

Eğitim Düzeyi Dijital Oyun Bağımlılığında Önemli Mi? Eğitim Düzeyi ile Dijital Oyun Bağımlılığı

Tuğba MUTLU BOZKURT

Bitlis Eren Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu ORCID: 0000-0001-8663-2188

Makale Bilgisi

ÖZET

Gönderim Tarihi:

19.08.2022

Kabul Tarihi:

27.09.2022

Yayın Tarihi:

04.10.2022

Bu çalışma da, öğrencilerin eğitim düzeyi ile dijital oyun bağımlılığının bazı değişkenler aracılığı ile incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma grubunu, 2021-2022 eğitim ve öğretim döneminde, Bitlis ilinde ikamet eden üniversite, lise ve ortaokula devam eden 152'si kadın (%54,7), 126'sı erkek (%45,3) olmak üzere toplam 278 gönüllü öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada nicel yöntemlerinden tarama modeli kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak, "Kişisel Bilgi Formu" ve "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırma da verilerin analizi SPSS 22 istatistik paket programı ile yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular, öğrencilerin cinsiyet, eğitim düzeyi, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, öğrencinin okul başarı durumu ve günlük dijital oyun oynama süresi değişkenlerine göre analiz edilmiştir. Sonuç olarak; farklı eğitim düzeyinde olan öğrenci gruplarının dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Ortaöğretim (lise) düzeyindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları diğer eğitim düzeyindeki (ilköğretim ve üniversite) öğrenci gruplarının puan ortalamasından yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin baba eğitim durumu, okul başarı durumu ve günlük dijital oyun oynama süresi değişkenlerinde yapılan istatistikler analizler sonucu anlamlı farklılık bulunurken; cinsiyet ve anne eğitim durumu değişkenlerinde anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Anahtar Kelimeler: Öğrenci, Farklı Eğitim Düzeyleri, Dijital Oyun, Dijital Oyun Bağımlılığı.

Does Education Level Matter in Digital Game Addiction? Digital Gaming Addiction by Education Level

Article Info

ABSTRACT

Sending date:

19.08.2022

Acceptance Date:

27.09.2022

Release Date:

04.10.2022

In this study, it is aimed to examine students' education level and digital game addiction through some variables. The research group consists of a total of 278 volunteer students, 152 female (54.7%) and 126 male (45.3%), residing in the province of Bitlis in the 2021-2022 academic year, attending university, high school and secondary school. Survey model, one of the quantitative methods, was used in the research. "Personal Information Form" and "Digital Game Addiction Scale for Children" were used as data collection tools. The analysis of the data in the research was made with the SPSS 22 statistical package program. The findings obtained from the research were analyzed according to the variables of students' gender, education level, mother's education level, father's education level, student's school success and daily digital game playing time. As a result; a significant difference was found between the mean scores of digital game addiction of student groups with different education levels. It has been determined that the average score of digital game addiction of secondary education (high school) students is higher than the average score of student groups at other education levels (primary and university). In addition, while statistical analyzes made on the variables of students' father's education level, school success and daily digital game playing time, there was a significant difference; No significant

difference was found in the variables of gender and maternal educational status.

Keywords: Student, Different Education Levels, Digital Game, Digital Game Addiction.

GİRİŞ

Günümüz çağı web 2.0 araçlarının yaygınlaştığı ve internet erişiminin toplumun pek çok kesimine ulaştığı bir çağdır. Bu çağda toplum bilimciler tarafından “dijital yerli” olarak ifade edilen dijital ve çevrimiçi oyunlar, ergenlik döneminde olan bireyler için internetin en önemli kullanım amaçlarından biri olarak belirtilmektedir. Günden güne dijitalleşen dünyada haz ve tüketim kültürünün de yaygınlaşmasıyla birlikte “dijital oyun bağımlılığı” kavramı da gündemimize girmiş bulunmaktadır.

Bağımlılık oldukça geniş bir kavram olup içerisinde pek çok anlam barındırmaktadır. Genel anlamı ile bağımlılık; bir şeye istek duymak anlamında kullanılmıştır. Bağımlılık kelimesi Latince “addico” kavramından gelmekte ve köleleştirme ya da mahkûm olma anlamındadır. İlk olarak 1964 yılında Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından bağımlı bir kişinin bağımlısı olduğu madde ya da davranışın diğer davranışları karşısında büyük bir üstünlük kazanması sonucu psikolojik, davranışsal ve zihinsel vaka sınıfına dâhil olması şeklinde tanımlanmıştır (Gürsu, 2018). Ayrıca bedende ve ruhta yaşanan değişimler ve devamlı periyodik gerçekleşme ya da gerçekleşmeme durumu, tolerans geliştirme ve yoksunluk gibi anlamları ifade etmektedir (Bektaş, 2018). Yeşilay’ın tanımına göre (2017) teknoloji bağımlılığı; bireyin teknoloji kullanırken kontrolünü kaybetmesi, teknolojiyi sınırsız ve ölçsüz kullanması, diğer bağımlılık türlerinde olduğu gibi bağımlısı olunan teknolojik aletlere ulaşamadığında yoksunluk hissi yaşaması durumudur.

