



## Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine

### Göre İncelenmesi

**Battal GÖLDAĞ\***

**Öz:** Bu araştırmanın amacı liselerde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini belirlemek, oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet, bilgisayar, internet bağlantısı, cep telefonuna sahip olma durumu, anne ve baba eğitim durumu, oyun oynama süreleri, aile gelirleri gibi değişkenlere göre nasıl değişim gösterdiğini belirlemektir. Bu nedenle araştırma ilişkisel tarama modelinde yürütülmüştür. Araştırmanın evrenini 2017-2018 eğitim-öğretim yılında Malatya ilindeki resmi okullarda öğrenim gören lise öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklem seçiminde basit seçkisiz örnekleme yöntemi kullanılmış ve örnekleme 517 öğrenci dâhil edilmiştir. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını ölçmek amacıyla Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7) kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen veriler, bağımsız örneklem t-testi, tek yönlü varyans analizi testi (ANOVA) kullanılarak çözümlenmiştir. Araştırmada elde edilen sonuçlara göre; Monotetik formata göre araştırmaya katılan öğrencilerin %3,3'ü, politetikformata göre ise %22,6'sı dijital oyun bağımlıdır. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyete göre değişmektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri sabit internet bağlantısına, mobil internet bağlantısına, cep telefonuna, bilgisayara sahip olma, anne eğitim, baba eğitim, aile gelir durumu, oyun oynama süreleri ve ailelerin öğrencilerin oynadıkları oyunları kontrol etme durumlarına göre değişmektedir.

---

\*İnönü Üniversitesi, Malatya Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Teknolojileri Bölümü, [battal.goldag@inonu.edu.tr](mailto:battal.goldag@inonu.edu.tr), Orcid Numaram; 0000-0001-9717-1313 Malatya.



**Anahtar Kavramlar:** Oyun, Dijital oyun, Bağımlılık, Oyun bağımlılığı

## **The Investigation of the Digital Play Dependency Levels of High School Students with respect to Demographic Characteristics**

**Abstract:** The aim of the present study is to investigate the level of digital game dependency of the students in high school and to determine how the level of gaming addiction changes according to the variables such as gender, computer, internet connection, mobile phone status, parents' educational status, playing time and family income. For this purpose, the research has been conducted in a relational screening model. The universe of the research is composed of high school students studying in the official schools in the province of Malatya in the academic year of 2017-2018. A simple unselected sampling method has been used in the selection of the sample and 517 students have been included in the sampling. Digital Game Addiction Scale (DGA-7) has been used to measure students' digital game dependencies. Data obtained in the study have been analyzed using independent sample t-test, one-way analysis of variance (ANOVA). According to the results obtained in the present research; According to monothetical form, 3.3% of the students who participated in the research and 22.6% according to the Political form are digital game addicts. The level of digital game addiction vary according to gender. The level of digital game dependency of students participating in the research varies according to the status of fixed internet connection, mobile internet connection, mobile phone, computer, and mother education, and parent education, family income situation, playing time and controlling the games played by the students.

**KeyWords:** Game, Digital game, Addiction, Game addiction,



## Giriş

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler günlük hayatın tüm alanlarında değişikliklere neden olmuş ve alışkanlıkları değiştirmiştir. Bu teknolojilerdeki gelişmeler ve dijital ortamların gelişmesi, bireylerdeki oyun algısını değiştirmiş, oyun kavramının yeniden şekillenmesini sağlamış ve dijital oyunkavramını ortaya çıkarmıştır (Ülker, Acar ve Bülbül, 2017).Geçmişte oyunlar sıklıkla kapalı olmayan (oyun parkı, sokaklar vb.) mekânlarda arkadaşlarıyla etkileşim halinde gerçekleşirken, 20. yüzyılın ortalarına doğru ortaya çıkan bilgisayar oyunları, çocukların geleneksel oyun oynama alışkanlıklarından uzaklaşmasına ve oyun oynama ortamlarının elektronik ve sanal platformlara taşınmasına, sanal ortamlardaki kişilerle oynanmasına neden olmuştur(Agaoğlu ve Metin, 2015; Horzum, Ayas ve Balta, 2008).

Bilgisayar ve internet kullanımının çocuk üzerine etkileri ile ilgili olarak çeşitli görüşler mevcuttur. Bu görüşlerden biri, oyunların çocuk gelişimine katkı sağladığıdır. Tran ve Strutton'a göre (2013) internet üzerinden oynanan oyunlar, oyunculara birbirleriyle işbirliği içinde veya rekabet halinde iletişim imkânı sağlamaktadır. Ayrıca oyunculara boş zamanlarını harcama/doldurma ve eğlence veya bilgiyi arama/paylaşma şansı sunar. Gelişen teknolojiler ve yazılımlar sayesinde dijital oyunlar soyut bir içerikten daha ziyadedyayımcı, sosyal ve işbirlikçi bir deneyime dönüşmektedir (BonannoaveKommers,2008).

Diğer görüş ise bu teknolojilerin önemli gelişim etkinliklerinin yerini alacağı endişesini vurgulamaktadır. Bu görüş bilgisayarın çocukları gerçek oyun kültüründen alıkoyduğu, hazırlıksız oldukları birçok uyarana maruz bıraktığı, sanal dünyanın gerçeği yansıtmaktan uzak olduğu ve çocuğu izole bir yaşama doğru çektiği, farkındalığını ve yaratıcılığını azalttığı gibi eleştirileri kapsamaktadır (Karacave ark., 2016; Akbulut, 2013).



## Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun; bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımıdır(Ankara Kalkınma Ajansı, 2016). Ayrıca dijital oyunlar, modern bilgi ve iletişim teknolojileri tarafından etkinleştirilen ve internet tabanlı bir platformda oynanan(Veltri, Krasnova, Baumann ve Kalayamthanam,2014) çeşitli teknolojilerle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan oyunlardır (Çetin, 2013). Bu oyunlar zaman içerisinde bağımlılık yapabilmektedir.

Bağımlılık, kişinin kullandığı bir nesne veya yaptığı bir eylem üzerinde kontrolünü kaybetmesi ve onsuz bir yaşam sürememeye başlamasıdır. Yani kullanım ve davranışta irade kalkar ve kişi istese de istemese de bağımlı kullanımı veya davranışı sürdürür. Bunun yanında bu kullanım ve davranış hayatın ciddi bir bölümünü kaplar, kişi yapmak zorunda olduğu işler ve ilişkiler dışında bütün vaktini ve fiziksel enerjisini büyük oranda bağımlı olduğu maddeye veya eyleme harcar (Kodaman ve Dinç, 2016).

Tarhan(2011)'a göre ise bağımlılık zararlı sonuçlarına rağmen, dürtüsel olarak madde veya sanal alıştırıcı arayışı ve kullanımı ile karakterize, nöksedici kronik bir beyin hastalığıdır. Maddeler ve sanal alıştırıcılar beynin yapısını ve işleyişini değiştirmektedir. Beynin ödül ihtiyacı davranışları etkilerken, beklentiler ve davranışlarda beynin ödül ihtiyacı üzerinde tesirli olmaktadır.

