Öğretmen, MEB, Ankara, Türkiye  
[emrahbozdogan@gmail.com](mailto:emrahbozdogan@gmail.com)

### Makale Bilgileri

#### Anahtar Kelimeler

Dijital oyun Bağımlılık  
Dijital oyun bağımlılığı  
Aile içi iletişim

#### Keywords

Digital game Addiction  
Digital game addiction  
Family communication

#### Makale Geçmişi

Geliş: 30/07/2023

Düzeltilme: 07/11/2023

Kabul: 09/11/2023

\* Bu çalışma Tübitak 2204-A Lise Öğrencileri Araştırma Projeleri Yarışması kapsamında hazırlanmış ve bölge finalinde sergilenmiştir.

## Giriş

Günümüzde gelişen teknoloji, şehirleşme, değişen aile kavramı, oyun alanlarının azalması, çevreye duyulan güvensizliğin artması gibi nedenler çocukların/yetişkinlerin yaşamlarına da yansımakta tek mekânda kalmak zorunda kalan çocuklar/yetişkinler yalnızlaşmaktadır. Yaygınlaşan internet, sosyal medya ve dijital oyunlarla çocuk oyunları da değişmiş ve bu durum fiziksel rahatsızlıklarla teknoloji ve dijital oyun bağımlılığı gibi psikolojik rahatsızlıkların giderek artmasına sebep olmuştur (Kahya Canlı ve Demirarslan, 2020).

Yeşilay'a göre bağımlılık, "kişinin kullandığı madde ya da yaptığı bir eylem üzerinde kontrolü kaybetmesidir". Bağımlılığa örnek olarak tütün, alkol, madde, kumar, herhangi bir eşya-davranış ve teknoloji bağımlılığı gösterilebilir. Bağımlılığa psikolojik ve biyolojik birçok etken sebep olabilmektedir. Şekil 1'de gösterildiği gibi kişi ilk olarak merak ve korku duygusuyla bağımlılık döngüsü sürecine girebilmekte sonrasında kullanılan maddenin etkisiyle düşünce, karar verme, motivasyon gibi süreçlerde etkili olan dopamin hormonunun zarar görmesiyle beyin fonksiyonları bozulmakta ve bağımlılık ortaya çıkmaktadır (Yeşilay).



Şekil 1. Bağımlılık döngüsü (Yeşilay)

Teknoloji ve internetin kontrolsüz bir şekilde kullanılmasıyla ortaya çıkan davranışsal bozukluklardan teknoloji bağımlılığı, kendisini dijital oyun, kumar oynama bozukluğu, sosyal medyanın ya da akıllı telefonların aşırı kullanımıyla kendisini göstermektedir (Yeşilay). Oyun bağımlılığı sosyal ve duygusal sorunlara yol açacak kadar aşırı bilgisayar ve video oyunu kullanma olarak tanımlanmaktadır (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009). Dünya Sağlık Örgütü (WHO) Uluslararası Hastalık Sınıflandırması 11.Revizyon'unda (ICD-11) kumar ve oyun bozukluğunu bağımlılık yapan davranışlardan kaynaklanan bozukluklar (tekrarlayıcı-ödüllendirici davranışların sonucu sendromlar) olarak tanımlamıştır. ICD-11'e göre dijital oyun oynama bozukluğunun belirtileri; oyun oynama üzerinde kontrolün kaybedilmesi, oyun oynamanın günlük faaliyetler ve diğer ilgi alanlarının önüne geçmesi, ortaya çıkan olumsuz sonuçlara rağmen (aile çatışması, düşük ders performansı vb. ) oyun oynamanın devam etmesi, artması, kişisel, ailevi, eğitimsel ve sosyal alanlarda önemli ölçüde bozulmalar görülmesidir (WHO, 2020, 2022).

Dijital oyun bağımlılığını önleme ve tedavi etmede aile en önemli faktörlerden biridir. Bu sebeple dijital oyun bağımlılarının aile hayatlarının incelenmesi önemlidir. Alanyazın incelendiğinde dijital oyun bağımlısı çocukların/ergenlerin ailelerinin çocuklarıyla daha az ilgilendiği, teknoloji konusunda çocuklarını yönlendirmede sıkıntılar yaşadıkları, aile iletişimlerinde sorunlar yaşandığı gözlenmektedir. Dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların/ergenlerin aileleri içinde huzur olduğu,

ailelerin teknoloji konusunda belirli kurallar koydukları, çocukların istedikleri her teknolojik cihazı almadıkları, çocuklarıyla birlikte vakit geçirecek etkinlikler yaptıkları gözlenmektedir (Yiğit, 2017).

Ayas ve Horzum'un (2013) aile tutum ölçeği uyarlama çalışmalarında internet bağımlılığında ihmalkâr internet tutumuna sahip ailelerin önemli rolü olduğu bulunmuştur. Çalışmada ayrıca ilköğretim öğrencilerinde sınıf seviyesinin ve internet kullanım becerisinin artmasıyla internet bağımlılığının da arttığı ortaya konulmuştur.

Eni'nin (2017) lise öğrencileri ile yapmış olduğu çalışmayla öğrencilerin algıladıkları demokratik ebeveyn tutumu azaldıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyinin arttığı belirlenmiştir.

Yayman (2019) lise öğrencileri ile yapmış olduğu çalışmada kız öğrencilerin sosyal medya bağımlılığının erkek öğrencilere göre yüksek olduğu, erkek öğrencilerin ise dijital oyun bağımlılıklarının kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu, sağlıklı aile işlevleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif ilişki olduğu bulgusuna ulaşmıştır.

Deniz (2021) ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları ve ebeveyn tutumları arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmasında dijital oyun bağımlılığının erkek öğrencilerde, anne baba boşanmış-ayrı olanlarda, ihmalkâr tutum sergileyen ailelerde daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur.

Şen (2022) özel öğrenme güçlüğü tanılı öğrencilerle yapmış olduğu çalışmada tablet kullanan öğrencilerin bilgisayar kullananlara göre daha yüksek bağımlılık puanlarına sahip olduklarını, otoriter ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığının arasında pozitif ilişki olduğunu ortaya koymuştur.

UNICEF 2017'de yayınladığı raporunda dijital teknolojiler ile en bağlantılı grubun 15-24 yaş aralığındaki gençler olduğunu akıllı telefonlarla gençlerin dijital teknolojilerle bağlantılarının daha kolay ulaşılır, daha mahrem ve daha az denetlenebilir olduğunu belirtmektedir. Aynı raporda gençlerin dijital teknolojilerden ne kadar ve nasıl yararlandıklarının hayata başlama noktalarıyla, sosyal ve aile ilişkileriyle ilgili olduğu belirtilmiştir. Güçlü sosyal ve aile ilişkilerine sahip gençler dijital teknolojilerin olumsuzluklarını (yalnızlık, stres, depresyon vb.) kolayca görebilmekteyken sosyal ve aile ilişkilerinde bu olumsuzlukları yaşayan gençler hayatlarında görmedikleri sosyal desteği sanal dünyada bulmaya çalışmaktadır (UNICEF, 2017). Küreselleşen dünyada hızla yayılan teknolojinin olumsuzluklarından gençleri korumak için onları teknoloji bağımlılığına iten sebeplerin belirlenmesi için gençlerin sosyal ve aile ilişkilerinin, aile iletişimlerinin ayrıntılı olarak incelenmesi gerekmektedir.

Alanyazın incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı üzerine yapılan çalışmaların çoğunlukla cinsiyet, akademik başarı, sınıf seviyesi, okul türü, aile eğitim seviyesi, gelir seviyesi gibi değişkenlerin incelendiği nicel çalışmalar olduğu görülmektedir (Avcı, 2020; Çakır, 2021; Eni, 2017; Erkılıç, 2021; Hazar, 2016; Kılıç, 2021). Fakat dijital oyun bağımlılığı ile aile içi iletişim arasındaki ilişkinin incelendiği, öğrenci ve ebeveynlerin görüşlerinin analiz edildiği sınırlı sayıda nitel-karma çalışma olduğu görülmektedir (Yiğit, 2017). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkiler arasındaki ilişkiyi anlamak eğitimcilere, araştırmacılara, öğrencilere ve ebeveynlere bağımlılıkla mücadele etmede önem arz etmektedir.