Dijital oyun, kişilerin kafa dağıtma arzusu, eğlence arayışı, sosyal çevreyle yaşanan uyumsuzluk-iletişimsizlik, meydan okuma niyeti, bulunduğu ortamdan uzaklaşma isteği, gerçek yaşamda yapamadıklarını sanal ortamda gerçekleştirme arzusunun etkilemektedir. Ayrıca, bireylerin boş zamanı değerlendirme ve oyunda bir üst aşamaya geçme arzusu, geçilen yeni seviyedeki ortama duyulan merak, ilgi ve oyunda bulunduğu aşamayı atlamanın verdiği mutluluğun yanı sıra; oyunlardaki ödül (kupa, güç, vb..) elde etme çabası, günlük sohbet konuları içinde dijital oyunların yer alması, bulunan her fırsatta dijital oyun oynama hissinin yaygınlaşması gibi faktörler dijital oyun oynama tutumunun belirleyicisidir (Demir & Bozkurt, 2019).

Günümüzde ergenlik çağında olan bireylerin ve gençlerin, dijital dünyanın tam ortasına doğmuş olmaları, dijital oyunların gençlere sanal bir rekabet ortamı sunması, yetişkinlere nazaran genç bireylerin daha fazla boş vakitlerinin bulunması ve ergenlerde otokontrol sisteminin yetişkinlere görece daha az gelişmiş olması gibi sebepler ergen ve genç bireylerin dijital oyun sektörü için hedef kitle olmalarında etkili olabilmektedir. Yapılan araştırmaların hemen hemen hepsinde bağımlı bireylerin çok büyük bir oranını ergenlerden ve genç bireylerden oluşturmaktadır (Şimşek ve Yılmaz, 2020). Çünkü oyun oynamak, bebeklikten yetişkinliğe uzanan serüvende çocuklar için oldukça önemli bir aktivitedir.

Dijital oyunların sürekli artan popülaritesi bu bağımlılık türü hakkında bir farkındalık oluşturmuş ve bu kapsamdaki çalışmalar özellikle son on yılda artış göstermiştir. Ülkemizde de 2018 yılında Sağlık Bakanlığı tarafından “Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı” düzenlenmiş ve bu sorunun çözümüne ilişkin atılması gereken adımlar planlanmıştır. Dijital oyun bağımlılığının tedavisi için tıbbi yöntem ve müdahaleler oldukça önemlidir. Fakat bununla birlikte toplumsal, hukuki, bireysel ve ailevi olarak alınabilecek teşhisler ve önlemler de sorunun yaygınlaşmaması açısından önleyici bir nitelik taşımaktadır.

Bu bilgilerden yola çıkarak bu çalışma; ilköğretim, ortaöğretim ve üniversite öğrencilerinin almış oldukları eğitim, bulunmuş oldukları eğitim düzeyleri dijital oyun oynama bağımlılığı üzerinde bir etken mi, eğitim düzeyleri dijital oyun bağımlılığında önemli mi? sorularının cevabını bulmak amacı ile yapılmıştır.

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Öğrencilerin eğitim düzeyi ile dijital oyun bağımlılığının bazı değişkenler aracılığı ile incelenmesi amacıyla yapılan araştırmada, nicel yöntemlerinden tarama modeli kullanılmıştır. “Geçmişten günümüze halen devam etmekte olan bir olgu ya da olayı olduğu gibi resmetmeyi hedefleyen ve çalışmaya konu olan durum için, kişinin ya da nesnenin, var olduğu gibi betimlenmeye çalışıldığı” yöntem çeşidi tarama modeli olarak tanımlanmaktadır (Karasar, 2014).

Bu çalışma Bitlis Eren Üniversitesi Etik İlkeleri ve Etik Kurulunun 22/06-10 sayılı ve E.2188 sayılı kararıyla uygun görülerek, etik kurul onayı alınmıştır.

Çalışma Grubu

Çalışma grubu, 2021-2022 eğitim ve öğretim döneminde, Bitlis ilinde ikamet eden üniversite, lise ve ortaokula devam eden 152’si kadın (%54,7), 126’sı erkek (%45,3) olmak üzere toplam 278 gönüllü öğrenciden oluşmaktadır. Öğrencilerin demografik değişkenlerine ilişkin bilgiler Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo:1 Katılımcıların Demografik Değişkenlere İlişkin Frekans Tablosu

<i>Değişken</i>		<i>f</i>	<i>%</i>
<i>Cinsiyet</i>	<i>Kadın</i>	152	54,7
	<i>Erkek</i>	126	45,3
<i>Eğitim Düzeyi</i>	<i>Ortaokul</i>	83	29,9
	<i>Lise</i>	100	36,0
	<i>Üniversite</i>	95	34,2
<i>Anne Eğitim</i>	<i>Okuma-yazma yok</i>	60	21,6
	<i>İlköğretim</i>	147	52,9
	<i>Lise ve üzeri</i>	71	25,5
<i>Baba Eğitim</i>	<i>Okuma-yazma yok</i>	24	8,6
	<i>İlköğretim</i>	127	45,7

	<i>Lise</i>	90	32,4
	<i>Lisans ve üzeri</i>	37	13,3
Öğrencinin Okul Başarı Düzeyi	<i>Düşük</i>	25	9,0
	<i>Orta</i>	90	32,4
	<i>İyi</i>	91	32,7
	<i>Çok İyi</i>	72	25,9
Günlük Dijital Oyun Süresi	<i>Yarım saat</i>	102	36,7
	<i>1 saat</i>	70	25,2
	<i>2 saat</i>	63	22,7
	<i>3 saat ve üzeri</i>	43	15,5
Toplam		278	100,0