Bağımlılıklar kimyasal ve davranışsal olarak iki gruba ayrılır. Dijital oyun bağımlılığı, tüm psikiyatrik hastalıklarda olduğu gibi biyopsikososyal modelin geçerli olduğu davranışsal bir bağımlılıktır (Şengül ve Büber,2016; Kodaman ve Dinç, 2016). Bağımlı davranışlar, kişisel ve sosyal problemlerle ilgili hastalıkları artırma riskine sahip tekrarlı, aşırı, zorunlu, kontrol

edilemez, psikolojik veya fiziksel olarak tahripkâr davranışlardır. Bağımlı davranışlar sıklıkla kontrol kaybı olarak yaşanır ve bu davranıştan uzak kalmaya veya orta seviyede kullanmaya yönelik teşebbüslere rağmen gerçekleşir. Bu davranışlar sonuçların bilinmesine rağmen yapılır. Bununla ötesinde zaman içinde toleransa benzer şekilde bireyler bu davranıştan daha az zevk alabilir ve aynı etkileri elde etmek için daha yüksek bir yoğunluk ve/veya sıklık gerektirebilir (Griffiths,2005; Lemmens ve ark.,2009; Yau, Crowley, Mayes ve Potenza, 2012). Bu bağımlı davranışlar yüzünden oluşan bozukluklar, bağımlılık üreten maddenin kullanılmasından ziyade tekrarlı ödüllendirici davranışların sonucunda gelişen ve kişifonkiyonlara müdahale eden durumlarla ilgili kliniksel olarak anlamlı sendromlardır. Bağımlı davranış yüzünden gelişen bozukluklar hem onlinehemde offline davranışları içeren kumar, oyun bozukluklarını (World HealthOrganization [WHO],2018),aşırı yemek yemeyi, cinselliği, aşırı internet kullanımını ve çalışmayı aşırı sevmeyi (Griffiths,2005) içerir. Lemmens ve ark.(2009) oyun bağımlılığını, "Sosyal ve/veya duygusal problemlerle sonuçlanan aşırı ve zorunlu bilgisayar veya video oyun kullanımı" olarak tanımlamışlardır. Oyuncu bu aşırı kullanımı kontrol edemez. Jeong, Kim, Lee ve Lee (2016)ise oyun bağımlılığını"günlük yaşamda sağlıksız davranışlar ve negatif sonuçlar getiren aşırı veya zorunlu bilgisayar oyunu kullanımı" şeklinde tanımlamışlardır.

### **Dijital Oyun Bağımlılığı İçin Tanı Ölçütleri**

Griffiths ve Davies (2005), patolojik kumar oynama tanı ölçütlerine dayalı olarak dijital oyun bağımlılığını altı madde ile tanımlamıştır.

1. *Dikkat Çekme (Önem Atfetme)* : Söz konusu bu durum video oyununun kişinin yaşamındaki en önemli etkinlik haline gelmesidir. Oyunun kişinin düşünceleri(meşguliyetler ve bilişsel tahrifatlar), hisleri (istekleri) ve davranışları (sosyalleştirilmiş davranışların

bozulması) üzerinde egemen olduğu zaman ortaya çıkar. Mesela, kişi aslında bir video oyunu oynasa bile, bir sonraki defa onlarla oynama hakkında düşünecektir.

2. *Duygu Durum Değişikliği*: Bu durum ise insanların video oyunlarına katılmanın bir sonucu olarak bildirdikleri öznel deneyimlere atıfta bulunur ve bir üstesinden gelme stratejisi olarak görülebilir (mesela, uyandırıcı bir "vızıltı" ya da bir "yüksek" ya da paradoksal bir şekilde "kaçış" ya da "uyuşma" hissi yaşarlar).

3. *Tolerans*: Bu durum video oyunlarının öncekilerden elde edilenden öte artan miktarlarının elde edilmesi için gerekli olan işlemdir. Bu, temel olarak video oyunu oynayan bir kişinin, çevrimiçi olarak harcadığı zamanın miktarını sürekli olarak arttırma davranışıyla meşgul olduğu anlamına gelir.

4. *Geri Çekilme*: Bu durumlar video oyununu oynama kesildiğinde veya ani bir şekilde azaldığında ortaya çıkan örneğin titreme, karamsarlık, sinirlilik sırasında meydana gelen hoş olmayan duygu durumları ve / veya fiziksel etkilerdir.

5. *Çatışma*: Bu, video oyunu oyuncusu ile etrafındakiler arasındaki (kişilerarası çatışmalar), diğer faaliyetlerle arasındaki (iş, okul, sosyal yaşam, hobiler ve ilgi alanları) çatışmalar ya da bireylerin kendi içinden gelen (içten gelen pisko çatışma ve / veya öznel) çatışmalara işaret eden video oyunlarında çok fazla zaman harcamakla ilgilenen kontrol kaybı hissidir.

6. *Nüksetme*: Bu durum ise video oyunlarının daha önceki kalıplarına tekrar tekrar dönüşler yapma eğilimidir ve aşırı video oyun tarzlarının yok olma veya kontrol dönemlerinden sonra hızlı bir şekilde restore edilmesi halidir.

Lemmensve arkadaşları (2009) ise, dijital oyun bağımlılığını yedi kriter altında değerlendirmişlerdir. Bu kriterler şöyledir;

1. *Dikkat çekme(Önem atfetme)*: Oyun oynama kişinin hayatındaki en önemli aktivite olur. Oyuncunun duygu, düşünce ve davranışlarını bastırır.

2. *Tolerans*: Bu kişinin oyunu daha sık oynamasına karşılık gelir. Böylece oyuna harcanan zaman her geçen gün artar.

3. *Duygu Durum Değişikliği*: Kişinin oyunlara katılması sonucunda rapor ettiği subjektif deneyimleridir. Bu durum sakinleşme ve/veya kaçılan durumla ilgili rahatlama hislerini içerebilir.

4. *Geri çekilme*: Oyun aniden azaltıldığında ya da kesildiğinde olan istenmeyen duygu ve fiziksel etkilerdir. İçine kapanma, sinirlilik yanında titreme gibi psikolojik belirtileri içerir.

5. *Nüksetme*: Oyun oynamanın ilk tarzlarına dönüş eğilimidir. Aşırı oyun tarzları kontrol ve uzaklaşma döneminden sonra hemen geri döner.

6. *Çatışma*: Bu aşırı oyun oynamadan kaynaklanan kişilerarası çatışmalara karşılık gelir. Bu çatışmalar sözlü olabilir bununla birlikte yalan ve aldatmayı da içerebilir.

7. *Problemler*: Bu aşırı oyun oynamadan kaynaklanan problemlere karşılık gelir. Bu temelde bağımlılık nesnesi okul, iş ve sosyalleşme gibi aktiviteler üzerine tercih yaptıkça yer değişim problemlerini içerir. Kişi içi problemlerde ortaya çıkabilir; kişinin kendi içinde dürtülere karşı bir çatışma, kontrol kaybı gibi.

Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından Mayıs 2013'te yayımlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5'te (DSM-5, 2013) bilgisayar oyun bağımlılığı, kişilik bozuklukları adı altında internette oyun oynama bozuklukları olarak ele alınmıştır.

DSM-5'e göre internette sıklıkla başka oyuncularla oyun oynamanın kalıcı ve nükseden kullanımı 12 aylık dönemde aşağıdaki belirtilerin 5 ya da daha fazlası ile öne çıkarak klinik olarak anlamlı bir bozukluğa yol açar (APA, 2013). (i) İnternet oyunları ile aşırı meşguliyet(Oyuncu bir önceki oyunu düşünür yâda bir sonrakini hayal eder). (ii) İnternet

oyununda uzaklaştırıldığıında içe kapanma. (iii)İnternet oyunlarına harcanan zamanı her geçen gün artırma ihtiyacı. (iv) İnternet oyunlarına katılmayı kontrol teşebbüslerindeki başarısızlık. (v) İnternet oyunları hariç önceki hobi ve eğlencelerine ilgi kaybı. (vi) Psikososyal problemlerin bilinmesine rağmen internet oyunlarının aşırı kullanımına devam. (vii) İnternet oyun kullanımı ile ilgili aile üyelerini, terapistleri ve diğerlerini aldatma. (viii) Negatif ruh halinden kaçınmak için internet oyunlarını kullanma. (ix) İnternet oyunların katılımları yüzünden önemli bağlantılarını, işini, eğitim ve kariyer fırsatını kaçıрма.

Sadece kumar tipi olmayan internet oyunları bu bozukluğa dâhildir. İş ve meslek icabı gerekli aktivitelerden dolayı internet kullanımı, eğlence ve sosyal amaçlı internet kullanımı dâhil değildir.

Dünya Sağlık Örgütü, 2018’de yayınlanması planlanan ve şu anda kullanılan Uluslararası Hastalık Sınıflandırma Sistemi ICD-10’un(International Classification of Diseases) yerine geçecek olan ICD-11’de “Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı” bir hastalık olarak kabul etmeyi düşünmektedir. Bu konuda hekimlerle görüşmeler devam etmektedir.Örgüt onlarca yıl bilgisayar oyunlarını izledikten sonra buna karar vermiştir. Bu teşhis el kitabının taslağına göre "eğer oyun diğer hayat çıkarlarının önüne geçiyorsa" o zaman bozukluk olarak algılanır (Allen, 2017; <http://www.doktorlarsitesi.net> ).

World HealthOrganization (WHO, 2018)'a göre oyun bozuklukları online yada offline olabilen ve aşağıdakilerle belirginleşen ısrarlı veya tekrarlı oyun davranışları ile karakterize olur. (i) Oyun üzerine dengesiz kontrol. (başlangıç, frekans, yoğunluk, süre, sonlandırma) (ii) Oyunun diğer hayat çıkarları ve günlük aktivitelerin üzerine geçecek şekilde artan öncelik alması. (iii) Negatif sonuçlarına rağmen oyunların sürekli ve artan kullanımı. Bu davranış kalıbı kişisel, ailevi, sosyal, eğitimsel, mesleki ve diğer alanlarda önemli bozukluklarla sonuçlanacak yeterli bir seviyeye sahiptir. Bu oyun davranış kalıbı sürekli-aralıklı yadanükseden olabilir.



Oyun davranışı ve diğer özellikleri teşhis etmek için an az 12 aylık bir süre periyodunda belirgin olmalıdır. Tüm teşhisler sağlanıyor ve belirtiler şiddetliyse bu süre daha kısa olabilir.

### **Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı liselerde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesidir Bu genel amaç doğrultusunda cevaplanan araştırma soruları şunlardır;

1. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
2. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri bilgisayara ve cep telefonuna sahip olma durumuna, günlük oyun oynama sürelerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
3. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri anne ve baba eğitim durumuna, ailelerin oynadıkları oyunları ve oyun oynama sürelerini kontrol etme durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

### **Yöntem**

#### **Araştırmanın Modeli**

Çalışma ilişkisel tarama modelinde yürütülmüştür. "Tarama modelleri, geçmişte ya da hala var olan bir durumu var olduğu haliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır. Araştırmaya konu olan olay, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlamaya çalışılır" (Karasar, 2005)

#### **Evren ve Örneklem**

Araştırmanın evrenini 2017–2018 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde Malatya'daki liselerde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Örneklem seçiminde basit seçkisiz örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Öğrencilere ait bilgiler Tablo 1'de yer almaktadır.

Tablo 1. Öğrencilere Ait Kişisel Bilgiler

Cinsiyet	Frekans	%	Ailenin oyunları kontrol etmesi	Frekans	%
Kız	266	51,5	Evet	232	44,9
Erkek	251	48,5	Hayır	285	55,1
<b>Sınıf</b>			<b>Ailenin oyun oynama sürelerini kontrol etmesi</b>		
Dokuz	112	21,7	Evet	286	55,3
On	141	27,3	Hayır	231	44,7
On bir	129	25,0	<b>Anne Eğitim durumu</b>		
On iki	135	26,1	İlkokul	204	39,5
<b>Bilgisayara Sahip Olma</b>			Ortaokul	118	22,8
Evet	358	69,2	Lise	115	22,2
Hayır	159	30,8	Üniversite	80	15,5
<b>Sabit internet bağlantısına sahip olma</b>			<b>Baba Eğitim Durumu</b>		
Evet	324	62,7	İlkokul	97	18,8
Hayır	193	37,3	Ortaokul	124	24,0
<b>Cep telefonuna sahip olma</b>			Lise	146	28,2
Evet	432	83,6	Üniversite	150	29,0
Hayır	85	16,4	<b>Aile Gelir Durumu</b>		
<b>Mobil internet bağlantısına sahip olma</b>			Düşük	28	5,4
Evet	332	64,2	Orta	441	85,3
Hayır	185	35,8	Yüksek	48	9,3
<b>Günlük Oyun Oynama Süresi</b>			<b>Toplam</b>	<b>517</b>	<b>100</b>
1-2 saat	403	77,9			
3-4 Saat	77	14,9			
5-6 saat	37	7,2			

Araştırmaya kayılan öğrencilerin %51,5'i kız, %48,5'i erkektir. %21,7'si dokuzuncu sınıfta, %23,7'si onuncu sınıfta, %25,0'i on birinci sınıfta ve %26,1'i on ikinci sınıfta eğitim görmektedir. %69,2 si bilgisayara sahip, %30,8'inin ise bilgisayarı yoktur. %62,7 si sabit internet bağlantısına sahip, %37,3'nün ise sabit internet bağlantısı yoktur. %83,6'sının cep telefonu var, %16,4'nün cep telefonu yoktur. %64,2'sinin mobil internet bağlantısı var, %35,8'nin ise mobil internet bağlantısı yoktur. %77,9'u günde 1–2 saat, %14,9'u 3–4 saat ve %7,2'si 5–6 saat oyun oynamaktadır. %44,9'nun ailesi oynadıkları oyunları kontrol etmekte, %55,1'inin ailesi ise oynadıkları oyunları kontrol etmemektedir. %55,3'nün ailesi oyun oynama sürelerini kontrol etmekte, %44,7'sinin ailesi ise oyun oynama sürelerini kontrol etmemektedir.



