

PAPER DETAILS

TITLE: Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Egilimlerinin ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık
Düzeylerinin İncelenmesi: Malatya İli Örneği

AUTHORS: Tarik TALAN, Yusuf KALINKARA

PAGES: 1-13

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1170248>



ISSN : 2149 - 4495

Vol 9, No 1 (2020)

JOURNAL OF INSTRUCTIONAL TECHNOLOGIES & TEACHER EDUCATION

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/jitte>

JOURNAL OF INSTRUCTIONAL TECHNOLOGIES & TEACHER EDUCATION

Cilt 9, Sayı 1, 2020
Volume 9, Issue 1, 2020
Genel Yayın Editörü / Editor-in-Chief: Dr. Hasan KARAL
Editör / Editor: Dr. Ali Kürşat ERÜMİT
Basım Editörü / Publisher Editor: Dr. Ali Kürşat ERÜMİT
Redaksiyon / Redaction: Gülbahar Merve ÇAKMAK ŞİLBİR
Dizgi / Typographic: Gülbahar Merve ÇAKMAK ŞİLBİR
Kapak ve Sayfa Tasarımı / Cover and Page Design: Gülbahar Merve ÇAKMAK ŞİLBİR
İletişim / Contact Person: Dr. Ali Kürşat ERÜMİT
Dizinlenmektedir / Indexed in: Türk Eğitim İndeksi
JITTE Dergisi 2012 yılından itibaren yılda üç defa düzenli olarak yayınlanmaktadır.
Journal of Instructional Technologies & Teacher Education is published regularly third a year since 2012.

Editör Kurulu / Editorial Board*

Dr. Ali Kürşat ERÜMİT
Dr. Esra KELEŞ
Dr. Hasan KARAL
Dr. Ünal ÇAKIROĞLU

* Liste isme göre alfabetik olarak oluşturulmuştur. / List is created in alphabetical order

İletişim Bilgileri / Contact Information

İnternet Adresi / Web: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jitte>
E-Posta / E-Mail: jitteeditor@gmail.com
Telefon / Phone: +90 462 455 1261/ 1232
Adres / Address: Trabzon University, 61300
Trabzon/Turkey

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Malatya İli Örneği

Tarık TALAN¹

Yusuf KALINKARA²

Makale Türü: Araştırma Makalesi

Makale Geçmişi / Article History

Alındı/Received: 05.04.2020

Düzeltilme Alındı/Received in revised form: 26.05.2020

Kabul edildi/Accepted: 28.05.2020

Özet

Bu çalışmada, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimleri ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışma tarama modelinde yürütülmüştür. Çalışmanın örneklemini 136 kadın, 150 erkek öğrenci olmak üzere toplam 286 öğrenci oluşturmuştur. Veri toplama araçları olarak “Kişisel Bilgi Formu” ve “Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Elde edilen verilerin analizinde; betimsel istatistikler, tek yönlü varyans analizi ve bağımsız gruplar t-testi teknikleri kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, öğrencilerin çoğunun mobil araçlardan oyun oynadığı, evde oyun oynayan öğrencilerin çoğunlukta olduğu, en çok eğitici oyunları tercih ettiği, genellikle seyahat ederken ve boş zamanlarında oyun oynadıkları saptanmıştır. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının orta düzeyde olduğu belirlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, “her yıl en az bir zayıf olan” ve “her yıl sınıfı geçen, ama başarı belgesi almayan” öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin, “her yıl takdir belgesi alan” öğrencilere oranla daha yüksek olduğu saptanmıştır. Gelir seviyesi yüksek olan ailelerin çocuklarının oyun bağımlılık seviyelerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Araştırmada, sosyal aktivitelere hiç katılmayan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık seviyeleri, sosyal aktivitelere haftada “10 saat ve üzeri” katılan öğrencilere oranla daha yüksek çıkmıştır.

Anahtar sözcükler: Dijital oyunlar, bilgisayar oyunları, oyun alışkanlığı, oyun bağımlılığı

1. Giriş

Bilgisayar çağı ya da internet çağı gibi isimler ile nitelendirdiğimiz bir çağda yaşıyor olmamız, teknolojik ürünlerin etkilerinden kaçamayacağımız anlamına gelmektedir. Günümüzde akıllı telefonların mevcut özellikleri ile 10 sene önceki bilgisayarların yapabildiği işlevleri rahatlıkla yerine getirebilmesi, bilgisayar ve internet çağının etkilerini yakından hissetmemize neden olmaktadır. Artık insanlar akıllı telefonlardan çeşitli uygulamalar yardımı ile bankacılık işlemlerini gerçekleştirebilmekte, görüntülü görüşme yapabilmekte, ilgi duyduğu konulardaki gelişmeleri anlık takip edebilmekte ve dijital oyunlar ile vakit geçirebilmektedirler.