Tablo 1 incelendiğinde araştırma yer alan öğrencilerin % 54,7'sinin kadın, % 45,3'ünün erkek olduğu; % 34,2' sinin üniversite, % 36,0'ının Lise, % 29,9'unun Ortaokul olduğu; anne eğitim durumunda % 25,5'inin lise ve üzeri, % 52,9'unun ilköğretim, % 21,6'sının okuma-yazmasının olmadığı; baba eğitim durumu % 13,3'ü lisans ve üzeri, % 32,4'ünün lise, % 45,7'sinin ilköğretim, % 8,6'sının okuma-yazmasının olmadığı; öğrencinin okul başarıları % 25,9'unun çok iyi, % 32,7'sinin iyi, % 32,4'ünün orta, % 9,0'ının düşük olduğu; günlük dijital oyun süresinin % 15,5'inin 3 saat ve üzeri, % 22,7'sinin 2 saat, % 25,2'sinin 1 saat ve % 36,7'sinin yarım saat olduğu tespit edilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında kullanılan veri toplama formu iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm, araştırmacı tarafından hazırlanan "Kişisel Bilgi Formu" oluştururken; ikinci bölüm, geçerlik ve güvenilirliği yapılmış "Dijital Oyun Oynama Tutum" ölçeği oluşturmaktadır. Ölçeklerin güvenilirlik katsayıları Tablo 2'de verilmiştir.

Kişisel Bilgi Formu

Öğrencilerin cinsiyet, eğitim düzeyi, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, öğrencinin okul başarı durumu ve günlük dijital oyun oynama süresi değişkeni gibi demografik özelliklerini belirlemek için araştırmacı tarafından hazırlanmıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Bu çalışma da Hazar ve Hazar tarafından 2017 yılında geliştirilen "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılarak katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyi ölçülmüştür. Ölçek 24 madde ve 4 alt ölçekten oluşmaktadır. Ölçeğin açıkladığı toplam varyans %47'9' dur. Sosyal bilimlerde yapılan analizlerde %40 ila %60 arasında değişen Varyans oranları yeterli kabul edilmektedir (Tavşancıl, 2014). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplamından alınacak puanı ise 0,81'dir. Ölçeğin Crombach α değeri; dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma

boyutu için 0,82, oyun sırasında tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer boyutu için 0,88, bireysel ve sosyal görevlerin ertelenmesi boyutu için 0,73 ve yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma boyutu için 0,70 olarak bulunmuştur. Bu çalışmada ise, ölçeğin bütününe ilişkin iç tutarlılık katsayısı .82; “Aşırı Odaklanma ve Çatışma” alt boyutu için .87; “Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklenen Değer” alt boyutu için .81; “Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi” alt boyutu için .77; “Yoksunluğun Psikolojik ve Fizyolojik Yansıması” alt boyutu için .80 olarak tespit edilmiştir. (Hazar ve Hazar, 2017).

Tablo:2 Ölçeklerin Güvenirlik Katsayıları

Ölçekler	Chronbach's Alpha (α)	Madde Sayısı
<i>Aşırı Odaklanma ve Çatışma</i>	<i>,87</i>	<i>7</i>
<i>Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklenen Değer</i>	<i>,81</i>	<i>7</i>
<i>Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi</i>	<i>,77</i>	<i>6</i>
<i>Yoksunluğun Psikolojik ve Fizyolojik Yansıması</i>	<i>,80</i>	<i>4</i>
<i>Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam</i>	<i>,82</i>	<i>24</i>

Alanyazında Özdamar tarafından belirlenen güvenilirlik değerleri; $0,00 < \alpha < 0,40$ “güvenilir değil”, $0,41 < \alpha < 0,60$ “düşük güvenilirlik”, $0,61 < \alpha < 0,80$ “orta düzeyde güvenilir”, $0,81 < \alpha < 1,00$ “yüksek düzeyde güvenilir” olarak verilmiştir (Özdamar, 1999). Tablo 3 incelendiğinde chronbach's alpha (α) değerlerinin güvenilirlik için yüksek düzeyde yeterli olduğu görülmektedir.

Verilerin Analizi

Çalışmanın analiz işlemine başlamadan ilk olarak, normallik, homojenlik, doğrusallık ve durağanlık gibi varsayımların sağlanıp sağlanmadığına bakılmalı, ayrıca belirtilen bilgilerden hareketle hangi istatistiksel analizlerin kullanılması gerektiği noktasında istatistiksel bilgi dokümanlarının incelenmesi gerektiği belirtilmektedir (Tozoğlu & Dursun, 2020). Verilerin analizinden önce, veri analizinde kullanılacak istatistiksel testlere karar vermek için çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerine bakılmıştır. Çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri Tablo 3'te bulunmaktadır. Elde edilen değerler incelendiğinde; verilerin (-1,5 ile +1,5) arasında bulunması, veri setinin normal dağıldığını ve parametrik testler tercih edilmesi gerektiği ifade edilmektedir (Tabachnick ve Fidel, 2013). Veriler SPSS 22 istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma grubunu oluşturan öğrencilerin demografik özelliklerinin belirlenmesi için betimsel istatistikler yapılmıştır; frekans (f), yüzde (%), ortalama (\bar{X}) ve standart sapma (ss) tercih edilmiştir. İki değişkenin karşılaştırılabilmesi için “Bağımsız Örneklemeler için T-Testi”, üç ve daha fazla olan değişkenlerin analizinde “Tek Yönlü Varyans

Analizi ANOVA” kullanılırken; bir farklılaşma olması halinde, farklılığın hangi gruptan kaynaklandığı “Tukey HSD” testi kullanılmıştır.