Bu araştırmada akademik başarısı yüksek lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının düzeylerinin belirlenmesi, dijital oyun bağımlılığı ile aile içi iletişim arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

## Yöntem

### Araştırma Modeli

Bu araştırmada karma yöntem desenlerinden açıklayıcı ardışık model deseni kullanılmıştır. Açıklayıcı ardışık model deseninde öncelikle nicel yöntemler, sonrasında nicel yöntemleri ayrıntılı açıklayabilmek için nitel yöntemler kullanılmaktadır (Creswell, 2021). Araştırmanın nicel boyutunda tarama modeli, nitel boyutunda ise durum çalışması ve yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Tarama modeli katılımcıların görüşlerini ve özelliklerini betimlemeyi hedeflemektedir. Durum çalışmaları bir olayı ve olayı meydana getiren ayrıntıları tanımlamak ve derinlemesine incelemek için kullanılmaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler ise sabit seçenekli cevaplamanın yanında ilgili alanda derinlemesine inceleme yapılabilen görüşmelerdir (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2021).

### Çalışma Grubu / Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Ankara ilindeki fen liselerinde öğrenim gören 9. sınıf, öğrencileri araştırmanın örneklemini ise Ankara ili Yenimahalle ilçesindeki bir fen lisesinin 9. sınıfında öğrenim gören 114 lise öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışmaya katılan öğrencilerin 64'ü erkek, 50'si kızdır. Katılımcılar uygun örnekleme yoluyla seçilmişlerdir. Uygun örnekleme, örneklemin kolay uygulama yapılabilir, ulaşılabilir birimlerden seçilmesi yöntemidir (Büyüköztürk vd., 2021). 114 öğrenci içinden ölçüt örnekleme yoluyla "Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği" puanlarına göre dijital oyun bağımlısı olan gruptan 5 öğrenci ve ebeveyni, dijital oyun bağımlısı olmayan gruptan 5 öğrenci ve ebeveyni ile orta gruptan rastgele seçilen 2 öğrenci ve ebeveyni olmak üzere toplam 12 öğrenci ve ebeveyni yarı yapılandırılmış görüşme için seçilmiştir. Ölçüt örnekleme, nicel bir araştırmanın sonuçlarına göre ayrıntılı izleme çalışması yapılmak istendiğinde kullanılabilir (Büyüköztürk vd., 2021). Katılımcıların kimliklerini gizli tutmak amacıyla bağımlı gruptan öğrenciler "ÖY1...ÖY5", ebeveynleri "EY1...EY5"; bağımlı olmayan gruptan öğrenciler "ÖD1...ÖD5", ebeveynleri "ED1...ED5"; rastgele seçilen orta gruptan öğrenciler "ÖR1, ÖR2", ebeveynleri ise "ER1, ER2" olarak kodlanmıştır.

### Etik Bildirim

Bu çalışma Ankara - Yenimahalle İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Etik Kurulu - Anket İnceleme Komisyonu tarafından değerlendirilmiş ve 25.10.2022 tarih, E-68191173-622.99-61806534 sayılı onayı doğrultusunda gerçekleştirilmiştir.

### Veri Toplama Araçları

Araştırmada nicel ve nitel olmak üzere iki farklı veri toplama aracı kullanılmıştır. Ankara - Yenimahalle İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Etik Kurulu - Anket İnceleme Komisyonu'ndan ve öğrenci velilerinden gerekli izinler alınmıştır.

#### 1. Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Araştırmada Gazanfer Anlı ve İbrahim Taş (2018) tarafından geliştirilen ergenlerde oyun bağımlılığını belirlemek için tek faktör ve 9 maddeden oluşan likert tipi Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0.81 olarak bulunmuştur. Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısının 0.80 ile 1.00 arasında olması ölçeğin yüksek güvenilirliğe sahip olduğunu göstermektedir (Alpar, 2020). Kısa formda bilimsel çalışmalarda kaynak gösterilmek şartıyla izin almadan kullanılabileceği belirtilmiştir. Ölçekte beşli likert tipi yanıt şıklarından (hiçbir zaman=1, nadir

olarak=2, bazen=3, sık sık=4, her zaman=5) biri işaretlenir. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 45 en düşük puan ise 9'dur (Anlı ve Taş, 2018).

## 2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Görüşme formunda 7 olan soru sayısı RPD uzman görüşü alınarak soruların birleştirilmesi yoluyla 5'e düşürülmüştür. Bir Türk Dili ve Edebiyatı Öğretmeni tarafından yapılan dil incelemesiyle görüşme formuna son şekli verilmiştir. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu aile içi iletişim ve iletişim engelleri ile ilgili sorular içermektedir.

### Verilerin Toplanması

Araştırma verileri 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Ankara ili Yenimahalle ilçesindeki bir fen lisesinin 9. sınıfında öğrenim gören 114 lise öğrencisinden Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile elde edilmiştir. Katılımcıların ölçeği kâğıt üzerinde doldurmaları istenmiş ve toplanan veriler SPSS programı ile çözümlenmiştir.

Araştırmanın nitel verileri dijital oyun bağımlısı olan gruptan 5 öğrenci ve ebeveyni, dijital oyun bağımlısı olmayan gruptan 5 öğrenci ve ebeveyni ile orta gruptan rastgele seçilen 2 öğrenci ve ebeveyni olmak üzere toplam 12 öğrenci ve ebeveyni ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılarak elde edilmiştir. Görüşmeler için ebeveynlerden gerekli izinler yazılı olarak alınmıştır. Görüşmelerde ses kaydı alınmış ve kayıtlar bilgisayar ortamında metne dönüştürülmüştür.

### Veri Analizi

Veriler analiz edilirken betimsel istatistik yöntemlerinden aritmetik ortalama ( $\bar{X}$ ), standart sapma (s), frekans (f), yüzde (%) ve Mann Whitney U Testi kullanılmıştır. Mann Whitney U Testi, örneklem büyüklüğünün düşük olduğu ve normallik varsayımının karşılanmadığı araştırmalarda kullanılmaktadır (Seçer, 2017). Öğrencilerin ölçeğe verdikleri cevapların analizinde beşli likert derecelendirme ölçütleri kullanılmıştır. Ölçekteki maddelerin puanlaması; hiçbir zaman=1, nadir olarak=2, bazen=3, sık sık=4, her zaman=5 olarak alınmış ve hesaplamalar buna göre yapılmıştır. Aralıkların eşit olduğu varsayımından hareket edilerek, aritmetik ortalamalar için puan aralığı katsayısı 0.80 olarak bulunmuştur. Puan Aralığı = (En Yüksek Değer-En Düşük Değer)/5 = 4/5 = 0.80). Öğrencilerin ölçekten alabileceği toplam puanlar için puan aralığı katsayısı ise 7.2'dir. Puan Aralığı = (En Yüksek Değer-En Düşük Değer)/5 = 36/5 = 7.2). Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin yorumlanmasında kullanılan ölçek maddelerine verilen cevaplara göre sınır değerleri ile öğrencilerin alabileceği toplam puanlara göre sınır değerleri ve düzeyleri Tablo 1'de gösterilmektedir.

**Tablo 1.** Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılıkları Sınır Değerleri ve Düzeyleri

Sınır (Ölçek Maddelerine Göre) Değerleri	Sınır (Toplam Puanlara Göre) Değerleri	Düzye
1.00 - 1.79	9 - 16.19	Çok Düşük
1.80 - 2.59	16.2 - 23.39	Düşük
2.60 - 3.39	23.4 - 30.59	Orta
3.40 - 4.19	30.6 - 37.79	Yüksek
4.20 - 5	37.8 - 45	Çok Yüksek

Dijital oyun bağımlısı ve dijital oyun bağımlısı olmayan grupları belirlemek için iki aşamalı kümeleme analizi yapılmıştır. Kümeleme analizi, bir grupta bulunan birimleri sınıflamada, homojen alt gruplar oluşturmada kullanılır (Özdoğan, 2022). Bu çalışmada kümeleme analizinde log-likelihood uzaklığı kullanılmıştır.