Öğrencilerin annelerinin %39,5'i ilkököl, %22,8'i ortaokul, %22,2'si lise ve %15,5'i üniversite mezunudur. Babalarının % 18,8'i ilkököl, %24,0'ü ortaokul, %28,2'si lise ve %29'u üniversite mezunudur. Öğrencilerin %5,4'ü düşük gelir düzeyine, %85,3'ü orta ve %9,3'ü ise yüksek gelir düzeyine sahiptir.

### **Veri Toplama Araçları**

**Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7):** DOBÖ-7 Lemmensvearkadaşları (2009) tarafından 12-18 yaşları arasındaki ergenlerin sorunlu dijital oyun oynama davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılmıştır. Türkçe ölçeğin Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı 0.72 olarak bulunmuştur. Bu çalışmamızda ölçeğin Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı 0.82 bulunmuştur. Toplam 21 madde, yedi alt boyuttan oluşan DOBÖ-21'in yedi maddelik kısa formudur. Ölçek beşli Likert tipinde, bir faktörlü bir yapıya sahiptir ve 1-5 aralığında (1=hiçbir zaman, 5=her zaman) puan (aralık: 7-35) almaktadır. DOBÖ-7'ye göre oyun bağımlısı olup olmadığını belirlemek için monotetik ve politetik tanımlar kullanılmıştır. Monotetik tanıma göre, kişi yedi maddenin yedisine de üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa; politetik tanıma göre yedi maddenin en az dördüne üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak tanımlanmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2015).

### **Verilerin Çözümlemesi**

Elde edilen verilerin istatistiksel analizleri istatistik paket programı SPSS24.0 kullanılarak yapılmıştır. Fark analizleri için normallik varsayımı incelenmiş basıklık ve çarpıklık katsayıları  $\pm 1$  aralığında (George ve Mallery, 2016) olduğu ve verilerin normal dağılım özelliği gösterdiği saptanmıştır. Bu nedenle veriler, betimleyici analizler (ortalama ve standart sapma) ile parametrik analizler olan bağımsız gruplar için t-testi, tek yönlü varyans analizi testi (ANOVA) kullanılarak test edilmiştir. Anlamlılık düzeyi  $p < ,05$  alınmıştır.

## Bulgular

Tablo 2. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılık Durumları

	Monotetik		Politetik	
	Frekans	%	Frekans	%
Dijital Oyun Bağımlısı	17	3,3	117	22,6
Dijital Oyun Bağımlısı Değil	500	96,7	400	77,4
Toplam	517	100,0	517	100,0

Monotetik formata göre araştırmaya katılan öğrencilerin %3,3'ü dijital oyun bağımlısı %96,7'si bağımlı değildir. Politetik formata göre ise %22,6'sı dijital oyun bağımlısı ve %77,4'ü bağımlı değildir.

Tablo 3. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Cinsiyete Göre t Testi Analizi Sonuçları

Cinsiyet	n	$\bar{x}$	S	Sd	t	p
Kız	266	12,92	5,74346	515	2,400	,017
Erkek	251	14,13	5,72228			

Tablo 3'e göre araştırmaya katılan kız ve erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşma vardır ( $t_{(515)}= 2,400, p< 0.05$ ). Kız ( $\bar{x}=12,92$ ) ve Erkek ( $\bar{x}=14,13$ ) öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin ortalamalar incelendiğinde erkek öğrencilerin oyun bağımlılık puan ortalamalarının kız öğrencilerden yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 4. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Bilgisayara Sahip Olma Durumlarına Göre t Testi Analizi Sonuçları.

	n	$\bar{x}$	S	Sd	t	p
Evet	358	14,04	6,02399	515	3,796	,000
Hayır	159	11,88	5,07089			

Tablo 4'e göre araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında bilgisayara sahip olma durumlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşma vardır ( $t_{(515)}= 3,796, p< 0.05$ ). Bilgisayara sahip olan öğrencilerin ( $\bar{x}=14,04$ ) ve bilgisayara sahip olmayan ( $\bar{x}=11,88$ ) öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin ortalamalar incelendiğinde bilgisayara sahip olan öğrencilerin oyun bağımlılık puan ortalamalarının bilgisayara sahip olmayan öğrencilerden yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 5. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Sabit İnternet Bağlantısına Sahip Olma Durumlarına Göre t Testi Analizi Sonuçları.

	n	$\bar{x}$	S	Sd	t	p
Evet	324	14,24	5,94003	515	4,397	,000
Hayır	193	11,87	4,96920			

Tablo 5'e göre araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında sabit internet bağlantısına sahip olma durumlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşma vardır ( $t_{(515)} = 4,397$ ,  $p < 0.05$ ). Sabit internet bağlantısına sahip olan öğrencilerin ( $\bar{x} = 14,24$ ) ve sabit internet bağlantısına sahip olmayan ( $\bar{x} = 11,87$ ) öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin ortalamalar incelendiğinde sabit internet bağlantısına sahip olan öğrencilerin oyun bağımlılık puan ortalamalarının sabit internet bağlantısına sahip olmayan öğrencilerden yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 6. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Cep Telefonuna Sahip Olma Durumlarına Göre t Testi Analizi Sonuçları.

	n	$\bar{x}$	S	Sd	t	p
Evet	432	13,81	5,82108	515	2,839	,005
Hayır	85	12,02	5,21668			

Tablo 6'a göre araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında cep telefonuna sahip olma durumlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşma vardır ( $t_{(515)} = 2,839$ ,  $p < 0.05$ ). Cep telefonuna sahip olan öğrencilerin ( $\bar{x} = 13,81$ ) ve cep telefonuna sahip olmayan ( $\bar{x} = 12,02$ ) öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin ortalamalar incelendiğinde cep telefonuna sahip olan öğrencilerin oyun bağımlılık puan ortalamalarının cep telefonuna sahip olmayan öğrencilerden yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 7. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Mobil İnternet Bağlantısına Sahip Olma Durumlarına Göre t Testi Analizi Sonuçları.

	n	$\bar{x}$	S	Sd	t	p
Evet	332	14,00	6,01308	515	2,682	,008
Hayır	185	12,64	5,17738			

Tablo 7'e göre araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında mobil internet bağlantısına sahip olma durumlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir

farklılaşma vardır ( $t_{(515)} = 2,682$ ,  $p < 0.05$ ). Mobil internet bağlantısına sahip olan öğrencilerin ( $\bar{x}=14,00$ ) ve mobil internet bağlantısına sahip olmayan ( $\bar{x}=12,64$ ) öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin ortalamalar incelendiğinde mobil internet bağlantısına sahip olan öğrencilerin oyun bağımlılık puan ortalamalarının mobil internet bağlantısına sahip olmayan öğrencilerden yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 8. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Ailelerin Oynadıkları Oyunları Kontrol Etme Durumuna Göre t Testi Analizi Sonuçları

	n	$\bar{x}$	S	Sd	t	p
Evet	232	12,93	4,95735	515	2,143	,033
Hayır	285	13,99	6,30671			