Tablo:3 Ölçeklere İlişkin Betimsel Analiz

Alt Boyut	n	Min.	Max.	\bar{X}	s	Medyan	Skewness	Kurtosis
<i>Aşırı Odaklanma ve Çatışma</i>	278	7,00	35,00	16,92	8,30	16,00	,70	-,60
<i>Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklene Değer</i>	278	8,00	35,00	21,70	8,56	22,00	-,02	-1,41
<i>Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi</i>	278	6,00	30,00	15,64	6,48	15,00	,53	-,55
<i>Yoksunluğun Psikolojik ve Fizyolojik Yansıması</i>	278	4,00	20,00	9,82	4,47	9,00	,70	-,25
<i>Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam</i>	278	28,00	117,00	64,10	24,12	62,00	,49	-,60

Dijital Oyun bağımlılığı alt boyutlarından elde edilen ortalamalar incelendiğinde, en yüksek ortalamanın “Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklene Değer” alt boyutunda ($\bar{X}=21,70\pm 8,56$), en düşük ortalama değer “Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi” alt boyutunda ($\bar{X}=15,64\pm 6,48$) olduğu görülmektedir.

BULGULAR

Öğrencilerin eğitim düzeyi ile dijital oyun bağımlılığının bazı değişkenler aracılığı ile incelenmesi amacıyla yapılan araştırmada elde edilen bulgular tablolar şeklinde sunularak açıklanmıştır.

Tablo:4 Cinsiyete Değişkenine İlişkin T-test Analizi

Ölçek	Cinsiyet	n	\bar{X}	s	sd	t	p
<i>Aşırı Odaklanma ve Çatışma</i>	<i>Kadın</i>	152	16,6	7,8	276	,68	,49
	<i>Erkek</i>	126	17,3	8,8			
<i>Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklene Değer</i>	<i>Kadın</i>	152	21,1	8,5	276	1,26	,20
	<i>Erkek</i>	126	22,4	8,5			
<i>Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi</i>	<i>Kadın</i>	152	15,8	6,1	276	-,43	,66
	<i>Erkek</i>	126	15,4	6,8			
<i>Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması</i>	<i>Kadın</i>	152	9,6	4,2	276	,57	,56
	<i>Erkek</i>	126	9,9	4,7			
<i>Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam</i>	<i>Kadın</i>	152	63,2	22,9	276	,67	,50
	<i>Erkek</i>	126	65,1	25,4			

Tablo 4’de verilen analiz sonuçlarına göre öğrencilerin cinsiyetleri ile Dijital oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları puan ortalaması ile arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p>0.05$).

Tablo:5 Anne Eğitim Düzeyi Değişkene İlişkin ANOVA Analizi

Ölçek	Anne Eğitim	n	\bar{X}	s	f	p	Tukey
Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Okuma-yazma yok	60	15,6	8,7	1,8	,15	
	İlköğretim	147	16,3	7,8			
	Lise ve üzeri	71	18,3	8,7			
Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklenen Değer	Okuma-yazma yok	60	3,34	,82	1,1	,32	
	İlköğretim	147	3,81	,76			
	Lise ve üzeri	71	3,68	,96			
Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi	Okuma-yazma yok	60	3,94	,68	,92	,40	
	İlköğretim	147	3,92	,70			
	Lise ve üzeri	71	3,83	,95			
Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması	Okuma-yazma yok	60	3,56	1,11	,99	,37	
	İlköğretim	147	3,47	1,12			
	Lise ve üzeri	71	3,67	1,04			
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Okuma-yazma yok	60	3,55	,65	,93	,39	
	İlköğretim	147	3,78	,68			
	Lise ve üzeri	71	3,72	,89			

Tablo 5 incelendiğinde anne eğitim durumu değişkeni ile Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanlar arasındaki ANOVA sonuçlarına göre, istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p>0.05$).

Tablo:6 Baba Eğitim Düzeyi Değişkene İlişkin ANOVA Analizi

Ölçek	Baba Eğitim	n	\bar{X}	s	f	p	Tukey
Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Okuma-yazma yok	24	14,0	6,4	2,1	,09	
	İlköğretim	127	17,4	8,5			
	Lise	90	16,1	7,9			
	Lisans ve üzeri	37	18,8	9,0			
Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklenen Değer	Okuma-yazma yok	24	15,8	6,8	5,2	0,000*	1<2<3
	İlköğretim	127	21,8	8,7			
	Lise	90	23,3	8,0			
	Lisans ve üzeri	37	20,8	8,5			
Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi	Okuma-yazma yok	24	14,5	6,3	1,3	,260	
	İlköğretim	137	15,9	6,5			
	Lise	90	14,8	6,1			
	Lisans ve üzeri	37	17,0	7,1			
Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması	Okuma-yazma yok	24	6,9	2,3	3,9	0,000*	1<2<3<4
	İlköğretim	127	10,1	4,5			
	Lise	90	9,8	4,4			
	Lisans ve üzeri	37	10,4	4,6			
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Okuma-yazma yok	24	51,3	18,5	2,6	0,005*	1<2
	İlköğretim	127	65,5	25,1			
	Lise	90	64,2	22,6			
	Lisans ve üzeri	37	67,2	25,6			