Dijital oyun bağımlısı olan gruptan 5 öğrenci ve ebeveyni, dijital oyun bağımlısı olmayan gruptan 5 öğrenci ve ebeveyni ile orta gruptan rastgele seçilen 2 öğrenci ve ebeveyni olmak üzere toplam 12 öğrenci ve ebeveyni ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler için ebeveynlerden gerekli izinler yazılı olarak alınmıştır. Görüşmelerde ses kaydı alınmış ve kayıtlar bilgisayar ortamında metne dönüştürülmüştür. Sonrasında nitel veriler içerik analiz yöntemi kullanılarak RQDA programıyla analiz edilmiştir. RQDA metinsel verilerin analizini kolaylaştırmak için kullanılan ücretsiz R paketidir (Huang, 2016).

## Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde ulaşılan nicel ve nitel bulgulara ve bulgulara ait yorumlara araştırmanın amacına göre düzenlenen başlıklar altında yer verilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyetlerine göre yüzde ve frekans dağılımları Tablo 2’de verilmiştir.

**Tablo 2.** Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyete Göre Dağılımı

Cinsiyet	Frekans (f)	Yüzde (%)
Kız	50	43.9
Erkek	64	56.1
Toplam	114	100

Tablo 2’ye göre araştırmaya katılan öğrencilerin %43.9’u kız, %56.1’i erkek öğrencilerden oluşmaktadır.

## Nicel Bulgular

### Ergenlerde Cinsiyet İle Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki

50 kız ve 64 erkek öğrenciden oluşan katılımcı grubunun Ergenler İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’nden almış oldukları puanlar arasında anlamlı farkın olup olmadığını belirlemek için yapılan Mann Whitney U testinin sonuçları Tablo 3’te verilmiştir.

**Tablo 3.** Cinsiyet Değişkenine Göre Mann Whitney U Testinin Sonuçları

Cinsiyet	Frekans (f)	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kız	50	53.49	2674.50	1399.5	0.251
Erkek	64	60.63	3880.50		

Tablo 3’e göre kız ve erkek öğrencilerin “Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nden almış oldukları puanlar arasında anlamlı fark olup olmadığını belirlemek için yapılan Mann Whitney U testi sonucunda cinsiyet değişkeni açısından aralarında anlamlı farklılaşma olmadığı bulunmuştur (U=1399.5, p>0.05).

### Ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyleri

Öğrencilerin Ergenler İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden aldıkları toplam puanların aritmetik ortalaması ve standart sapması Tablo 4’te verilmiştir.

**Tablo 4.** Ölçekten Alınan Toplam Puanların Aritmetik Ortalama ve Standart Sapmaları

Cinsiyet	Frekans (f)	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma
Kız	50	17.92	7.33
Erkek	64	19.03	6.82

Tablo 4'e göre Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden kız öğrencilerin almış oldukları puanların aritmetik ortalaması 17.92, erkek öğrencilerin ise 19.03'dür. Sınır değerler incelendiğinde hem kız hem de erkek öğrencilerin genelinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük olduğu görülmektedir ( $16.2 - 23.39 = \text{Düşük}$ ).

Ergenler İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin maddelerine göre öğrencilerin aldıkları puanların aritmetik ortalamaları ve maddelerin düzeyleri Tablo 5'te verilmiştir.

**Tablo 5.** Ölçek Maddelerine Göre Aritmetik Ortalama ve Maddelerin Düzeyleri

Madde Numarası	Aritmetik Ort.	Standart Sapma	Düzye
1	2.39	1.03	Düşük
2	1.95	1.12	Düşük
3	1.72	1.02	Çok Düşük
4	2.21	1.19	Düşük
5	2.32	1.07	Düşük
6	1.71	1.07	Çok Düşük
7	1.54	0.99	Çok Düşük
8	2.87	1.38	Orta
9	1.91	1.24	Düşük

Tablo 5 incelendiğinde öğrencilerin aldıkları puanların aritmetik ortalamalarının Tablo 1'de belirlenen sınır değerlere göre genel olarak düşük düzeyde olduğu görülmektedir. "Olumsuz duygulardan kurtulmak için oyun oynadınız mı?" maddesi en yüksek aritmetik ortalamaya sahip maddeyken en düşük aritmetik ortalamaya sahip maddeler "Oyun oynamadığınız için strese girdiniz mi?", "Çok fazla oyun oynadığınız için diğer insanlarla problem yaşadınız mı?", "Oyunlara ayırdığınız sürenin miktarı ile ilgili ailenizi, arkadaşlarınızı ve size yardımcı olmak isteyen uzmanları kandırdınız mı?" maddeleridir.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini, alt ve üst grupları belirlemek için "Ergenler İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" puanlarına göre iki aşamalı kümeleme analizi yapılmıştır. İki aşamalı kümeleme analizi sonuçları Tablo 6'da verilmiştir.

**Tablo 6.** İki Aşamalı Kümeleme Analizi ile Gruplama

Kümeleme	Frekans	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	Yüzde
Bağımlı Grup	5	38	3.74	4.4
Orta	45	23.67	2.84	39.5
Bağımlı Olmayan Grup	64	13.42	2.61	56.1

Tablo 6'da öğrencilerin "Ergenler İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" puanlarına göre yapılan iki aşamalı kümeleme analizi sonuçlarına göre öğrenciler üç gruba ayrılmıştır. Dijital oyun bağımlısı olan grupta 5 (%4.4), orta grupta 45 (%39.5), dijital oyun bağımlısı olmayan grupta 64 (%56.1) öğrenci bulunmaktadır.

## Nitel Bulgular

İki aşamalı kümeleme analizi sonucu belirlenen dijital oyun bağımlısı ve dijital oyun bağımlısı olmayan gruptan beşer, orta gruptan rastgele seçilen iki öğrenci ve ebeveyni ile yarı yapılandırılmış

görüşmeler yapılmıştır. Görüşme analizinde yüksek puan alan öğrenciler (dijital oyun bağımlısı olan grup) "ÖY1...ÖY5", düşük puan alan öğrenciler (dijital oyun bağımlısı olmayan grup) "ÖD1...ÖD5" ve orta gruptan rastgele seçilen öğrenciler "ÖR1, ÖR2" biçiminde kodlanmıştır.

Öğrencilerin "Ailenizdeki bireyler (Ebeveyn-Ergen, Çocuk/Ergen-Ergen) arasındaki iletişim nasıldır ve yüz yüze iletişim sıklığı nasıldır?" şeklindeki birinci görüşme sorusuna verdikleri cevaplardan elde edilen kodlamalar Tablo 7'de sunulmuştur.

**Tablo 7.** Görüşme Formu 1. Soru Cevapları Analizi

Kod	Üst Grup Frekans (f)	Alt Grup Frekans (f)	Orta Grup Frekans (f)	Toplam
Annemle konuşuruz	2	-	1	3
Babamla kötü	1	-	1	2
Babamla pek görüşemiyoruz	3	1	2	6
Ebeveynlerimle kötü	1	-	-	1
Herkes odasına çekiliyor	3	2	1	6
Yemek zamanı	3	3	1	7

Tablo 7'de aile içi iletişimin en yoğun olduğu zaman aralığının yemek saatleri olduğu görülmektedir. Yemek zamanları dışında aile bireylerinin kendilerine ait odalara çekildikleri ve zamanlarını farklı şekillerde değerlendirdikleri dile getirilmiştir. Öğrenciler farklı nedenlerle babalarıyla pek görüşemediklerini bu nedenle iletişimlerinin sınırlı olduğunu belirtmektedirler. Öğrencilerden bazılarının cevapları aşağıdaki gibidir:

ÖY2: "Babamla çok görüşemiyorum... Onda da yemeğini yedikten sonra odasına çıkıyor. Bende çıkmıyorum yanına ama hafta sonları evde olduğu için görüşüyorum..."

ÖY3: "Bir yemek yerken konuşuyoruz. Sonra herkes odasına kapanıyor genelde..."

ÖY4: "Çok fazla diyemem. Akşam yemeğinde birlikte oturuyoruz. Belki akşam televizyon izlerken, oda fazla olmuyor. Herkes odasına çekiliyor. Birlikte bir etkinlik yapmıyoruz."

ÖD3: "Oluyor iletişim. Oldukça sık. Genellikle yemekten sonra çay içiyoruz. ..."

ÖD4: "Ben genelde odamda oluyorum..."