Tablo 8'e göre araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında ailelerin oynadıkları oyunları kontrol etme durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşma vardır ( $t_{(515)} = 2,143$ ,  $p < 0.05$ ). Aileleri oynadıkları oyunları kontrol etmeyen öğrencilerin ( $\bar{x}=13,99$ ) ve aileleri oynadıkları oyunları kontrol eden ( $\bar{x}=12,93$ ) öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin ortalamalar incelendiğinde aileleri oynadıkları oyunları kontrol etmeyen öğrencilerin oyun bağımlılık puan ortalamalarının aileleri oynadıkları oyunları kontrol eden öğrencilerden yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 9. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Günlük Oyun Oynama Sürelerine Göre Anova Testi Analizi Sonuçları

Saat	N	$\bar{x}$	S	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Fark
1-2	403	12,21	4,590	4017,567	2	2008,784	78,821	,000	5-6 ile 1-2
3-4	77	16,11	6,268	13099,543	514	25,485			1-2
5-6	37	22,24	6,755	17117,110	516				5-6 ile 3-4

Tablo 9'a göre araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında oyun oynama sürelerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır. ( $F_{(2; 514)} = 78,821$ ,  $p < .05$ ). Günde 5-6 saat ( $\bar{x}=22,24$ ) oyun oynayanlar ile 1-2 saat ( $\bar{x}=12,21$ ) oyun oynayanlar ve 3-4 saat ( $\bar{x}=16,11$ ) oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Bu bulgudan hareketle

bir günde 1-2 saat ve 3-4 saat oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin 5-6 saat oyun oynayan öğrencilere göre daha düşük olduğu söylenebilir.

Tablo 10. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Anne Eğitim Düzeyine Göre Anova Testi Analizi Sonuçları

Eğitim	n	$\bar{x}$	S		Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Fark
1	204	12,40	5,272	Gruplar arası	819,556	3	273,185	8,599	,000	4 ile 1-2
2	118	13,30	5,104	Gruplar içi	16297,554	513	31,769			
3	115	13,89	5,897	Toplam	17117,110	516				
4	80	16,12	6,788							

1- İlkokul 2-Ortaokul 3-Lise 4-Üniversite

Tablo 10'a göre araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anne eğitim düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır. ( $F_{(3; 513)} = 8,599, p < .05$ ). Anne eğitim düzeyi üniversite ( $\bar{x}=16,12$ ) olan öğrenciler ile ilkokul ( $\bar{x}=12,40$ ) olan ve ortaokul ( $\bar{x}=13,30$ ) olan öğrenciler arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Bu bulgudan hareketle anne eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin anne eğitim düzeyi düşük olan öğrencilere göre daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 11. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Baba Eğitim Düzeyine Göre Anova Testi Analizi Sonuçları

Eğitim	N	$\bar{x}$	S		Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Fark
1	97	12,44	6,138	Gruplar arası	668,862	3	222,954	6,954	,000	4 ile 1-2-3
2	124	13,07	5,097	Gruplar içi	16448,248	513	32,063			
3	146	12,80	4,970	Toplam	17117,110	516				
4	150	15,26	6,372							

1- İlkokul 2-Ortaokul 3-Lise 4-Üniversite

Tablo 11'e göre araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında baba eğitim düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır. ( $F_{(3; 513)} = 6,954, p < .05$ ). Baba eğitim düzeyi üniversite ( $\bar{x}=15,26$ ) olan öğrenciler ile ilkokul ( $\bar{x}=12,44$ ) olan, ortaokul ( $\bar{x}=13,07$ ) olan ve lise olan ( $\bar{x}=12,81$ ) öğrenciler arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Bu bulgudan hareketle baba eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilerin dijital oyun

bağımlılık düzeylerinin baba eğitim düzeyi düşük olan öğrencilere göre daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 12. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Aile Gelir Düzeyine Göre Anova Testi Analizi Sonuçları

Gelir	n	$\bar{x}$	S		Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Fark
1	28	13,57	5,398	Gruplar arası	872,763	2	436,381	13,808	,000	3ile
2	441	13,07	5,401	Gruplar içi	16244,348	514	31,604			1-2
3	48	17,56	7,463	Toplam	17117,110	516				

1- Düşük 2- Orta 3- Yüksek

Tablo 12'e göre araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında aile gelir düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır. ( $F_{(2; 514)} = 13,808$ ,  $p < .05$ ). Gelir yüksek ( $\bar{x}=17,56$ ) olan öğrenciler ile orta ( $\bar{x}=13,07$ ) olan ve düşük olan ( $\bar{x}=13,57$ ) öğrenciler arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Bu bulgudan hareketle aile gelir düzeyi yüksek olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin aile gelir düzeyi düşük olan öğrencilere göre daha yüksek olduğu söylenebilir.

## Tartışma ve Sonuç

Oyun bağımlılığı ile ilgili olarak yapılan yayınlarda dünya üzerinde büyük farklılıklar görülmektedir. Oranlar Avrupa'da düşükken örneğin Hollanda'da 13-16 yaş arası çocuklarda bu oran %1,5-3 arasındadır. Uzak Doğu'da yüksek (%50 Güney Kore) saptanmıştır (Evren, 2017; Sakuma ve ark, 2017). Özellikle Doğu Asya ülkelerinden yapılan yayınlarda bu bozukluğun yüksek oranda saptandığı gözlenmiştir. Güney Kore'de oyun bağımlılığı tanısı konulan çocukların %24'ünün hastaneye yatırılarak tedavi edildiği, yine Japonya'da oyun bağımlısı çocukların teknolojiden uzak rehabilitasyon merkezlerinde tedavi edildiği bildirilmektedir (Şengül ve Büber, 2016). Çalışmamızda elde edilen sonuçlara göre Monatik formatta öğrencilerin %3,3'ü dijital oyun bağımlısı, politetik formata göre ise %22,6'sı dijital oyun bağımlısıdır. Irmak (2014) İstanbul ili Bayrampaşa ilçesinde bulunan dört





ortaöğretim kurumunun 865 öğrencisi ile yapmış olduğu doktora tez çalışmasında Monotetik formata göre %4,3 politetik formata göre ise katılımcıların %28,8'i oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Gentile ve Arkadaşları (2011) Singapur'da ilkokul ve ortaokullarda yaptıkları çalışmada öğrencilerin %9'unun oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Grüsser ve arkadaşları (2007) Almanya'da yaptıkları çalışmada katılımcıların %11,9'nunun oyunbağımlısı olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Kadın oyuncu sayısının çok olmasına rağmen, video oyunları geleneksel olarak bir erkek alanı, erkeklerin yarattığı bir etkinlik olarak algılanmaktadır (Fox&Tang, 2014). Çalışmamızda elde edilen sonuçlara göre erkek öğrencilerin oyun bağımlılık puan ortalamaları kız öğrencilerden yüksektir. Yapılan çalışmalarda elde edilen sonuçlar elde ettiğimiz sonucu destekler niteliktedir (Ekinci, Yalçın, Özer ve Kara, 2017; Ekinci, Üstün ve Özer, 2016; Müezzini, 2015; Hazar, Demir, Namlı ve Türkeli, 2017; Bilgin, 2015; Erboy, 2010; Horzum, Ayas ve Çakır, 2011).