Dijital oyunlar denildiğinde ülkemizde bilgisayar oyunları akla gelse de bu kavram, bilgisayarın yanı sıra oyun konsolları, cep telefonları ve tablet PC gibi cihazlarda oynanan oyunları da kapsamaktadır. Dijital medya araçlarının donanımsal ve yazılımsal özelliklerinin her geçen gün daha da gelişmesi, insanların bu araçlar üzerinden oyun oynama sıklığını arttırmıştır. Birçok insan yürürken, seyahat ederken, sıra beklerken, iş yerinde ya da evinde dijital oyunlar ile vakit geçirmektedir. Kazanma içgüdüğü, bitirme isteği, meydan okuma, stresten veya gerçek hayattan uzaklaşma gibi amaçlarla bireyler bu oyunlara giderek daha çok vakit ayırmaktadır.

Neredeyse her yaş grubundan insanlar arasında popülerliği artan dijital oyunların önemli bir eğlence kaynağı olduğu ve çocukların gelişimine olumlu etkilerinin olduğu söylenebilir. Dijital oyunların bilgisayar okuryazarlığı edinme, algı, dikkat ve uzamsal yetenekleri geliştirme, el-göz koordinasyonunu sağlama, hayal etme, hızlı işlem yapabilme, şekillerin nedenlerini açıklayabilme, kimya ve fizikle ilgili nesneleri zihinde canlandırabilme, uzaydaki şekillerin bütünleşmesini sağlama gibi zihinsel ve psikolojik pek çok olumlu etkilerinin olduğu belirtilebilir (Cesarone, 1994; Horzum vd., 2008). Öte yandan alanyazında dijital oyunların sakinleştirici bir etkisinin olduğu ve çocukların bilişsel, fiziksel, sosyo-kültürel ve dil gelişimlerine katkıda bulunduğu ifade edilmektedir (Horzum, 2011; Tarhan ve Nurmedov, 2011). Özellikle hiperaktif çocuklarda dijital oyunların oynanması bekleme, sabretme ve pes etmeme gibi davranışlar geliştirmelerinde etkili olabilmektedir (Tarhan, 2007). Ayrıca dijital oyunların bilinçli kullanımı ile sağlanan olumlu davranışlar, çocuklarda hayal gücü, otokontrol, konsantrasyon ve diğer davranışsal mekanizmalar üzerinde etkilidir (Çavuş vd., 2016; Tarhan, 2007).

Dijital oyunların bu olumlu etkilerinin yanı sıra bazı olumsuz etkileri de vardır. Bu etkilerden birisi de bağımlılık nedeni olmasıdır. Dijital oyunların uzun süre ve kontrolsüz kullanımı, oyuncunun sürekli oyunu düşünmesi ve sürekli oyunla ilgilenmesi sonucunda bireyleri dijital oyun bağımlısı yapmaktadır. Dijital oyun

¹ Sorumlu Yazar: Dr. Öğr. Üyesi, Gaziantep İslam Bilim ve Teknoloji Üniversitesi, ttalan46@hotmail.com, orcid: 0000-0002-5371-4520

² MEB, yusufkalinkara@gmail.com, orcid: 000-0001-6077-9800

bağımlılığı, günlük yaşamı olumsuz etkileyen dijital oyunların aşırı ve zorlayıcı kullanımı şeklinde tanımlanabilir (Weinstein, 2010). Başka bir tanımda ise dijital bağımlılık; bireylerin uzun süre oyun oynamayı bırakamaması, oyunu oynaması nedeniyle gerçek hayattaki görevlerini aksatması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi ve oyun oynamayı diğer aktivitelere tercih etmesi gibi sonuçları olan bir durum olarak belirtilebilir (Gürçan vd., 2008; Şahin ve Tuğrul, 2012). Bu durum bireylerin sosyal hayatlarında çeşitli olumsuzluklara neden olabilmektedir.