ÖR2: "Babam kahvaltı yapıp çıkıyor... Babamı çok görmüyorum akşam altı yedi gibi gelir. ... Sadece akşam yemeğinde beraberiz, sonra herkes odasına çekiliyor."

Öğrencilerin "Aile bireyleri (Ebeveyn-Ergen, Çocuk/Ergen-Ergen) arasında iletişim sorunları yaşıyor mu?" şeklindeki ikinci görüşme sorusuna verdikleri cevaplardan elde edilen kodlamalar Tablo 8'de verilmiştir.

**Tablo 8.** Görüşme Formu 2. Soru Cevapları Analizi

Kod	Üst Grup Frekans (f)	Alt Grup Frekans (f)	Orta Grup Frekans (f)	Toplam
Bazen yaşıyor	1	5	-	6
Yaşıyor	3	-	2	5
Çoğunlukla yaşıyor	1	-	-	1



Tablo 8 incelendiğinde aile bireyleri arasında iletişim sorunları yaşandığı ancak bunların bir kısmının öğrenciler tarafından önemsiz tartışmalar olduğu dile getirilmiştir. Diğer öğrenciler ise aile içi iletişim sorunları yaşadıklarını ifade etmektedir. Öğrencilerden bazılarının cevapları aşağıdaki gibidir: ÖY3: “Yani çoğunlukla. Şey oluyor bir de çok fazla konuşmuyoruz. Konuşunca da kavga gürültü oluyor.”

ÖY5: “Yaşanıyor çok fazla oyun oynadığımı söylüyorlar.”

ÖD2: “Kavgalar olabiliyor tabii ara sıra ama küçük.”

ÖR1: “Oluyor. Babamla annem arasında olur. Babamla benim aramda da olur.”

Öğrencilerin “Yaşanıyorsa hangi konularda sorun yaşanıyor? Sizce iletişime engel olan nedenler nelerdir?” şeklindeki üçüncü görüşme sorusuna verdikleri cevaplardan elde edilen kodlamalar Tablo 9’da sunulmuştur.

**Tablo 9.** Görüşme Formu 3. Soru Cevapları Analizi

Kod	Üst Grup Frekans (f)	Alt Grup Frekans (f)	Orta Grup Frekans (f)	Toplam
Cep telefonu	1	-	-	1
Dersler – Sınavlar	4	-	1	5
Dijital oyun	4	-	2	6
Film	-	1	-	1
Kardeşim	-	3	-	3
Kişisel özellikler	-	3	1	4

Tablo 9’a göre yaşanan sorunların başında Dersler – Sınavlar ve Dijital oyun gelmektedir. Bunların yanında öğrencilerin kardeşleriyle yaşadıkları iletişim sorunlarının aile içi iletişime yansıdığı görülmektedir. Aile bireylerinin kişisel özellikleri nedeniyle aile içi iletişimde sorunlar ortaya çıktığı da dile getirilmektedir. Öğrencilerden bazılarının cevapları aşağıdaki gibidir:

ÖY1: “Bazı günü birlik sorunlar diyelim. Oyun oynamamla ilgili şeyler... Şimdi soruyorum oynayayım mı diye. Ya oyna ya da oynama diyor. Ama ben ikisinde de oynuyorum.”

ÖY3: “Benim fazla oyun oynamamdan ya da fazla oyun oynamamdan dolayı ders çalışmamamdan ... Onlar çalışıyor, ben de okulda oluyorum. Çok fazla vakit yok. Vakit olunca da oturup da sohbet edelim yerine oyun oynamayı tercih ediyoruz. Bu benim tercihim.”

ÖD2: “Kardeşim. Biz genelde kardeşimle tartışıyoruz. Oradan genelde anneme ya da babama sekiyor. O zaman birazcık karmaşıklaşabiliyor...”

ÖR1: “Oyunla alakalı değil, tabii oyunla alakalı da oluyor ama. ... Cumartesi günleri çalışıyorum Akşam eve geldiğinde bilgisayar başında görünce kızıyor... Her şey olabilir. Mükemmelliyetçi, ... Babamın geçmişte yaşadığı şeyler. Kendi sonradan üzüyor, fark ediyor. Ama özür dileyemiyor. Geliyor farklı şekilde affettirmeye çalışıyor. Ama artık kalbimi kırmış ...”

ÖR2: “Annemle sürekli not konusunda, sınav konusunda tartışıyoruz. Sınavlar kötü geçerse kızıyor. Çok oyun oynuyorsun, hep oyun oynadığın için notların düştü diyorlar. Ben hem oyun oynuyorum hem de evde çok çalışmıyorum. Onlara da hak veriyorum. Evde çalıştığımı çok görmüyorlar.”

Öğrencilerin “Bu anlaşmazlık durumlarında aile bireylerinin birbirlerine tepkileri nasıl olur?” şeklindeki dördüncü görüşme sorusuna verdikleri cevaplardan elde edilen kodlamalar Tablo 10’da sunulmuştur.

**Tablo 10.** Görüşme Formu 4. Soru Cevapları Analizi

Kod	Üst Grup Frekans (f)	Alt Grup Frekans (f)	Orta Grup Frekans (f)	Toplam
Kızarım	3	1	2	6
Kızarlar	4	2	2	8
Konuşuruz	-	2	-	2
Pek bir şey demezler	-	1	-	1
Tartışırız	1	-	-	1
Uzaklaşırım	-	2	-	2

Tablo 10'a göre anlaşmazlık durumlarında genel olarak aile içinde bireylerin birbirlerine karşılıklı olarak tepki gösterdikleri görülmektedir. Özellikle üst ve orta grubun birbirine kızdığı görülmektedir. Öğrencilerden bazılarının cevapları aşağıdaki gibidir:

ÖY1: "Eğer önemli bir şey oldu ve ben umursamıyorsam kızıyor oyun oynarken. Oyun oynamama engel olursa suratımı asarım. Konuşmam, trip atarım. Ben tokum, ben istemiyorum filan derim."

ÖD1: "Annem ya da babam şey diyor bir daha ki sınavda düzeltirsin diyorlar. Ben de çalışıyorum. Onun dışında pek bir şey demiyorlar. Ben bazen sinirli oluyorum ama sakinleşince geçiyor."

ÖR1: "Babam bana kızıyor. Annem beni savunuyor. Bu sefer anneme de kızıyor. Bu sefer bende babama kızıyorum. Odama gidip yatıyorum, uzanıyorum. Keşke şunu deseydim diyorum. Geliyor odama bilgisayarı sökeceğim, telefonu alacağım diyor. Oysa ki onla hiç alakası yok. Al baba diyorum. Birkaç defa tekrarlıyor. Bende ona bir şey demiyorum. Cevap verdikçe ceza veririm diye korkutuyor."

Öğrencilerin "Ailenizdeki bireyler arasında (kendiniz de dâhil) dijital oyun bağımlısı olduğunuzu düşündüğünüz birey/bireyler var mı?" şeklindeki beşinci görüşme sorusuna verdikleri cevaplardan elde edilen kodlamalar Tablo 11'de sunulmuştur.

**Tablo 11.** Görüşme Formu 5. Soru Cevapları Analizi

Kod	Üst Grup Frekans (f)	Alt Grup Frekans (f)	Orta Grup Frekans (f)	Toplam
Bazen ben	3	-	-	3
Ben	-	-	2	2
Ben ve babam	1	-	-	1
Ben ve kardeşim	1	-	-	1
Hiç kimse	-	5	-	5

Tablo 11 incelendiğinde kendisini veya ailesinden bir bireyi dijital oyun bağımlısı olarak gören birey sayısının 4 olduğu görülmektedir. Ancak uygulanan "Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği"ne göre üst grupta bulunan üç öğrenci kendisini oyun bağımlısı olarak tanımlamamakta ve bazen oyun oynadığını ifade etmektedir. Üst grupta yer alan diğer iki öğrenci ise kendisini ve ailesinden bir bireyi oyun bağımlısı olarak tanımlamaktadır. Bunun yanında rastgele seçilen ve sıralamada ortalarda yer alan iki öğrenci kendilerini ailelerinin sınırlama koymasından dolayı oyun bağımlısı olarak görmese de çok oyun oynadıklarını dile getirmektedir. Alt grupta yer alan beş öğrenci kendisi de dâhil aile bireyleri arasında oyun bağımlısı olmadığını ifade etmektedir. Öğrencilerden bazılarının cevapları aşağıdaki gibidir:

ÖY1: “Kardeşim aşağıya inmezse, özellikle kış mevsiminde benden bile fazla bakıyor. Ben oyun oynamadan duramıyorum, başka yapacak aktivitem yok. Babam oynamaz, annem hiç bakmaz. Ultrakill, Doom, Lol. Eski okuldan arkadaşlarımla hâlâ oyun oynuyorum. Oyun oynamaktan daha zevkli, daha hoş bir şey olursa oynamam. Mesela arkadaşlarla dışarda oynamak, bazen arkadaşlarla çığ köfte yemeye gidiyorum.”