*($p<0,05$)

Tablo 6'da verilen analiz sonuçlarına göre baba eğitim durumu değişkeni ile Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanlar arasındaki ANOVA sonuçlarına göre, "Dijital Oyun Bağımlılığı Toplamı", "Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması" ve "Tolerans

Gelişim ve Oyuna Yüklenen Değer” boyutlarında anlamlı farklılık saptanmıştır ($p<0,05$). Farklılığın hangi gruptan kaynaklığını tespit etmek amacıyla yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre; ölçek toplam puanı ve anlamlı farklılık olduğu belirlenen alt boyutların tamamında okumayazması olmayan babaların ortalama puanların dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının düşük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo:7 Öğrencinin Okul Başarı Düzeyi Değişkene İlişkin ANOVA Analizi

Ölçek	Öğrencinin Okul Başarısı	n	\bar{X}	s	f	p	Tukey
Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Düşük	25	23,0	8,8	5,8	0,000*	1>2-3-4
	Orta	90	16,7	8,7			
	İyi	91	16,7	8,5			
	Çok iyi	72	15,2	6,0			
Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklenen Değer	Düşük	25	25,5	7,9	2,0	0,100	
	Orta	90	20,7	8,3			
	İyi	91	21,6	9,2			
	Çok iyi	72	21,6	7,9			
Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi	Düşük	25	18,9	5,9	2,9	0,030*	1>2
	Orta	90	14,7	6,5			
	İyi	91	15,3	6,9			
	Çok iyi	72	16,0	5,6			
Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması	Düşük	25	12,1	3,8	3,3	0,010*	1>2 1>4
	Orta	90	9,4	4,6			
	İyi	91	10,1	4,9			
	Çok iyi	72	9,1	3,4			
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Düşük	25	79,6	24,4	4,1	0,000*	1>2-3-4
	Orta	90	61,6	25,0			
	İyi	91	63,9	26,4			
	Çok iyi	72	62,0	17,2			

*($p<0,05$)

Tablo 7’de verilen analiz sonuçlarına göre öğrencinin okul başarısı değişkeni ile Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanlar arasındaki ANOVA sonuçlarına göre, “Dijital Oyun Bağımlılığı Toplamı”, “Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması”, “Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklenen Değer”, “Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi” ve “Aşırı Odaklanma ve Çatışma” boyutlarında anlamlı farklılık saptanmıştır ($p<0,05$). Farklılığın hangi gruptan kaynaklığını tespit etmek amacıyla yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre; ölçek toplam puanı ve anlamlı farklılık olduğu belirlenen alt boyutların tamamında okul başarısı düşük olan öğrencilerin ortalama puanların daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo:8 Günlük Dijital Oyun Süresi Değişkene İlişkin ANOVA Analizi

Ölçek	Günlük Dijital Oyun Süresi	n	\bar{X}	s	f	p	Tukey
Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Yarım saat	102	14,0	5,9	32,0	0,000*	4>3-1
	1 saat	70	15,0	7,6			
	2 saat	63	17,1	7,8			
	3 saat ve üzeri	43	26,4	7,9			
Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklenen Değer	Yarım saat	102	19,5	8,6	15,8	0,000*	4>3-2-1
	1 saat	70	20,3	8,0			
	2 saat	63	21,7	8,4			
	3 saat ve üzeri	43	29,7	4,5			

Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi	Yarım saat	102	14,7	4,7	10,3	0,000*	4>3-2-1
	1 saat	70	13,9	6,7			
	2 saat	63	15,8	6,5			
	3 saat ve üzeri	43	20,2	7,5			
Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması	Yarım saat	102	8,7	3,5	20,0	0,000*	4>3-2-1
	1 saat	70	9,1	4,4			
	2 saat	63	9,2	4,0			
	3 saat ve üzeri	43	14,2	4,6			
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Yarım saat	102	57,1	19,1	26,4	0,000*	4>3-2-1
	1 saat	70	58,4	23,1			
	2 saat	63	63,9	22,5			
	3 saat ve üzeri	43	90,0	21,5			

*(p<0,05)

Tablo 8’de verilen analiz sonuçlarına göre öğrencinin dijital oyun oynama süresi değişkeni ile Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanlar arasındaki istatistiksel olarak yapılan analiz ANOVA sonuçlarına göre, ölçeğin toplamı ve tüm alt boyutlarında anlamlı farklılık saptanmıştır (p<0,05). Farklılığın hangi gruptan kaynaklığını tespit etmek amacıyla yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre; ölçek toplam puanı ve anlamlı farklılık olduğu belirlenen alt boyutların tamamında dijital oyun oynama süresi 3 saat ve üzeri olan öğrencilerin ortalama puanların daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo:9 Eğitim Düzeyi Değişkene İlişkin ANOVA Analizi