Bazı araştırmalarda dijital oyun bağımlılığının bireyleri agresif davranışlara ve şiddete yönleltebileceği (Çankaya ve Ergin, 2015; Hartmann, 2007); kaygı ve endişeye neden olabileceği (Arslan vd., 2015; Schulte-Markwort, 2005); akademik, fiziksel, psikolojik, biyolojik ve sosyolojik açıdan olumsuz etkilerinin olabileceği (Grüsser vd., 2007; Horzum vd., 2017); sosyal izolasyon ile sosyal becerilerde gecikme ve okul çalışmalarında ihmaller doğurabileceği (Gentile vd., 2011; Griffiths ve Davies, 2005; Torun vd., 2015), bunun sonucunda psikolojik ve sosyolojik rahatsızlıkların yaşanacağı (Şahin ve Tuğrul, 2012) ifade edilmiştir. Ayrıca dijital oyunların aşırı kullanımının başta obezite olmak üzere, epilepsi nöbeti, uyku problemleri, kan dolaşımı ve kalp rahatsızlığı, baş ağrıları, göz kuruluğu, görme bozukluğu, el-bilek rahatsızlıkları, kilo kaybı, kas ve iskelet sisteminde düzensizliklerin artması gibi ciddi sağlık sorunlarına da neden olabileceği ifade edilebilir (AMATEM, 2008). Alanyazında bu tür oyunların zihinsel olarak da hayal ve gerçek arasında karışıklık yaşamasına, duygu ve hislerin azalmasına, bunun sonucunda kişilerarası ilişkilerde kötüye gidiş gibi olumsuz yönde etkilerinin görüldüğü belirlenmiştir (Mehroof ve Griffiths, 2010). Özetle; dijital oyun bağımlılığının son yıllarda artış göstermesi, bireylerin başkalarına ya da kendine zarar verecek düzeyde ölümcül riskler içermesi nedeniyle kişinin gelişimi üzerinde çeşitli olumsuz etkiler oluşturabileceği görülmüştür. Sonuç olarak dijital oyunların olumlu ya da olumsuz etkileri; oyunun içeriğine, oyunda harcanan zamana ve oyun oynama sıklığına göre farklılık gösterdiği ifade edilebilir (Akçay ve Özcebe, 2012). Bu kapsamda çocukların gelişimine uygun, şiddet içermeyen, eğitici ve etkileşimli dijital oyunların tercih edilmesi; dijital teknolojilerin nimetlerinden doğru, etkin ve verimli bir şekilde yararlanılması ve güvenliği de ön planda tutarak gerekli tedbirlerin alınması önem arz etmektedir.

Alanyazında da dijital oyun bağımlılığı artık sıkça rastlanan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle dijital oyun bağımlılığının farkındalığını arttırmak ve bilinçli teknoloji kullanımının sağlanması amacıyla eğitimciler, akademisyenler, psikologlar ve psikiyatristler bir yandan konu ile ilgili akademik araştırmalar yaparken diğer yandan çocuk ve gençleri koruyucu nitelikte önleyici çalışmalara yönelmişlerdir. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) yaptıkları çalışmada ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile demografik özelliklerini incelemişlerdir. Bir başka çalışmada ise ergen ve yetişkinlerde dijital oyun bağımlılığı incelenmiştir (Irmak ve Erdoğan, 2016). Bu çalışmada oyun oynama süresini kontrol edememe olarak nitelenen dijital oyun bağımlılığı dürtü kontrol bozukluğu olarak nitelendirilmiştir. Söz konusu çalışmada dijital oyun bağımlılığının çeşitli sağlık sorunları ile ilgisi incelenmiştir. Erboy ve Vural (2010) yaptıkları çalışmada, çeşitli sosyo-ekonomik değişkenler ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi Aydın ili örneğinde incelemişlerdir. Alanyazında, bilgisayar ve dijital oyun bağımlılığının yanı sıra bu oyunların çeşitli sağlık sorunlarına etkileri de incelenmiştir. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018), 7 ile 15 yaş arasında çocuğu olan 139 ebeveyn ile dijital oyunların fiziksel ve ruhsal etkileri hakkında bir çalışma yapmıştır. Bu ve benzeri çalışmalarda görüldüğü üzere çocuklarda ve diğer yaş gruplarında dijital oyun oynama alışkanlıklarının bağımlılık seviyesine varan psikolojik etkilerinin yanı sıra fiziksel zararlarının da olduğu görülmüştür. Bu çalışmada da Malatya ili örneğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri incelenmiştir.