ÖY4: “Yok ya, hayır. Ben oynuyorum ama bağımlılık yapacak kadar değil. Bazen bilgisayar bazen telefonda oynuyorum ama genelde telefonda oynuyorum. Bilgisayarda falan genelde roblox oynamayı tercih ediyorum. Zombi tsunami filan var, onu oynuyorum. Şarkı oyunları var böyle şarkı ritmine göre oynuyorsun. İki-iki buçuk saat filan oynuyorum. Sürekli bunu da oynayayım, bunu da bitireyim. Sonra bakıyorum zaman geçmiş. Ders çalışmamı engelliyor bazen. Ders notlarım iyi gibi ama geçen seneye göre düşük. Geçen sene bu kadar yoğun oynamıyordum. Resim çiziyorum. Diğer aktivitelerden çok daha fazla eğlenecek bir şey değil oyun ama insan başlayınca bırakamıyor. Şunu yapsaydım oyun oynamazdım diyebileceğim bir şey yok. Bizim mahalle yaşlı mahallesi gibi. Çocuk yok. Başka aktivite yok.”

ÖD1: “Yok. Masaüstü bilgisayar kullanmıyorum. Laptop ile sadece ödev yapıyorum, EBA filan için kullanıyorum. Telefonumda birkaç oyun var ama oynamıyorum.”

ÖD4: “Kimse oynamıyor. Telefonumda oyun var ama pek oynamıyorum. ...Sörf filan yani. Bilgisayardan en son barbie giydirme filan. Ama sınav haftası ve önceki haftada çok ödev vardı. Ondan bu aralar çok izleyemiyorum.”

ÖR2: “Annem telefona çok bakar ama oyun oynamaz. Babam da çok bakar. Ablalarımın biri telefonla çok ilgilenir. Ben çok oynarım. Telefonla oynarım. Ödevimi yaptıktan sonra bilgisayarda oynarım. Şifresini bilmiyorum, yoksa çok oynarım. Babam şifreyi saklıyor. Telefonda clashroyal, clash of clans oynarım arkadaşlarla. Bilgisayar oyunu yüklemiyorum, ablam kızıyor. Oyun oynamazsam yapacak pek bir şeyim yok. Bir arkadaşım var bazen onunla geziyorum. Eskiden bisiklet sürerdim. Dışarda dolaşmak gezinmek.”

“Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği” değerlendirilirken özellikle üst sıralarda yer alan öğrencilerin “Olumsuz duygulardan kurtulmak için oyun oynadınız mı?” sorusuna “Sık sık” ya da “Her zaman” cevaplarını verdikleri görülmüştür. Bu nedenle görüşme yapılan öğrencilerden üst grupta yer alan ve rastgele seçilen öğrencilere bu maddeye neden bu şekilde cevap verdikleri sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerin altıncı görüşme sorusuna verdikleri cevaplardan elde edilen kodlamalar Tablo 12’de sunulmuştur.

**Tablo 12.** Görüşme Formu 6. Soru Cevapları Analizi

Kod	Frekans (f)
Her şeyi unutuyorum	7

Tablo 12’ye göre sorunun yöneltildiği öğrencilerin tamamı bir şeyleri unutmak için oyun oynadıklarını, oyun oynarken her şeyi unuttuklarını dile getirmişlerdir. Öğrencilerden bazılarının cevapları aşağıdaki gibidir:

ÖY3: “Oyun oynarken full oyuna odaklanıyorum ben. Nasıl diyeyim mesela aile kavgaları aklıma gelmiyor. Ders notlarım aklıma gelmiyor. Kafamı dağıtabiliyorum oyun oynarken. O ana odaklanıyorsun.”

ÖY4: “Stres, çok fazla stres oluyor. Gelecek kaygısı filan. Bunlardan kaçmak için aslında. Hani gelecek kaygısı arttıkça şöyle bir şey oluyor daha çok ders çalışmak gerekiyormuş gibi oluyor ama bu tam tersine azalıyor bende. Ne kadar gelecek korkum olursa oyun oynamak istiyorum. Oyun oynayınca bir süre dünyadan soyutlanıyormuşsun gibi oluyor.”

ÖR2: “İlk olarak sıkıntı, sıklık, sıkılmak. Bazen sinirlendiğimde oyun oynuyorum. Üzülüşümde oynuyorum. Unutturuyor. Hırsımı atıyorum. Oyun oynayınca her şeyi unutuyorum. Sonra da akşam aklıma gelmiyor”

Bunun yanında “ÖR1” olarak kodlanan öğrencinin “Bir de maddi boyutu var. Para kazanıyorum. Mesela oyun oynuyorum ama oyunda meyve çıkıyor ya da turnuvalar oluyor. Beş lira verip katılıyorum takımım. Orada rakip takım oluyor. Onlarla vs atıyoruz. Biz kazanıyoruz. Sonra ikinci eleme filan öyle gidiyor. Birinciye 200 lira veriyorlar, ikinciye 100 lira veriyorlar. Bir de eğlencesine oynadığım bir oyunda kasalar var. Kasalardan mesela kılıç çıkıyor. O kılıçları ....diye bir site var. Oradan satışa sunuyorum. Oradan da para geliyor. Hem oyun oynuyorum hem para kazanıyorum. O da iyi. Çok para değil; 100 lira, 200 lira ama kazanmış olmak güzel. Zor o iş, e-spor filan.” cümlesi dikkat çekicidir.

Velilerin “Ailenizdeki bireyler (Ebeveyn-Ergen, Çocuk/Ergen-Ergen) arasındaki iletişim nasıldır ve yüz yüze iletişim sıklığı nasıldır?” şeklindeki birinci görüşme sorusuna verdikleri cevaplardan elde edilen kodlamalar Tablo 13’te sunulmuştur.

**Tablo 13.** Görüşme Formu 1. Soru Cevapları Analizi

Kod	Üst Grup Frekans (f)	Alt Grup Frekans (f)	Orta Grup Frekans (f)	Toplam
Babası ile kötü	2	-	1	3
Kötü	1	-	-	1
Kardeşi ile kötü	1	-	-	1
Oldukça iyiyiz	2	4	-	6
Yemek zamanı	2	-	1	3

Tablo 13’e göre velilerin bir kısmının aile içi iletişim konusunda oldukça iyi olduklarını düşündükleri görülmektedir. Bir kısmının ise aile içinde bazı bireylerle sorun yaşandığını diğer bireyler arasında sorun olmadığını dile getirdikleri görülmektedir. Az sayıda veli ise iletişimin kötü olduğunu sadece yemek zamanı görüştiklerini dile getirmektedir. Velilerden bazılarının cevapları aşağıdaki gibidir:

EY1: “Akşamları konuşuruz. En çok da ben konuşurum. Vakit geçiriyoruz, derslerini yaparken yanına gidiyorum. Neleri çalışacağını filan ayarlıyoruz. Okulla ilgili konuşuyoruz. Bayağı konuşuruz. Babası resmidir, sadece hâl hatır sormak yerine dersleri ile alakalı ne yaptın, sonuçlar nasıl, neden düşük aldın gibi konuşur. Sohbet etmekten ziyade. Kardeşi ile çok araları iyi değil. Kız kardeşi var. Tarzları çok farklı, her şey çok farklı, ortak hiçbir noktaları yok. O yüzden hiçbir araya gelmezler.”