Ölçek	Eğitim Düzeyi	n	\bar{X}	s	f	p	Tukey
Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Ortaokul	83	15,4	7,3	1,8	,15	
	Lise	100	17,7	7,7			
	Üniversite	95	17,3	9,4			
Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklenen Değer	Ortaokul	83	19,8	8,3	5,4	00*	1<2
	Lise	100	23,8	8,2			
	Üniversite	95	21,0	8,6			
Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi	Ortaokul	83	14,0	6,1	3,6	,02*	1<2-3
	Lise	100	16,3	5,5			
	Üniversite	95	16,3	7,4			
Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması	Ortaokul	83	8,4	4,1	5,4	,00*	1<2-3
	Lise	100	10,3	4,2			
	Üniversite	95	10,4	4,8			
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Ortaokul	83	57,8	22,7	4,4	,01*	1<2
	Lise	100	68,2	21,3			
	Üniversite	95	65,1	27,0			

*(p<0,05)

Tablo 9’da verilen analiz sonuçlarına göre öğrencinin eğitim seviyesi değişkeni ile Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği alt boyutlarından elde edilen puanlar arasındaki ANOVA sonuçlarına göre, “Aşırı Odaklanma ve Çatışma” alt boyutu dışında (p>0,05); “Dijital Oyun Bağımlılığı Toplamı”, “Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması”, “Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklenen Değer”, “Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi” alt boyutlarında anlamlı farklılık saptanmıştır (p<0,05). Farklılığın hangi gruptan kaynaklığını tespit etmek amacıyla yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre; ölçek toplam puanı ve anlamlı farklılık olduğu belirlenen alt boyutların

tamamında eğitim düzeyi Lise olan öğrencilerin ortalama puanların daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Araştırma grubunu Bitlis Eren ilindeki öğrenim gören öğrencilerinden gönüllü olan 152 kadın (54,7) ve 126 erkek (45,3) olmak üzere 278 öğrenciden oluşturmaktadır. Bu çalışmada öğrencilerin eğitim düzeyi ile dijital oyun bağımlılığının bazı değişkenler aracılığı ile incelenmesi için; cinsiyet, eğitim düzeyi, anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi, öğrencilerin okul başarı düzeyi ve günlük dijital oyun oynama süresi değişkenlerine göre analiz edilerek incelenmiştir.

Cinsiyet değişkeni analiz sonuçlarına göre, eğitim düzeylerine göre farklı öğrenci gruplarının dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Elde edilen bu sonucun ortaya çıkmasında ölçek uygulanan okulların öğrenci niteliğinin etkili olduğu düşünülmektedir. Bu durumdan kaynaklı olarak cinsiyet değişkeninin dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkili bir değişken olmadığı belirtilebilir. Ayrıca çalışmaya katılan öğrencilerin günlük paylaşımlarının fazla olması, okul ortamlarında birlikte çok vakit geçirmeleri, cinsiyet değişkeni olarak farklılığın çıkmama sebebi olarak da ifade edilebilir. Yapılan birçok araştırma bu çalışmayı destekler nitelikte benzer sonuçlara ulaşmıştır (Bilge, 2012; Madran ve Çakılcı, 2014). Yapılan literatür taraması sonucunda farklı eğitim düzeylerinde olan öğrencilerin cinsiyet değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin etkilenme nedenleri olarak; saldırganlık (ebeveyne itaatsizlik), aile yakınlığı (algılanan sosyal destek) (Tanrıverdi, 2012), düşmanlık (Chiu, Lee, & Huang, 2004), algılanan anne baba tutumu (Eni, 2017), problem çözme becerileri (Yüksel & Yılmaz, 2016), utangaçlık (Ayas, 2012), sosyal izolasyon (yalnızlık) (Esen & Siyez, 2011), aşırı kilo algısı (Menon & Demaray, 2013), akademik başarı, iletişim becerileri (Bilgin, 2015), okula yabancılaşma (Erboy, 2010) olarak belirtilmektedir.

Anne ve baba eğitim düzeyi değişkeni analiz sonuçlarına göre; annelerin eğitim düzeylerine göre farklı öğrenci gruplarının dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Ancak baba eğitim düzeyi analiz sonuçlarına göre, farklı öğrenci gruplarının dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları arasında “Dijital Oyun Bağımlılığı Toplamı” , “Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması” ve “Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklenen Değer” boyutlarında anlamlı farklılık saptanmıştır. Farklılığın hangi gruptan kaynaklı olduğunu tespit etmek amacıyla yapılan analiz sonuçlarına göre; ölçek toplam puanı ve anlamlı farklılık olduğu belirlenen alt boyutların tamamında okuma-yazması olmayan babaların ortalama puanların dijital oyun bağımlılık seviyesinin düşük olduğu tespit edilmiştir. Çıkan sonuçlara göre baba eğitim düzeyi düşük olan katılımcıların dijital oyun bağımlılığı toplam puanları baba eğitim düzeyi yüksek olan katılımcılara göre daha düşüktür. Baba eğitim düzeyi arttıkça çocuklarının oyun bağımlılığı seviyesinin de arttığı sonucuna ulaşılmıştır (Gökçearsan & Durakoğlu, 2014; Hazar, Tekkurşun & Dalkıran, 2017; Talan & Kalinkara, 2020).