1.1 Araştırma Soruları

Dijital teknolojiler olarak telefon, internet ve bilgisayar kullanımının bağımlılık sorunuyla karşımıza çıkması özellikle Web 2.0 teknolojisiyle artış göstermeye başlamıştır. Bu bağımlılıklar çeşitli platformlarda tartışılmakta ve bunlar için çözüm önerileri araştırılmaktadır. Bu doğrultuda, yapılan çalışmada dijital bağımlılığın bir türü olarak oyun bağımlılığının araştırılması ve bu konuda yapılan akademik tartışmalara destek sunulması hedeflenmiştir. Elde edilen sonuçların bu alanda yapılacak çalışmalara katkı sağlayacağı ve konunun uzmanlarına ve araştırmacılara kaynak olma niteliğinde olacağı düşünülmektedir. Bu bilgiler ışığında araştırmanın temel amacı, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin belirlenmesi, bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin ortaya koyulması ve bağımlılık düzeylerinin çeşitli demografik özelliklere göre farklılaşp farklılaşmadığının incelenmesidir. Belirlenen bu amaç doğrultusunda aşağıda yer verilen sorulara cevap aranmaktadır:

1. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimleri nasıl bir dağılım göstermektedir?
2. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri (oranları) nedir?
3. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri; cinsiyet, başarı durumu, ailenin aylık geliri ve toplam sosyal aktivitelere katılım süresine göre farklılaşmakta mıdır?

2. Yöntem

2.1 Araştırmanın Deseni

Çalışmada deneysel olmayan araştırma desenlerinden kesitsel (enlemesine) araştırma yöntemi (cross-sectional research) kullanılmıştır. Sosyal bilimlerin birçok alanında kullanılmakta olan bu yöntem, herhangi bir amaçla belli

bir zaman diliminde, popülasyondan alınan belirli bir örnekleme veri araçlarının uygulanmasıyla veri toplama süreci olarak ifade edilmektedir (Wiersma, 1985). Araştırma modeli açısından bakıldığında ise çalışmada, nicel araştırma yaklaşımına dayalı olarak betimsel araştırma modellerinden tarama modeli esas alınmıştır. Tarama modeli, geçmişte veya halen var olan bir durumu herhangi bir şekilde değiştirmek, etkileme çabası göstermeden var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır (Karasar, 2008).

2.2 Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, 2019-2020 eğitim-öğretim yılı Malatya ilinde öğrenim gören ortaokul öğrencileri (5., 6., 7. ve 8. sınıflar) oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklem grubunu ise, belirtilen evren içerisinde amaçlı örneklem tekniği kullanılarak seçilen 286 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmanın örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin sosyo-demografik bilgileri Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Öğrencilerin sosyo-demografik bilgileri

Cinsiyet	f	%	Sınıf Düzeyi	f	%
Kadın	136	%47.6	5.Sınıf	88	%30.8
Erkek	150	%52.4	6.Sınıf	75	%26.2
			7.Sınıf	64	%22.4
			8.Sınıf	59	%20.6
Ailenin Aylık Geliri			Belge Alma Durumu		
0-2500 TL	101	%39.6	Zayıf	32	%12.5
2501-5000 TL	72	%28.2	Belge Alamayan	60	%23.4
5001-7500 TL	51	%20.0	Teşekkür	88	%34.4
7501 TL ve üzeri	31	%12.2	Takdir	76	%29.7

Tablo 1 incelendiğinde, katılımcıların 136’sının (%47.6) kadın, 150’sinin (%52.4) erkek olmak üzere toplam 286 öğrenciden oluştuğu görülmektedir. Ayrıca katılımcıların 88’i (%30.8) 5.sınıf, 75’i (%26.2) 6.sınıf, 64’ü (%22.4) 7.sınıf ve 59’u (%20.6) 8.sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Bununla birlikte aile geliri açısından öğrencilerin dikkate değer bir kısmının (%39.6) asgari ücret seviyesinde gelire sahip olduğu görülmektedir. Ayrıca ailelerin ağırlıklı olarak orta gelir düzeyinde olduğu belirlenmiştir. Öte yandan ailelerin %12.2’lik bir diliminin de üst gelir grubunda (7501 TL ve üzeri) bulunduğu ifade edilebilir. Bu soruya 31 öğrenci cevap vermemiştir. Belge alma durumu değişkeni açısından incelendiğinde ise; her yıl en az bir zayıfı olanların oranı %12.5, belge alamayanların oranı %23.4, teşekkür belgesi alanların oranı %34.4 ve takdir belgesi alanların oranının ise %29.7 olarak belirlenmiştir. Bu soruya 30 öğrenci cevap vermemiştir.

2.3 Veri Toplama Aracı

Bu çalışmada verilerin toplanması amacıyla öğrencilerin demografik bilgilerine ulaşmak için “Kişisel Bilgi Formu” ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini ölçmek için Horzum, Ayas ve Çakır-Balta (2008) tarafından geliştirilen “Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin kullanılmasıyla ilgili olarak çalışma öncesinde ölçek sahiplerinden elektronik posta yoluyla izin alınmıştır.