Bilgisayara sahip olan öğrencilerin oyun bağımlılık puan ortalamalarının bilgisayara sahip olmayan öğrencilerden yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin büyük çoğunluğunun evinde bilgisayar ve internet bağlantısı bulunmaktadır. Bu yüzden öğrenciler çevrimiçi oyunlara ve tarayıcı oyunlarına kolaylıkla ulaşabilme imkânına sahiptirler. Bilgin (2015) ise yaptığı çalışmada oyun bağımlılığı ile bilgisayara sahip olma arasında anlamlı fark olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Bu farklılığın sebebi çalışmalarda kullanılan ölçeklerin ve araştırmaya katılan öğrencilerin eğitim kademelerinin farklı olması olabilir.

Sabit ve mobil internet bağlantısına sahip olan öğrencilerin oyun bağımlılık puan ortalamalarının sabit ve mobil internet bağlantısına sahip olmayan öğrencilerden yüksek olduğu görülmektedir. Bilgin (2015) yaptığı çalışmada oyun bağımlılığı ile internete sahip olma arasında anlamlı fark olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Bu farklılığın sebebi çalışmalarda



kullanılan ölçeklerin ve araştırmaya katılan öğrencilerin eğitim kademelerinin farklı olması olabilir.

Cep telefonuna sahip olan öğrencilerin oyun bağımlılık puan ortalamalarının cep telefonuna sahip olmayan öğrencilerden yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Cep telefonu olan öğrencilerin büyük bir kısmında internet bağlantısı da mevcuttur. Bu öğrencilerin internet üzerinden oyunlara kolayca ulaşabilmelerini sağlamaktadır. Ailelerin çocuklara daha düşük kotalı internet paketleri almaları, çeşitli yazılımlar kullanılarak internet kullanabilecekleri zaman aralıklarının belirlenmesi çocukların oyunlara erişimlerini ve daha az zaman geçirmelerini sağlayacaktır.

Aileleri oynadıkları oyunları kontrol etmeyen öğrencilerin oyun bağımlılık puan ortalamalarının aileleri oynadıkları oyunları kontrol eden öğrencilerden yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çocuklar kendi yaş grupları üzerindeki oyunları oynama eğilimi gösterebilirler. Ailelerin çocuklarının oynadığı oyunları kontrol etmeli ve yaşlarına uygun olmayan oyunları oynamaları engellenmelidir.

Anne ve baba eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin anne eğitim düzeyi düşük olan öğrencilere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ülkemizde eğitim düzeyindeki artış aynı zamanda gelir düzeyinde de artışa sebep olmaktadır (Tansel ve Bircan-Bodur, 2012). Aile gelir düzeyi yüksek olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin aile gelir düzeyi düşük olan öğrencilere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. İkinci, Yalçın, Özer ve Kara (2017) yaptıkları çalışmada aile geliri yüksek olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının aile geliri düşük olanlardan daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bunun sebebi, öğrencilerin aile gelirinin yüksek olmasından dolayı oyun oynamak için gerekli olan aygıtlara ulaşmalarının kolay olması olabilir.



Çalışmamızda elde ettiğimiz sonuçtan farklı olarak Bilgin (2015) sosyo ekonomik düzey düşükçe oyun bağımlılığının arttığı sonucuna ulaşmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı birçok problemi de beraberinde getirmektedir. Yapılan çalışmalarda elde edilen sonuçlara göre; aşırı bilgisayar oyunu oynama, sağlık durumu veya sağlıkla ilgili belirleyiciler üzerinde olumsuz etkisi vardır. Yaşam doyum oranını düşürmekte ayrıca kaygı ve depresyon düzeylerinde artışa neden olmakta (Männikkö, Mendes, Barbosa ve Reis, 2014), okul başarısı düşüklüğüne, devamsızlığın artmasına, uyku süresinin azalmasına, eğlence aktivitelerinin azalmasına ve intihar düşüncelerinin artması gibi psikolojik ve sosyal stres düzeylerinin artmasına (Rehbein, Psych, Kleimann, Mediasci ve Möble, 2010:269), kaygı düzeyinde artışa, kişilerarası ilişkilerin bozulmasına, gerçeklikten ve yaşamdan kaçınmaya, olgunlaşmamış insan ilişkilerine (Çelik, Sahin ve Eren, 2014), sosyal, duygusal, sağlık, mali, yasal, akademik ve mesleki problemlere (Cho, Kim, Lee ve Park, 2018) yol açmaktadır. Smyth (2017)'e göre hem çok oyunculu hemde tek oyunculu video oyunlar iki tarafı keskin kılıç gibidir. Çok oyunculu oyunlar sağlık sorunlarına, uyku problemlerine, sosyalleşme ve akademik başarının düşmesi gibi büyük negatif sonuçlar oluşturmaktadır. Oyun bağımlılığı olan kişilerde dikkat sorunları, düşük akademik başarı, yalnızlık, agresyon ve hostilite gibi durumlar gözlenmektedir (Şengül ve Büber, 2016). American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (AACAP, 2015)'a göre Çocukların bilgisayar oyunları oynamak için fazla zaman harcamaları, agresif düşünceler ve davranışlar geliştirmelerine neden olmaktadır. Young (2009)'a göre çevrimiçi oyun, zaman alan bir etkinliktir. Oyuncular oyun için daha fazla zaman yaratmak için, uykuyu, yemeği, egzersizi, hobileri ve sosyalleşmeyi ihmal ederler.

Çağımızda teknolojinin kullanılmaması gibi bir durum söz konusu olamaz. Teknoloji olumlu ve olumsuz yönleriyle hayatımıza yeni boyutlar kazandırmıştır. Fakat bu teknolojilerin kontrollü bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Önemli olan teknolojinin faydalı olan



tarafının kullanılması ve zararlı olan etkilerinin en aza indirilmesidir. Bilgisayar yazılım ve donanımlarındaki gelişmeler oyunların daha gerçekçi olmasını sağlamış ve çocukların daha fazla ilgisini çekmeye başlamıştır. Bunun sonucunda çocuklar açık alanlarda oynanan oyunlar yerine bilgisayar oyunlarına yönelmiştir. Ailelerin çocuklarının teknoloji bağımlısı-oyun bağımlısı, internet bağımlısı, cep telefonu bağımlısı - olmamaları için dikkatli olmaları gerekmektedir. Çünkü bu bağımlılıklar stres ve kaygı düzeyinde artış, olumsuz insan ilişkileri, sinirlilik, agresif düşünceler gibi bir takım sorunlara neden olmaktadır.

Bu konuda ebeveynlere, öğretmenlere ve karar vericilere önemli görevler düşmektedir. Ebeveynlerin dijital okuryazar olmaları sağlanmalı, okullarda bilgi ve iletişim konusundaki derslerin içerisine dijital oyun bağımlılığı konusu mutlaka eklenmeli ve öğrenciler bu konuda bilinçlendirilmelidir. Öğrenciler dijital oyunun terini alacak activitelere yönlendirilmelidir.