Öğrencinin okul başarı düzeyi değişkeni analiz sonuçlarına göre, eğitim düzeylerine göre farklı öğrenci gruplarının dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak “Dijital Oyun Bağımlılığı Toplamı”, “Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması”, “Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklenen Değer”, “Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi” ve “Aşırı Odaklanma ve Çatışma” alt boyutlarında anlamlı farklılık saptanmıştır. Farklılığın hangi gruptan kaynaklığını tespit etmek amacıyla yapılan analiz sonuçlarına göre; ölçek toplam puanı ve anlamlı farklılık olduğu belirlenen alt boyutların tamamında okul başarısı düşük olan öğrencilerin ortalama puanların daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu bilgilerden yola çıkarak, okul başarı düzeyi düşük olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu söylenebilir. Okul başarısı düşük olan öğrenciler, başarı hissini tatmak ve kendilerini kanıtlama ihtiyacından daha fazla oyun oynadıklarından bağımlılık durumu yüksek iken başarı durumunu düşürmektedir. Ulaşılan bu sonuçta anlamlı farklılık çıkan alt boyutların yani, bireysel ve sosyal görevlerin ertelenmesi, oyuna yüklenen değer, hayatında hissetmiş olduğu yoksunluğun psikolojik ve fizyolojik etkileri olduğunu kanıtlar nitelikte olduğu görülmektedir. Yapılan literatür araştırmaları sonucunda dijital oyun bağımlılığı akademik başarıyı negatif yönde etkilediği aynı zamanda aile içi ilişkilere de olumsuz yansıdığı tespit edilmiştir (Balıkçı, 2018; Şahin ve Tuğrul, 2012). Üniversite öğrencisi üzerinde yapılan bir araştırmaya göre dijital oyun oynama süresinin artmasıyla akademik başarısı arasında negatif yönlü bir korelasyon olduğu bulunmuştur (Bülbül, Tunç ve Aydil, 2018).

Günlük dijital oyun süresi değişkeni analiz sonuçlarına göre, eğitim düzeylerine göre farklı öğrenci gruplarının dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak ölçeğin toplamı ve tüm alt boyutlarında anlamlı farklılık saptanmıştır. Farklılığın hangi gruptan kaynaklığını tespit etmek amacıyla yapılan analiz sonuçlarına göre; ölçek toplam puanı ve anlamlı farklılık olduğu belirlenen alt boyutların tamamında dijital oyun oynama süresi 3 saat ve üzeri olan öğrencilerin ortalama puanların daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Yapılan birçok çalışmada bireyin oynadığı dijital oyun süresi ile oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişki değerlendirilmektedir. Günlük dijital oyuna ayrılan sürenin artması dijital oyun bağımlılık düzeyinin de artmasına neden olacağı düşünülmektedir. Marufoğlu & Kutlutürk, (2021) günde 3 saat ve üzeri oyun oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeyinin yüksek olduğunu tespit ettiği çalışması, araştırma sonuçlarını destekler niteliktedir. Yiğit (2017) yaptığı çalışmada, çocukların %40.9’unun dijital oyun bağımlısı olmadığını, %44’ünün risk grubunda olduğunu, %15.1’inin ise dijital oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Frölich ve arkadaşları (2016)’da öğrencilerin günlük bilgisayar oyunu oynama sürelerine göre bağımlılık düzeylerinde anlamlı düzeyde yüksek olanların günlük bilgisayar oyunu oynama süresinin dört saat ve üzeri olduğu tespit edilmiştir.

Eğitim düzeyi değişkeni analiz sonuçlarına göre, farklı öğrenci gruplarının dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak “Dijital Oyun Bağımlılığı Toplamı”, “Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması”, “Tolerans Gelişim ve Oyuna Yüklenen Değer” ve