Araştırmacılar tarafından hazırlanan “Kişisel Bilgi Formu”; öğrencilerin cinsiyeti, sınıfı, ailenin gelir düzeyi, toplam sosyal aktivitelere katılım süresi ve öğrencinin belge alma durumunu içeren bilgileri kapsamaktadır. Çalışmada ayrıca öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimleriyle bağlantılı altı sorudan oluşan bir anket formu uygulanmıştır.

Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği, “(1) Kesinlikle Katılıyorum” ile “(5) Kesinlikle Katılmıyorum” arasında değişen 5’li likert tipi sorulardan oluşmaktadır. Ölçek 4 ana faktörden ve toplam 21 maddeden oluşmaktadır. Tüm maddelere cevap verildiği takdirde ölçekten alınabilecek en düşük puan 21, en yüksek puan 105’tir. Ölçekteki puanların yükselmesi bilgisayar oyun bağımlılığı riskinin yükselmesi olarak yorumlanır. Horzum, Ayas ve Çakır-Balta (2008) “Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nin iç tutarlılık katsayısını 0.85 olarak belirlemişlerdir. Bu doğrultuda bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin güvenilirliği yeterli düzeyde olduğu ifade edilebilir.

2.4 Veri Toplama İşlemi

Çalışmada kullanılacak formların sınıflandırılması, çoğaltılması ve toplanması araştırmacılar tarafından yürütülmüştür. Hazırlanan formlar, araştırmacılar tarafından okul rehber öğretmenlerinden de yardım alınarak 2019-2020 eğitim öğretim yılı sonbahar döneminde (1. dönem) yüz yüze olacak şekilde, gizlilik ve gönüllü katılım ilkesine dayalı olarak ilgili okullarda uygulanmıştır. Araştırmacılar tarafından öğrencilere çalışmaya ilişkin açıklayıcı bilgiler verilmiştir. Verilerin toplanması yaklaşık üç haftalık bir süreyi içermektedir.

Araştırma kapsamında toplam 300 öğrenciden veriler toplanmıştır. Elde edilen verilerden beşi eksik bilgi içerdiğinden, dokuzunun ise verileri tutarlılık göstermediğinden çalışmaya dâhil edilmemiştir. Bu nedenle araştırma işlemleri toplam 286 öğrenci üzerinden yürütülmüştür.

2.5 Verilerin Analizi

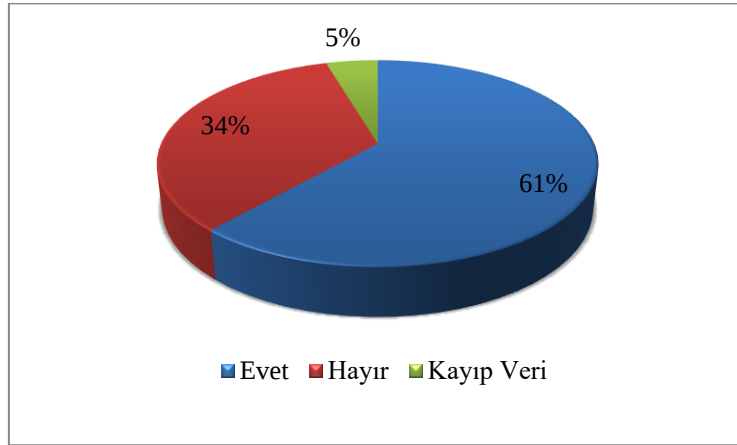
Elde edilen verilerinin kodlanması ve istatistiksel değerlendirmesinde SPSS 18.0 istatistik programı kullanılmıştır. Araştırma kapsamında öncelikli olarak “Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nden elde edilen toplam puanlar ve alt boyutlar oluşturulmuştur. Bir sonraki aşamada verilerin analizinde uygun istatistik yöntemlerin tespit edilmesi amacıyla puanların normal dağılım gösterip göstermediği ve varyansların homojenliği incelenmiştir. Normalite testi olarak Kolmogorov-Smirnov testi, verilerin varyanslarının homojen olup olmadığını belirlemek için de Levene testi yapılmıştır. Yapılan işlemler sonucunda verilerin normal dağılımı ($p > .05$), grup varyanslarının homojen olmasından dolayı parametrik testlerin uygulanmasına karar verilmiştir (Büyükoztürk, 2017). Ölçümlerle elde edilen verilerin analizinde; frekans (f) ve yüzde (%) gibi tanımlayıcı istatistiksel yöntemlerin yanı sıra iki bağımsız grup arasında niceliksel sürekli verilerin karşılaştırılmasında bağımsız örneklem t-testi, ikiden fazla bağımsız grup arasında niceliksel sürekli verilerin karşılaştırılmasında tek yönlü (One way) varyans analizinden (ANOVA) yararlanılmıştır. Varyans analizi sonrasında gruplar arasındaki farklılığın tespiti için post-hoc analizi olarak Tukey HSD çoklu karşılaştırma testi kullanılmıştır. Verilerin analizinde %95 güven aralığı ve %5 anlamlılık düzeyi dikkate alınmıştır. Elde edilen bulgular tablolar halinde verilerek yorumlanmıştır.