### **Makalenin Bilimdeki Konumu**

Eğitim Bilimleri/Eğitim Bilimleri

### **Makalenin Bilimdeki Özgünlüğü**

Bu araştırma da liselerde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini belirlemek, oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet, bilgisayar, internet bağlantısı, cep telefonuna sahip olma durumu, anne ve baba eğitim durumu, oyun oynama süreleri, aile gelirleri gibi değişkenlere göre nasıl değişim gösterdiğini belirlemektir. Bu araştırma Malatya ilindeki liselerde gerçekleştirilmiştir. Bu konuda ülkemizin farklı bölgelerinde yapılan çalışmalarla birlikte öğrencilerin dijital oyun bağımlısı olmaması konusunda ebeveynlere ve program geliştirme çalışmalarında dijital oyun bağımlılığı konusunda katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

### **Kaynaklar**



- The American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (2015). *Video Games and Children: Playing with Violence*. No. 91. [http://www.aacap.org/aacap/families\\_and\\_youth/facts\\_for\\_families/FFF-Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx](http://www.aacap.org/aacap/families_and_youth/facts_for_families/FFF-Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx) adresinden alınmıştır.
- Ağaoğlu, O., ve Metin, N. (2015). Bilim ve Sanat Merkezi'ne Giden ve Gitmeyen İlkokul 4.Sınıf ve Ortaokul Öğrencilerinin Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarını Oynama Durumlarının İncelenmesi. *Üstün Yetenekliler Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 3(2),11-25
- Ankara Kalkınma Ajansı (2016 ). *Dijital Oyun Sektörü Raporu*. Ankara: Ankara Kalkınma Ajansı.
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Gelişimsel Sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53–68.
- Allen, V. (2017). Playing too many video games is 'an illness': 'Gaming disorder' is added as a mental health condition by the World Health Organisation. DailyMail. <http://www.dailymail.co.uk/health/article-5200461/Gaming-disorder-added-mental-health-condition-WHO.html#ixzz556hVfTmv> adresinden alınmıştır.
- American Psychological Association(2013). *Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders Fifth Edition Dsm-5*.Washington: American Psychiatric Publishing.
- Bilgin, H.C.(2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi, Denizli.
- Bonanno, P. & Kommers, P. A. M. (2008). Exploring the influence of gender and gaming competence on attitudes towards using instructional games. *British Journal of Educational Technology*, 39(1), 97–109.doi:10.1111/j.1467-8535.2007.00732.x
- Cho, D.J., Kim, H.T, Lee, J. & Park, S.H. (2018): Economic cost–benefit analysis of the addictive digital game industry, *Applied Economics Letters*, 25(9), 638642. doi:10.1080/13504851.2017.1355528
- Çelik, İ.,Şahin, İ. &Eren, F. (2014). Metaphorical Perceptions of Middle School Students Regarding Computer Games. *World Academy of Science, Engineering and*



*Technology International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, 8(8), 2544-2549

Çetin, E. (2013). Temel tanımlar ve kavramlar. M.A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama*. Ankara: Pegem.

Doktorlar Sitesi (2017). “*Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı*” Artık Bir Hastalık olarak ele alınacak! <http://doktorlarsitesi.net/2017/12/25/bilgisayar-oyunu-bagimlilik-artistik-bir-hastalik-olarak-ele-alinacak/> adresinden alınmıştır.

Ekinci, N. E., Üstün, U. D., & Özer, Ö. (2016). An Investigation of the Relationship between Digital Game Addiction, Gender and Regular Sport Participation. *Journal of Education Culture and Society*, 6(2), 298-303. doi:10.15503/jecs20162.298.303

Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö., & Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989-4994. doi:10.14687/jhs.v14i4.4936

Evren, C.(2017). *İnternette Oyun Oynama Bozukluğu*. Sözel bildiri, 11. Ulusal Alkol ve Madde Bağımlılığı Kongresi, Antalya.

Fox, J. & Tang, W.Y.(2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314–320.

Erboy, E.(2010). *İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler*.(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın.

Gentile D. A, Choo H, Liau A. K. ve ark. (2011) Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*: 127, 319-329. doi:10.1542/peds.2010-1353

George, D., ve Mallery, P. (2016) *IBM SPSS Statistics 23 Step by Step: A Simple Guide and Reference*.(14. ed.) New York: Routledge.



- Griffiths M.D & Davies, M.N.O. (2005). Videogame Addiction: Does It Exist?. J. Goldstein, J. Raessens (Ed.), *Handbook Of Computer Game Studies*. Boston: MIT Pres.
- Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.  
doi:10.1080/14659890500114359
- Grüsser S.M, Thalemann C & Griffiths, M. (2007). Excessive computer gaming: Evidence for addiction and aggression?, *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2). 290-292.
- Hazar, Z., Demir, G.T., Namlı, S. ve Türkeli, A. (2017) Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3). 320-332.
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Çakır, Ö. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 44(2), 95-117
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Balta, Ö.Ç. (2008) Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Irmak, A.Y. (2014). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi*. (Yayınlanmamış doktora tezi), İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Irmak, AY. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16(Special issue.1), 10-18.
- Jeong, E.J., Kim, D.J., Lee, D.M., & Lee, H.R. (2016, Ocak). *A Study of Digital Game Addiction from Aggression, Loneliness and Depression Perspectives*. Sözel bildiri, 49th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, ABD.  
doi:10.1109/HICSS.2016.470



- Karaca, S., Gok, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N. ve Barlas, G.U. (2016). Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi. *Clinical And Experimental Health Sciences*, 6(1), 14-19. doi:10.5152/clinexphealthsci.2016.053
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Basımevi.
- Kodaman, U. ve Dinç, M.(2016). *Teknolojiye Bağımlı Yaşama!*.İstanbul: Kültür Sanat Basımevi.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. & Peter, J. (2009). Development and Validation Of a Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. doi:10.1080/15213260802669458
- Männikkö, N., Mendes, L., Barbosa, F. & Reis, L.P (2014). Health Determinants Related to Digital Game Playing: A Systematic Review. *Journal of HealthScience*, 4(3): 53-63doi:10.5923/j.health.20140403.02
- Milli Eğitim Bakanlığı (2017). *Millî Eğitim İstatistikleri Örgün Eğitim* (1. Dönem). Ankara: Destek Hizmetleri Genel Müdürlüğü
- Müezzın, E.(2015). An Investigation Of High School Students' Online Game Addiction With Respect to Gender. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, Special Issue 1, 55-60.
- Rehbein, F.,Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G. & Mößle, T. (2010) Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269-277. doi:10.1089/cyber.2009.0227
- Sakuma, H., Mihara, S., Nakayama, H., Miura, K., Kitayuguchi, T., Maezono, M., Hashimoto, T. ve Higuchi, S.(2017) Treatment with the Self-Discovery Camp





(SDiC) Improves Internet Gaming Disorder. *Addictive Behaviors*. 64:357-362.

doi:10.1016/J.ADDBEH.2016.06.013

Smyth, J. (2007). Online Multiplayer Video Games Create Greater Negative Consequences, Elicit Greater Enjoyment than Traditional Ones. *Science Daily*.  
<https://www.sciencedaily.com/releases/2007/10/071019174410.htm> adresinden alınmıştır.