“Bireysel ve Sosyal Görevlerin Ertelenmesi” alt boyutlarında anlamlı farklılık saptanmıştır. Farklılığın hangi gruptan kaynaklığını tespit etmek amacıyla yapılan analiz sonuçlarına göre; ölçek toplam puanı ve anlamlı farklılık olduğu belirlenen alt boyutların tamamında eğitim düzeyi Lise olan öğrencilerin ortalama puanların daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu bilgiler doğrultusunda İlköğretim düzeyi gibi başlayan ergenlik, Ortaöğretim düzeyinde zirve yapmakta ve öğrencinin içerisinde bulunduğu durum ile baş etme yolları-yöntemleri aradığı düşünülmektedir. Ayrıca İlköğretimden sonra lise düzeyinde ders yoğunluğu olması, sosyal aktiviteye fazla zaman ayırmaması, lise düzeyinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek çıkmasının nedenlerinden birkaçı olarak düşünülmektedir. Aynı zamanda pek çok araştırma, kontrolsüz dijital oyun oynayan ergenlerin akademik, gelişimsel, bedensel ve zihinsel yönden olumsuz etkileri olduğunu belirtmektedir (Balıkçı, 2018). Literatüre bakıldığında; Günüş (2009) tarafından yapılan çalışma da lise düzeyinde 9. Sınıfların dijital oyun bağımlılıklarının yüksek çıktığı tespit edilmiştir. İnan (2010) tarafından ilköğretim ikinci kademe ve ortaöğretim öğrencileri ile internet bağımlılığının çeşitli değişkenlere göre incelemiş ve lise düzeyinin bağımlılığını daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Talan & Kalınkara, (2020)’de ergenlik döneminde olan öğrencilerin “oyunu bırakamama” ve “oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme” faktörlerinde bağımlılık düzeyi puanlarının düşük düzeyde, “oyundan dolayı görevleri aksatma”, “oyunu başka etkinliklere tercih etme” ve ölçeğin genelinde bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi puanlarının orta düzeyde olduğunu tespit edilmiştir. Ayrıca Köse (2013)’de bilgisayar oyunu oynayan ergenlerde bireysellik bulgusuna rastlarken; Ersoy (2019)’da yaptığı çalışma ile oyun bağımlılığının sosyal soyutlanma ile arasındaki doğru orantı olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Sonuç olarak; dijital oyunların uzun süre oynanması, nerede, hangi oyunların ve ne kadar oynandığı, her yerde oyunu düşünmesi ve sürekli oyunla ilgilenmesi sonucunda öğrencileri dijital oyun bağımlısı haline dönüştürmektedir. Esen ve Siyez (2011) ve Tanrıverdi (2012) yaptıkları çalışmada da internet oyun bağımlılığı ile aileden algılanan sosyal destek arasında negatif bir ilişki bulmuş ayrıca internet oyun bağımlılığı ve yalnızlık arasında pozitif bir ilişki olduğunu saptamıştır. Ulaşılan bu sonuçlardan da yola çıkarak öğrenim süreçleri devam eden öğrencilerin, özellikle de ergen öğrencilerin oynadıkları dijital oyunların belirlenmiş zaman aralıklarında oynaması sağlanmalı, bununla birlikte fiziksel aktivite, spor salonları ve sosyal aktivitelere yönlendirilmesi sürecin kontrollü olarak ilerletilmesinin sağlanacağı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

Ayas, T. (2012). Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 15, 627-636.

Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve Ergenlerde Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Bektaş, M. (2018). “*Davranışsal Bağımlılık Tanımı, Türleri ve Sınıflandırılması*”. H. Ateş (Ed.) ve A. Koçak (Ed.). Bir Kamu Politikası Olarak Bağımlılıkla Mücadele. Nobel Yayıncılık, Ankara, 147-158.

Bilge, F. (2012). Bir grup ilköğretim öğrencisinde bilgisayara yönelik bağımlılık eğilimi değerlendirmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43, 96-105.

Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

Bülbül, H., Tunç, T & Aydil, F. (2018). "Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler ve Başarı ile İlişkisi". *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11 (3): 97-111.

Chiu, S.-I., Lee, J.-Z., & Huang, D.-H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in taiwan. *Cyber Psychology and Behaviour*, 7, 571-581.

Demir, G. T., & Bozkurt, T. M. (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18.

Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.

Ersoy, M. (2019). Social media and children. G. Sarı (Ed.). In handbook of research on children's consumption of digital media. (pp. 1-11). 17 Mayıs 2019 tarihinde <https://www.igiglobal.com/book/handbook-research-children-consumption-digital/192028#table-ofcontents> adresinden alınmıştır.

Esen, E., & Siyez, D. M. (2011). Ergenlerde İnternet Bağımlılığını Yordayan Psiko-sosyal Değişkenlerin İncelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4 (36), 127-138.

Frölich, J., Lehmkühl, G., Orawa, H., & Bromba, M. (2016). Computer game misuse and addiction of adolescents in a clinically referred study sample. *Comput Hum Behav*, 55: 9-15.

Gökçearslan, Ş, & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(23): 419-435.

Günüç, S. (2009). *İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi ve Bazı Demografik Değişkenler ile İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Van.

Gürsu, O. (2011). *Ergenlik Döneminde Psikolojik Sağlık ve Dindarlık İlişkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Hazar, Z., Tekkurşun, D.G., Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi 2017; 15(4): 179-190*.

İnan, A. (2010). *İlköğretim II. Kademe ve Ortaöğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Erzurum.

Köse, Z. (2013). *13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması (Kütahya ili örneği)*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.

Madran, H. A. D., & Çakılcı, E. F. (2014). The relationship between aggression and online video game addiction: A study on massively multiplayer online video game players. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 15(2), 99- 107.

Marufoğlu, S., & Kutlutürk, S. (2021). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının fiziksel aktivite ve uyku alışkanlıklarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 114-122.

Menon, V., & Demaray, M. K. (2013). Child and adolescent social support scale for health behaviors: scale development and assessment of the relation between targeted social support and body size dissatisfaction. *Children's Health Care, 42*, 45-66.

Şahin, C & Tuğrul, V. M. (2012). "İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi". *Journal of World of Turks, 4 (3)*: 115-130.

Şimşek, E., & Yılmaz, T. K. (2020). "Türkiye'de Yürütülen Dijital Oyun Bağımlılığı Çalışmalarındaki Yöntem ve Sonuçların Sistemik İncelemesi". *Kastamonu Education Journal. 28 (4)*: 1851-1866.

Talan, T., & Kalıncara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education, 9(1)*, 1-13.

Tanrıverdi, S. (2012). *Ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.

Yüksel, M., & Yılmaz, E. (2016). Lise öğrencilerinin internet bağımlılık düzeyleri ile problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Elementary Education Online, 15*, 1031-1042.