3. Bulgular

Çalışmanın bu kısmında, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimleri ve bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği ile kişisel bilgi formundan elde edilen verilerin istatistiksel analizleri sonucunda oluşturulan bulgulara ve bulgulara ilişkin yorumlarına yer verilmiştir. Araştırmanın bulguları alt problemlere göre sıralanmıştır.

3.1 Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Eğilimleri

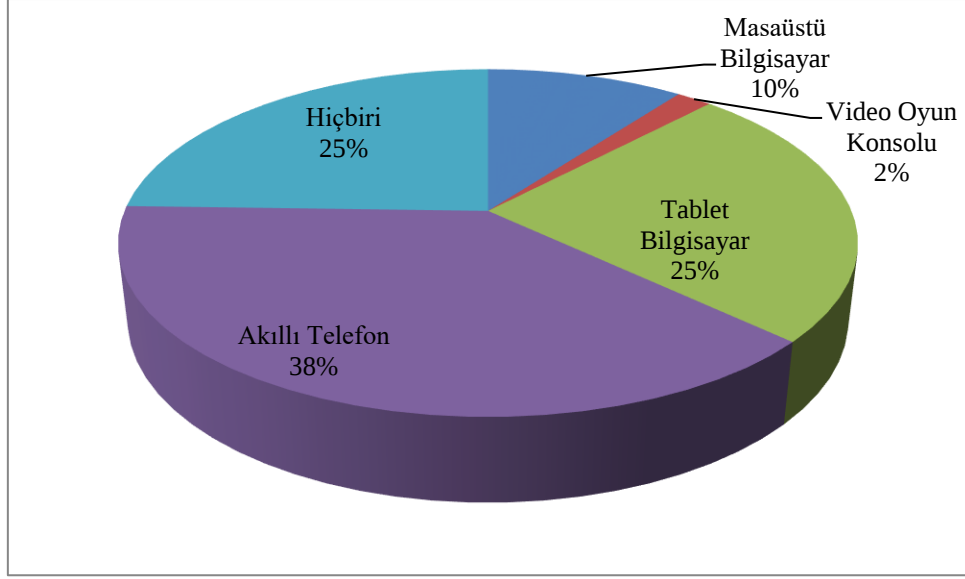
Bu bölümde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimleri incelenmiştir. Çalışmada elde edilen bulgular şekillerle ifade edilmiştir. Bu kapsamda ilk kategoriye ait frekans ve yüzde dağılımları Şekil 1’de gösterilmiştir.



Şekil 1. Öğrencilerin dijital oyun oynama durumları

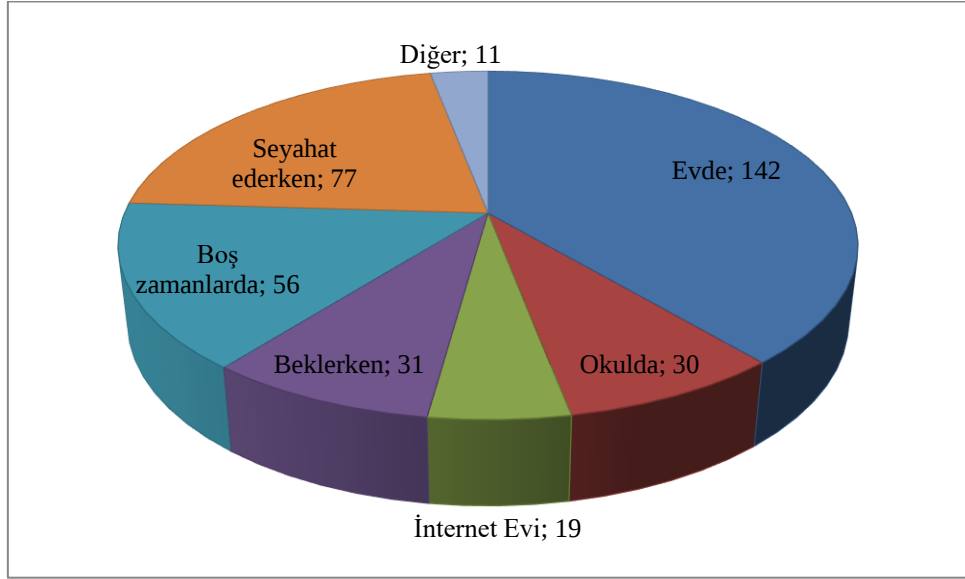
Şekil 1’de görüldüğü gibi, öğrencilerin dijital oyun oynama oranının yüksek olduğu (%61) tespit edilmiştir. Öte yandan öğrencilerin %34’ü dijital oyun oynamadıklarını belirtmişlerdir. Kayıp veri ise ilgili soruya cevap vermeyen öğrencileri göstermektedir.