ED2: “Gündüz çalışıyoruz, akşam bir arada oluyoruz. Akşamları hep bir aradayız. Çocuklar dersi olduğu zaman gidip çalışıyor, molalarda aramızda oluyor. Biz eşimle bir aradayız. Salonda buluşma noktamız oluyor. Sınav haftasında ders çalıştıklarında odasına çekilir onun dışında hep bir aradayız.”

ER2: “Genelde akşam yemeğinde beraber oluyoruz. Bir şeyimiz olduğu zaman, o zaman konuşuyoruz akşam, beraber oturuyoruz genelde. Kalabalık olunca biraz kaçıyor oyuna, oynuyor o zaman görüyoruz bizde. Oyuna acayip bir merakı var.”

Velilerin “Aile bireyleri (Ebeveyn-Ergen, Çocuk/Ergen-Ergen) arasında iletişim sorunları yaşıyor mu?” şeklindeki ikinci görüşme sorusuna verdikleri cevaplardan elde edilen kodlamalar Tablo 14’te sunulmuştur.

**Tablo 14.** Görüşme Formu 2. Soru Cevapları Analizi

Kod	Üst Grup Frekans (f)	Alt Grup Frekans (f)	Orta Grup Frekans (f)	Toplam
Bazen yaşıyor	2	3	-	5
Yaşıyor	2	1	1	4
Yaşanmaz	1	-	1	2

Tablo 14'e göre velilerin çok az kısmının aile bireyleri arasında iletişim sorunları olmadığını dile getirdikleri, kalan kısmının ise zaman zaman sorunlar yaşandığını dile getirdikleri görülmektedir. Velilerden bazılarının cevapları aşağıdaki gibidir:

EY3: "Fazla oyun oynaması sebebiyle yaşıyor. Odasında kalmak istiyor. Sorumluluklarını yerine getirmiyor."

ED4: "Tabii ki zaman zaman yaşıyor ama aşmak gerektiğine inanıyoruz. Bunu çözmeye çalışıyoruz. Mesela ders çalışma saati olabilir. Onu bırak ders çalış, söz dinleme üzerine olabilir, saygılı konuşma ile olabilir. Bu konuşma tarzını değiştirmelisin gibi."

ER2: "Yok geldiği zaman konuşuruz, biraz yüksek sesle konuşur o. Bağırmadan anlat, duyuyoruz diyorum. Ergenlikten biraz sesi gür çıkıyor. Her şeyi konuşur, anlatır, babasıyla, bizimle, ablasıyla da konuşur."

Velilerin "Yaşıyorsa hangi konularda sorun yaşıyor? Sizce iletişime engel olan nedenler nelerdir?" şeklindeki üçüncü görüşme sorusuna verdikleri cevaplardan elde edilen kodlamalar Tablo 15'te sunulmuştur.

**Tablo 15.** Görüşme Formu 3. Soru Cevapları Analizi

Kod	Üst Grup Frekans (f)	Alt Grup Frekans (f)	Orta Grup Frekans (f)	Toplam
Akranlarını dinlemesi	-	1	-	1
Cep telefonu	2	-	-	2
Dersler – Sınavlar	1	-	1	2
Dijital oyun	2	-	-	2
Engel yok	-	1	-	1
Kardeşi	-	1	-	1
Kişisel özellikler	1	1	1	3
Kişisel sorumluluklar	-	1	-	1

Tablo 15'e göre iletişime engel olan nedenler arasında kişisel özellikler ön plana çıkmaktadır. Kişisel özellikler, eleştiriye açık olmamak, otoriter olmak gibi durumları kapsamaktadır. Bunun dışında dersler – sınavlar, dijital oyunlar, cep telefonu gibi nedenler iletişime engel durumlar arasında görülmektedir. Velilerden bazılarının öğrencilerin derslerine çalıştıkları, ödevlerini yaptıkları süreçte oyun oynamalarında herhangi mahsur görmedikleri görülmektedir. Velilerden bazılarının cevapları aşağıdaki gibidir:

EY5: "Ben daha çok oyun oynamasına bağlıyorum. Zamanını telefon bilgisayar başında geçiriyor."

ED1: "... Dersim var deyip odasına gidiyorlar. Hakikaten dersleri de yoğun, onu da biliyoruz da. Ufak tefek bir iki yardımı da bekliyoruz. O zamanlar çatışma oluyor, benim dersim var asla yardımcı olamam

diyorlar. O ona atıyor topu, o diyor sen yap, o diyor senin daha az. Öyle bir çatışma aramızda oluyor...  
”

ER1: “Eşimin (baba) fazla disiplinli-otoriter-baskıcı-mükemmelliyetçi yapısından kaynaklanan sorunlar oluyor. Bence çocuklarda sıkıntı yok. Çocuklarla aynı dili konuşmuyor.”

Velilerin “Bu anlaşmazlık durumlarında aile bireylerinin birbirlerine tepkileri nasıl olur?” şeklindeki dördüncü görüşme sorusuna verdikleri cevaplardan elde edilen kodlamalar Tablo 16’da sunulmuştur.

**Tablo 16.** Görüşme Formu 4. Soru Cevapları Analizi

Kod	Üst Grup Frekans (f)	Alt Grup Frekans (f)	Orta Grup Frekans (f)	Toplam
Babası çok kızar	2	-	1	3
Bize kızar	2	1	-	3
Birbirimize kızarız	-	2	1	3
Konuşmayız	1	-	-	1
Sakinleşince konuşuruz	-	3	-	3

Tablo 16’ya göre aile bireylerinin karşılıklı veya tek taraflı kızdıkları görülmektedir. Bazı veliler babanın çok kızdığını dile getirirken, bazı veliler uyarımları durumunda çocuklarının kendilerine kızdığını, bu durumun bazen karşılıklı kızmaya dönüştüğünü dile getirmektedir. Velilerden bazılarının cevapları aşağıdaki gibidir:

EY3: “Devamlı uyarıyorum fakat çözüm bulamadım. Ben de karışmıyorum artık. Babası bir şey söylemiyor. Oynama dedikçe inatlaşıyor, sinirleniyor.”

ED1: “Söylüyor, kızıyor bazen. Kızgınlıkla odasına gidiyor bazen. Çok kızgınsa çok üstüne gitmemeye çalışıyoruz. Biraz daha sakinleşince biz onu söyledik ama neden söyledik tarzı söylediklerimizi açıklıyoruz. Yemekte bir anlaşmazlık olduysa sonra çayda, meyvede buluşuyoruz ya onu orada çözmeye çalışıyoruz. Tabii yapmaya çalışıyoruz ama bilmiyorum.”

ER1: “Ben fazla tepki vermiyorum sessiz kalıyorum. Beni fazla kırmak istemez. Babası aşırı tepki veriyor. Oğlum odasına gidiyor içine kapanıyor genelde”

Velilerin “Ailenizdeki bireyler arasında (kendiniz de dahil) dijital oyun bağımlısı olduğunu düşündüğünüz birey/bireyler var mı?” şeklindeki beşinci görüşme sorusuna verdikleri cevaplardan elde edilen kodlamalar Tablo 17’de sunulmuştur.

**Tablo 17.** Görüşme Formu 5. Soru Cevapları Analizi

Kod	Üst Grup Frekans (f)	Alt Grup Frekans (f)	Orta Grup Frekans (f)	Toplam
Hiç yok	2	5	1	7
Çocuğumuz	3	-	1	4
Babası	1	-	-	1

Tablo 17 incelendiğinde velilerin büyük bir bölümünün çocuklarının oyun bağımlısı olmadığını düşündükleri görülmektedir. “Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nde üst grupta yer alan öğrencilerden iki tanesinin de bu grup içinde olduğu düşünüldüğünde velilerin öğrencilerin derslerini yaptıkları sürece oyun oynamalarında mahsur görmedikleri dile getirilebilir. Velilerden bazılarının cevapları aşağıdaki gibidir:

EY4: “Yok, eşim de ben de oyun oynamayız. Oyuna karşıyız. Bazen kızım telefonda oynayabiliyor. Genelde telefonda oynuyor. Oyuna dalıp gittiği olmuyor. Ben bakmasam büyük ihtimalle uzun süre oynar, telefona bakar. Başka bir aktivitesi yok. Arkadaş çevresi de yok. Evde durur genelde, işin gerçeği zaten telefonla çok oynamaz. Ya da odasından çok çıkmayan biri değil. Bırak artık yeter dediğimde bırakıyor, ben başka bir şeye dalınca geri aldığı olabiliyor.”