Şengül, C. ve Büber, A. (2016). Dijital oyun bağımlılığında tanı ve tedavi. Davranışsal Bağımlılıklar. *Psikiyatride Güncel*. 6(3). 175-182.

Tansel, A. ve Bircan-Bodur, F. (2012) Wage inequality and Returns to Education in Turkey: A Quantile Regression Analysis, *Review of Development Economics*, 16(1):107-121.

Tarhan, N. ve Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık, sanal veya gerçek (1. Baskı)*. İstanbul: Timaş Yayınları.

Tran,G.A. & Strutton, D. (2013). “What Factors Affect Consumer Acceptance Of In-Game Advertisements?”.*Journal Of Advertising Research*. 455-469.doi:10.2501/JAR-53-4-455-469

Ülker,Ü., Acar, S. ve Bülbül, H.İ.( 2017, Nisan). *Lisansüstü Öğrencilerin Eğitsel Dijital Oyunların Eğitim Amaçlı Kullanılmasına Yönelik Görüşleri*.Sözel bildiri,11. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempzyumu, Malatya.

Veltri, N.F.,Krasnova, H., Baumann, A. & Kalayamthanam, N.(2014). *Gender Differences in Online Gaming: A Literature Review*.Sözel bildiri, Twentieth Americas Conference on Information Systems, Savannah, [https://www.researchgate.net/publication/277597582\\_Gender\\_Differences\\_in\\_Online\\_Gaming\\_A\\_Literature\\_Review](https://www.researchgate.net/publication/277597582_Gender_Differences_in_Online_Gaming_A_Literature_Review) adresinden alınmıştır.



World Health Organization(2018). *ICD-11 Beta Draft (Mortality and Morbidity Statistics)*.

*6C51 Gaming disorder*. <https://icd.who.int/dev11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234> adresinden alınmıştır.

Yau, Y.H.C.,Crowley, M.J, Mayes,L.C. & Potenza, M.N. (2012).Are Internet useand video-game-playing addictive behaviors? Biological, clinical and public health implications for youths and adults. *Minerva Psichiatr*, 53(3): 153–170.

Young, K. (2009) Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents, *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372, doi:10.1080/01926180902942191

### Summary

**Problem Statement:**With the spread of the computer so rapidly, the children are affected at an early age, scientists advocate the view that computer technology will interrupt the critical development process, opposing the fact that children appear to be computer tech-savvies. This view, which highlights the fact that children drop the game culture they should have at a very early age, emphasizes the fact that children are faced with much stimuli in computer games and this situation causes hazards or risks. It is also stated that there are negativities such as the fact that the situation in computer games presenting virtual reality technology is far from real life and keeps the children in an environment that cannot confront the realities, or hinders their awareness and creativity (Akbulut, 2013).



Failed experiences in life, low parental support, and problems at school make people game addicts; there are some reasons to attract people for playing games, such as exploration and character-based games, high scores, and the fact that games has a story and an end (Alper, Aytan and Unlu, 2015). Children are no longer in playgrounds, school halls, or empty spaces in the neighborhood; they play on computers, tablets and mobile phones. When playing game becomes addictive, it results in weak social skills, alienation from friends, unhealthy nutrition, sleep problems, an increase in their anxiety levels, immature human relationships, health problems, aggressive behaviors, and violence tendencies.

**Purpose of the Study:** The aim of the present study is to investigate the level of digital game dependency of the students in high school and to determine how the level of gaming addiction changes according to the variables such as gender, computer, internet connection, mobile phone status, parents' educational status, playing time and family income.

**Method(s):** The research has been conducted in a relational screening model. The universe of the research is composed of high school students studying in the official schools in the province of Malatya in the academic year of 2017-2018. A simple unselected sampling method has been used in the selection of the sample and 517 students have been included in the sampling.

Turkish version of the Digital Game Addiction Scale (DGAS-7) has been utilized to measure the digital game addiction levels of the students. The Digital Game Addiction Scale (DGAS-7) was developed by Lemmens *et al.* (2009) to measure computer and videogame addiction for adolescents. The validity and reliability of the Turkish version of the Digital Game Addiction Scale (DGAS-7) was carried out by Irmak and Erdogan (2015).

DGAS-7 is a 5-item Likert type scale [1 = Never, 5 = Always]. According to the DGAS-7, it was used both monothetic and polythetic formats to determine whether someone is addicted to games. A participant was identified as a game addict in case all seven items for game addiction



are answered 3 (Sometimes) or over in monothetic diagnosis format or at least four out of seven items are answered 3 (Sometimes) or over in polythetic diagnosis (Irmak and Erdogan, 2015).

Data obtained in the study were analyzed using Independent Samples t-test, One-Way Analysis of Variance (ANOVA).

**Findings and Discussions:** According to the results obtained in the present research, 3.3% of the students appear to be digital game addicts in the monothetic format and 22.6% are digital game addicts in terms of the polythetic format. Irmak (2014), in her doctoral dissertation, has found out that 4.3% of the students are digital game addicts according to the monothetic format and 28.8% are digital game addicts in terms of the polythetic format.

According to the findings obtained in the present research, the mean scores of male students regarding to digital game addiction are higher than those of female student. These findings obtained in the present study are in accordance with the previous studies (Ekinci, Yalçın, Özer and Kara, 2017; Ekinci, Üstünand Özer, 2016; Müezzın, 2015; Hazar, Demir, Namlı and Türkeli, 2017; Bilgin, 2015; Erboy, 2010; Horzum, Ayas and Çakır, 2011).

It is found that the students who have computers have higher level of game addiction scores than the students who do not have a computer. It is revealed that those students with fixed and/or mobile internet connections have higher mean scores for game addiction than those who do not have a fixed and/or mobile internet connection. It is observed that the students having mobile phones have higher mean scores for game addiction than those who do not have a mobile phone. A large portion of the students with mobile phones also has an internet access. This situation allows students to access games via the internet more easily.

It is concluded that the students whose families do not control the games they are playing have higher mean scores for game addiction than those whose parents control the games they



play. It was determined that the students whose parents' education level is high had higher levels of digital game addiction than those whose parents' education level is low.

It was found that the students with a high level of family income have also higher digital game addiction levels than the students with a low level of family income.

**Conclusions and Recommendations:** Technology has brought new dimensions to our life together with its both positive and negative aspects. The important thing is to use the beneficial parts of technology and to minimize the adverse or harmful effects. Developments in computer software and hardware have made games more realistic and begun to attract children's attention more and more. As a result, children have turned to computer games instead of outdoor games. In this respect, there are important responsibilities for parents, teachers and decision makers. Technophilia (internet addiction, digital game addiction, etc.) should definitely be added into the courses about information and communication, and students' awareness should be raised about this issue. In addition, it is essential to ensure that students participate in artistic and athletic activities in line with their abilities.