Şekil 2’de öğrencilerin dijital oyunları en çok hangi platformlarda oynadıkları ile ilgili dağılım yer almaktadır. Öğrenciler, bu soru için birden çok seçim yapabilmektedir.



Şekil 2. Öğrencilerin dijital oyun oynadıkları platformlar

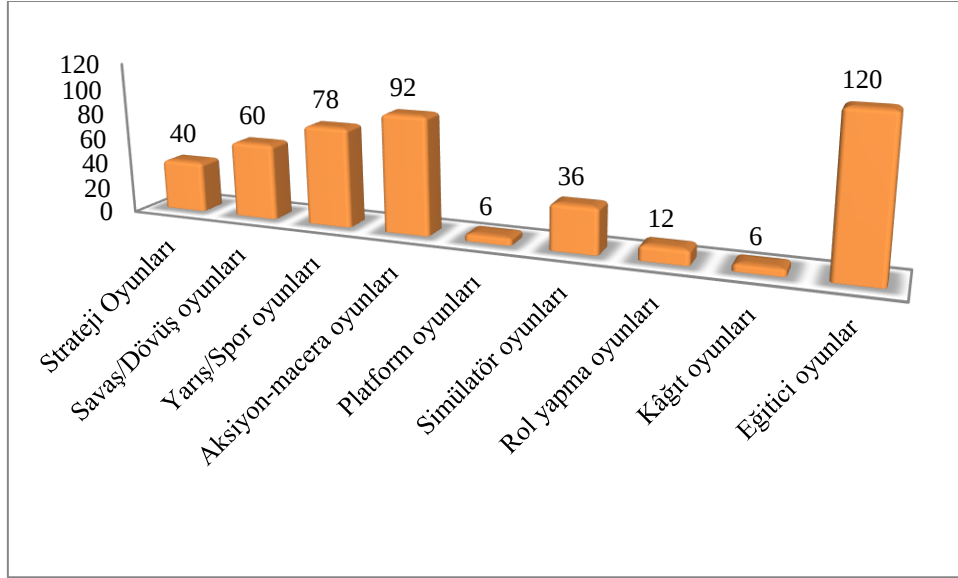
Şekil 2 incelendiğinde, öğrencilerin çoğunluğu (%63) mobil araçlardan oyun oynamaktadırlar. Ayrıca %10'u masaüstü bilgisayarlardan ve %2'si de video oyun konsolundan oyun oynamaktadır. Şekil 3'te ise öğrencilerinin dijital oyunları nerede ve ne şekilde oynadıklarıyla ilgili bulgular yer almaktadır.