ED4: “Yok. Hiç oynamıyoruz. Bilgisayar, tablet, telefon hatta televizyona bağlanan atarımız var. Ama pek oynamıyor. Küçüklüğünden beri oynamaz. Tatilde daha çok televizyon izlemeyi severler. Orada sıkıntı yaşadık. Tatillerde çok daha esnek oldu bu. Onun yerine farklı ilgisini çekebilecek, zihnini geliştirebilecek şeyler koyduk. Bir de cep telefonu olmadı hiç. Sekizinci sınıf LGS’nin olduğu gün hat aldık biz ona. Belki de cep telefonunun olmaması, doğrudan doğruya elinde bir iletişim cihazının olmaması da oyundu, diğer arkadaşlarıyla whatsapp grubuna dâhil olmaması, oyuna davet ediyorlar ya birbirlerini, bu da biraz uzak kalmasını sağladı sanırım.”

## Tartışma, Sonuç ve Öneriler

### Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmada ergenlerde dijital oyun bağımlılığının düzeylerinin belirlenmesi, dijital oyun bağımlılığı ile aile içi iletişim arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Öncelikle öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları nicel olarak belirlenmiştir. Nicel bulgulara göre kız ve erkek öğrencilerin “Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nden almış oldukları puanlar arasında anlamlı bir fark olmadığı bulunmuştur. Bu sonuç Eni (2017), Taş, Eker ve Anlı (2014), Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı (2014), Hsu, Wen ve Wu (2009) tarafından yapılan araştırmalarla paralellik göstermektedir. “Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nden kız ve erkek öğrencilerin almış oldukları puanların aritmetik ortalamaları sırasıyla 17.92 ve 19.03’tür. Buna göre öğrencilerin genel ortalamasına bakıldığında dijital oyun bağımlılığının düşük olduğu görülmektedir. En yüksek aritmetik ortalamaya sahip madde “Olumsuz duygulardan kurtulmak için oyun oynadınız mı?” maddesi, en düşük aritmetik ortalamaya sahip maddeler ise “Oyun oynamadığınız için strese girdiniz mi?”, “Çok fazla oyun oynadığınız için diğer insanlarla problem yaşadınız mı?”, “Oyunlara ayırdığınız sürenin miktarı ile ilgili ailenizi, arkadaşlarınızı ve size yardımcı olmak isteyen uzmanları kandırdınız mı?” maddeleridir. Dijital oyun bağımlılıklarına göre üç düzeye ayrıldığında öğrencilerin %4.4’ünün bağımlı grupta, %39.5’inin orta grupta, %56.1’inin ise bağımlı olmayan grupta yer aldığı görülmektedir.

Dijital oyun bağımlılıkları düzeyleri belirlendikten sonra belirlenen öğrenci ve ebeveynleri ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı düzeyi yüksek olan öğrencilerin aile içi iletişimlerinin sınırlı olduğu, özellikle babalarıyla çok az görüştikleri ve daha çok baba ilişkilerinde sıkıntı olduğu görülmektedir. Bu babalarının şehir dışında veya geç saatlere kadar çalışıyor olmalarına bağlanabilir. Üç öğrenci grubu da ebeveynleriyle iletişimlerinin en yoğun olduğu zamanın yemek saatleri olduğunu, kalan zamanda odalarında vakit geçirdiklerini belirtirken ebeveynler bu görüşe katılmayarak iletişimin genelde oldukça iyi olduğunu belirtmişlerdir. Bu durum benzer çalışmalarla paralellik göstermektedir (Yiğit, 2017).

Araştırma sonuçlarına göre öğrenciler ve ebeveynler arasında iletişim sorunları yaşandığı, ancak sorunun kaynağını öğrencilerin ve ebeveynlerin farklı algıladıkları görülmektedir. Öğrenciler sorun kaynağı olarak dersler – sınavlar ve dijital oyunu görürken, ebeveynlerin kişisel özellikleri (eleştiriye açık olmamak, otoriter olmak, vb.) sorun kaynağı olarak görmesi ilgi çekici bir noktadır. Dijital oyun bağımlılığı ve dersler – sınavlar sorun kaynakları incelendiğinde görülmektedir ki bu iki sorun birbiriyle bağlantılıdır. Öğrencilerin oyun başında fazla zaman geçirmesi sonucu ders

çalışmamaları veya sınavlardan düşük not almaları aile içinde soruna neden olmaktadır. Ebeveynlerden bazılarının öğrencilerin derslerine çalıştıkları, ödevlerini yaptıkları sürece oyun oynamalarında herhangi bir mahsur görmedikleri dikkat çekici noktalardandır.

Anlaşmazlık durumlarında aile bireylerinin birbirlerine karşılıklı veya tek taraflı kızdıkları görülmektedir. Özellikle üst ve orta grubun birbirine kızması dikkat çekicidir. Öğrencilerin oyun oynamamaları konusunda uyarıldıklarında inatlaşıp sinirlendikleri, aşırı tepki gösterdikleri görülmektedir. Bu durumun aile bireyleri arasındaki iletişimin yeterli olmamasından kaynaklandığı ifade edilebilir. Ataman Yengin (2019)'de çalışmasında en önemli ebeveyn şikayetleri arasında dijital oyunların çocukları agresifleştirdiği olduğunu söylemiştir.

Öğrencilerin kendilerini oyun bağımlısı olarak gördükleri hâlde ebeveynlerinin öğrencileri oyun bağımlısı olarak nitelendirmemeleri bu araştırmanın dikkat çeken bulgularından biridir. Ebeveynlerin öğrencilerin akademik başarılarının yüksek olması durumunda boş zamanlarını nasıl değerlendirdiklerini çok da önemsemediklerini göstermektedir. Orta gruptan rastgele seçilen iki öğrencinin de kendilerini oyun bağımlısı olarak görmeleri ve görüşmeler sonucu oyun bağımlısı özellikleri göstermeleri öğrencilerin ölçekte kendilerini sakladıklarını göstermektedir. Öğrencilerden birinin babasının da oyun bağımlısı olduğunu söylemesi, ebeveyninin de bunu desteklemesi öğrencinin rol model olarak babasını aldığını göstermektedir. Ataman Yengin (2019)'e göre teknolojik cihazların kullanımı ile ilgili ebeveynlerin rol model olması alınabilecek önlemlerin başında gelmektedir.

Öğrenciler genelde yapacak başka bir aktivite bulamadıklarından, evde kalmak zorunda olduklarından oyun oynadıklarını belirtmekte, başka bir aktivite olduğunda oyun oynamanın akıllarına gelmediğini belirtmektedir. Gülbetekin, Güven ve Tuncel (2021) yaptıkları çalışmada çocukların fiziksel aktiviteye yönlendirilmeleri durumunda dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin azaldığını bulmuşlardır. Benzer görüşler ebeveynler tarafından da ifade edilmektedir. Alt gruptaki öğrencilerin başka aktivitelerle daha fazla zaman geçirdikleri, aileleriyle kaliteli zaman geçirdikleri görülürken, üst grupta bunun tam tersi görülmektedir. Bunun yanında ebeveynlerin izin verme konusunda özellikle tatillerde daha esnek davrandıklarını belirtmişlerdir. Bu durumun öğrencilerin oyun bağımlılığına yönelmesindeki etkilerden biri olduğu söylenebilir.

Öğrenciler oyun oynarken aile kavgaları, ders notları, stres ve gelecek kaygısı gibi kendilerini rahatsız eden duygulardan kurtulduklarını, özetle her şeyi unuttuklarını ifade etmişlerdir. Bunun yanında oyun oynadıkça rahatladıklarını, hırslarını attıklarını, dünyadan soyutlandıklarını belirtmektedirler. Geniş (2020) tarafından yapılan çalışmaya göre sosyal kaygı düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı da artmaktadır. Bir öğrencinin hem oynuyorum hem de para kazanıyorum ifadesi dikkat çekicidir. Bu durumun öğrencileri başka bağımlılıklara yöneltebileceği söylenebilir.

Yapılan çalışmada örneklem grubunun akademik başarıları yüksek bir okuldan seçilmesi göstermiştir ki; ebeveynler öğrencilerin akademik başarıları, ders başarıları yüksek olduğu sürece dijital oyun oynamalarının olumsuz etkilerini çok da önemsememektedir. Bunun yanında dijital oyunu başarılarına yönelik bir pekiştirici olarak kullanmaktadırlar. Bu durum ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığı konusunda yeterli bilgiye sahip olmadıklarının bir göstergesidir. Ayas ve Horzum (2013) da yaptıkları çalışmada internet bağımlılığında ihmalkâr tutuma sahip ebeveynlerin önemli yeri olduğunu bulmuşlardır.

Sonuç olarak aile içi iletişimle dijital oyun bağımlılığı arasında ters orantı olduğu aile içi iletişimin kalitesi arttıkça oyun bağımlılığının azaldığı ya da oyun bağımlılığı arttıkça aile içi iletişimin azaldığı görülmektedir.



## Öneriler

Dünya Sağlık Örgütü Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasında oyun bozukluğunu bağımlılık yapan davranışlardan kaynaklanan bozukluk olarak tanımlamıştır. Ergenler ve çocuklar arasında hızlı bir şekilde yayılmakta olan dijital oyun bağımlılığının olumsuz etkilerinden ergenleri ve çocukları uzak tutmak için toplumun birçok kesimine önemli görevler düşmektedir. Bu konuda özellikle ebeveynlere büyük sorumluluklar düşmektedir. Fakat bu araştırmada da görüldüğü gibi ebeveynlerin ve öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının olumsuz etkilerinden haberdar olmadıkları ve ebeveynlerin öğrencileri nasıl yönlendireceklerini bilmedikleri görülmektedir. Ayrıca hem ebeveynler hem de öğrenciler dijital oyun bağımlılığını bir bağımlılık olarak görmemektedir. Bu yüzden ebeveynleri ve öğrencileri dijital oyun bağımlılığı hakkında bilgilendirecek çalışmaların, eğitim ve seminerlerin yapılması önemlidir. Yeşilay, Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü ve Okul Rehberlik Servislerinin bu konuda yapacağı ortak çalışmalar dijital oyun bağımlılığının olumsuz etkilerini önlemeye yardımcı olacaktır.

Gençlerde bağımlılıkla mücadelede Akran Eğitimi etkili bir mücadele olabilmektedir (Akkuş, Eker, Karaca, Kapısız ve Açıkgöz, 2016). Bu araştırma sonunda da araştırmacı, örneklem grubuna dijital oyun bağımlılığı hakkında bilgilendirme yapmıştır. Bağımlılıkla mücadelede Akran Eğitimi okullarda yaygınlaştırılıp etkili bir şekilde kullanılabilir. Gelecek araştırmalarda bağımlılıkla mücadelede akran eğitiminin etkililiği araştırılabilir.

Bu araştırmanın örneklemini akademik başarısı yüksek olan öğrencilerden oluşmaktadır. Bu örneklem grubunun seçilmesinin nedeni alanyazında akademik başarı düzeyi yüksek öğrencilerle yapılan ilgili çalışmaların sınırlı olması gelmektedir. Gelecek araştırmalarda farklı akademik başarıya sahip farklı okul türleri, farklı sosyo-ekonomik düzeye sahip katılımcılar seçilerek öğrencilerin aile ve sosyal yaşantıları derinlemesine incelenebilir. Bunun yanında alternatif etkinliklere yönlendirilen öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri de incelenebilir.

Bu noktada toplumun farklı kesimlerine görevler düşerken en önemli görev ebeveynlere düşmektedir. Öncelikle dijital oyun bağımlılığının bir bağımlılık olduğu unutulmamalı, ergenler ve çocuklara akranlarıyla ya da aile bireyleriyle kaliteli zaman geçirebilecekleri ortamlar hazırlanarak oyun başında geçirdikleri süreler azaltılmalıdır.

## Kaynaklar

- Akkuş, D., Eker, F., Karaca, A., Kapısız, Ö., ve Açıkgöz, F. (2016). Lise gençlerinde akran eğitimi programı madde bağımlılığını önlemede etkili bir model olabilir mi? *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 7(1), 34-44.
- Alpar, R. (2020). *Spor, sağlık ve eğitim bilimlerinden örneklerle uygulamalı istatistik ve geçerlik-güvenirlik*. Ankara: Detay.
- Anlı, G., ve Taş, İ. (2018). Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği kısa formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Turkish Studies Educational Sciences*, 13(11), 189-203.
- Ataman Yengin, D. (2019). Dijital oyun bağımlılığı. G. H. Karadağ (Ed.), *Dijital Hastalıklar* (s. 117-143). İstanbul: Der.
- Avcı, İ. C. (2020). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Yüksek Lisans Tezi. Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Ayas, T., ve Horzum, M. B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* , 46-57.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2021). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Creswell, J. W. (2021). *Karma yöntem araştırmalarına giriş*. Ankara: Pegem Akademi.
- Çakır, V. D. (2021). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve internet aile stilleri arasındaki ilişkisi ve dijital oyun bağımlılığının çeşitli demografikler açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Teknolojileri, İstanbul.
- Demirtaş Madran, H. A., ve Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi* , 15(2), 99-107.
- Deniz, G. (2021). *Ankara il merkezinde bulunan ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve anne baba tutumlarının incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Erkılıç, E. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve benlik saygısı arasındaki ilişkisi ve çeşitli demografikler açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, İstanbul.
- Geniş, Ç. (2020). *Adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve anne-baba tutumları*. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Gülbetekin, E., Güven, E., ve Tuncel, O. (2021). Adolesanların dijital oyun bağımlılığı ile fiziksel aktivite tutum ve davranışlarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi* , 22(2), 148-160.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Hsu, H. H., Wen, M.-H., ve Wu, M.-C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education* , 53(3), 990-999.
- Huang, R. (2016). RQDA: R-based Qualitative Data Analysis. R package version 0.2-8.: <http://rqda.r-forge.r-project.org/>.
- Kahya Canlı, S., ve Demirarslan, D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi* , 3(6), 60-75.
- Kılıç, G. (2021). *Dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık, saldırganlık, mutluluk ve dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- 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.
- Özdoğan, D. (2022). Kümeleme Analizi. S. Göçer Şahin, ve M. Buluş (Ed.), *Adım adım uygulamalı istatistik* (s. 375-405). Ankara: Pegem Akademi.
- Seçer, İ. (2017). *Spss ve Lisrel ile pratik veri analizi*. Ankara: Anı.

- Şen, C. (2022). *Öğrenme güçlüğü tanıılı çocuklarda anne baba tutumlarının dijital oyun bağımlılığına etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Taş, İ., Eker, H., ve Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1(2), 37-57.
- UNICEF. (2017). *Dünya çocuklarının durumu 2017: Dijital dünyada çocuklar*. New York: UNICEF.
- WHO . (2020, 10 22). 11 16, 2022 tarihinde Addictive behaviours: Gaming disorder: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder#> sayfasından erişilmiştir.
- WHO. (2022, 02). 11 16, 2022 tarihinde Icd-11 for mortality and morbidity statistics : <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fententy%2f499894965> sayfasından erişilmiştir.
- Yayman, E. (2019). *Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yeşilay. (tarih yok). 10 10, 2022 tarihinde Bağımlılık nedir?: <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir> sayfasından erişilmiştir.
- Yeşilay. (tarih yok). 10 10, 2022 tarihinde Teknoloji bağımlılığı nedir?: <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimliliği> sayfasından erişilmiştir.
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.

### Yazarların Katkı Oranı Beyanı

Yazarların çalışmanın her aşamasında çalışmaya sundukları katkı oranı eşittir.

### Destek ve Teşekkür Beyanı

Çalışmanın her aşamasında desteğini esirgemeyen Yenimahalle Fen Lisesi Müdürü Sayın Ebru SATICI'ya teşekkür ederiz.

### Çatışma Beyanı

Araştırmacıların çalışma ile ilgili diğer kişi ve kurumlarla yaşanabilecek herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### Etik Bildirim

Bu çalışma Ankara - Yenimahalle İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Etik Kurulu - Anket İnceleme Komisyonu'nun 25.10.2022 tarih ve E-68191173-622.99-61806534 sayılı izni doğrultusunda gerçekleştirilmiştir.