Şekil 3. Öğrencilerin dijital oyun oynadıkları yer ve ne şekilde oynadıkları

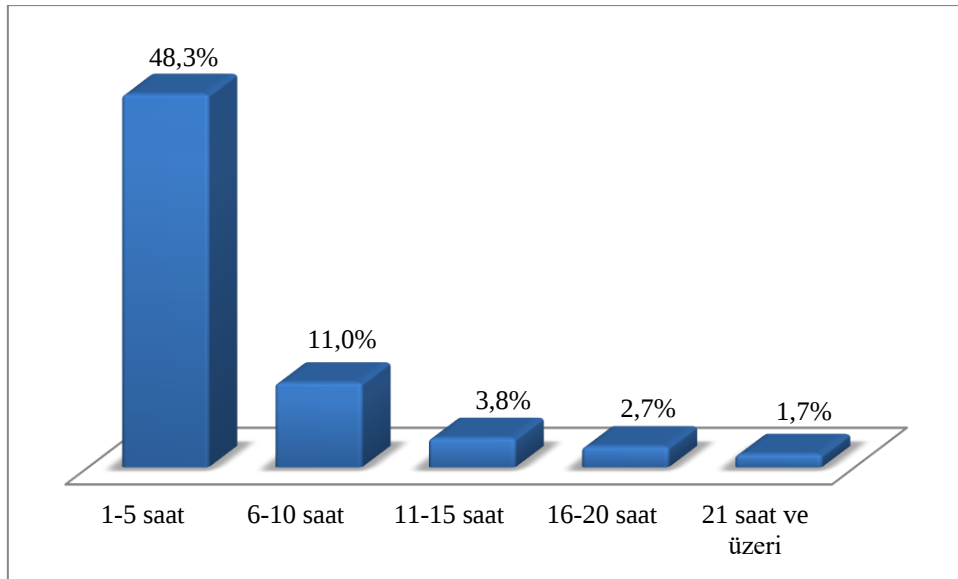
Şekil 3 incelendiğinde, evde oyun oynayan öğrencilerin çoğunlukta olduğu görülmektedir. Oyun oynayan öğrencilerin 17'si, birden fazla ortamda oyun oynamayı tercih ettiğini belirtmiştir. Bununla birlikte öğrenciler, genellikle seyahat ederken ve boş zamanlarında oyun oynadıklarını ifade etmişlerdir. Son zamanlarda mobil araç kullanımının yaygınlaşması, bireylerin diledikleri yer ve zamanda oyun oynamalarına yol açmış olabilir. İnternet evi ya da oyun salonlarının fazla tercih edilmemesinin temel sebebi, öğrencilerin çoğunun evinde bilgisayar ve internetin olduğu düşünülmektedir.

Ortaokul öğrencilerinin oynadıkları dijital oyun türleri Şekil 4'te gösterilmiştir. Öğrenciler tarafından birden fazla oyun türünün tercih edildiği tespit edilmiştir.



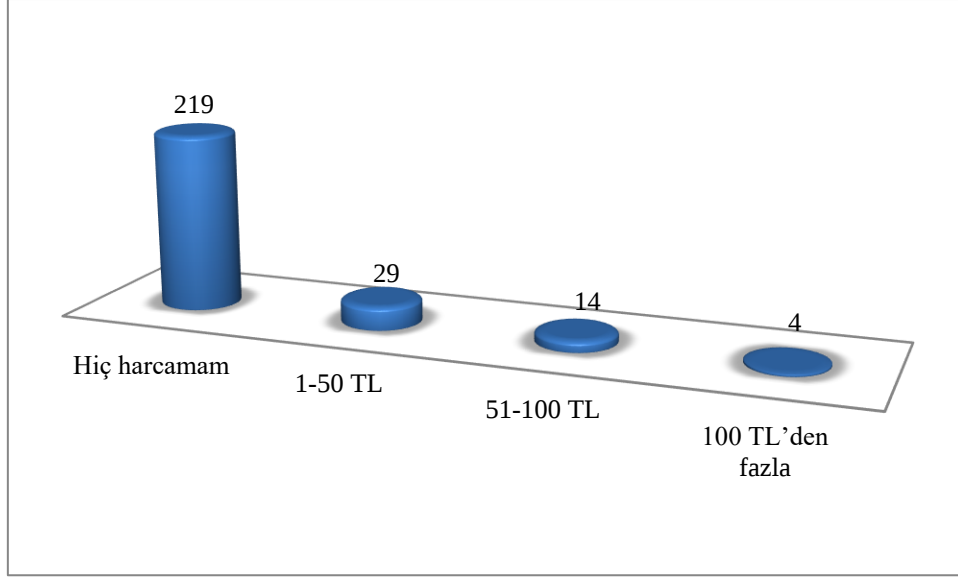
Şekil 4. Öğrencilerin oynadıkları dijital oyun türleri

Şekil 4'te yer alan bulgulara göre, öğrenciler en çok eğitici oyunları tercih etmektedir. Ardından şiddet içeren aksiyon/macera ve savaş/dövüş türündeki oyunları oynadıkları tespit edilmiştir. Ayrıca platform oyunları ile kâğıt oyunlarına olan ilginin az olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin %5.2'si de diğer tür oyunlar oynadıklarını ifade etmişlerdir. Soruyu cevapsız bırakanların oranı ise %8.5'tir.



Şekil 5. Haftalık dijital oyun oynama süreleri

Çalışmada, ayrıca oyun oynayan öğrencilerin haftada ne kadar süre dijital oyun oynadığı da sorulmuştur. Bu soruya verdikleri yanıtlara bakıldığında, %48.3'ünün haftada 1-5 saat, %11'inin ise 6-10 saat arasında dijital oyun oynadığı anlaşılmaktadır. Bununla birlikte, öğrencilere dijital oyunlara yılda ortalama ne kadar para harcadıkları sorulmuştur. Buna ilişkin bulgular Şekil 6'da sunulmuştur.



Şekil 6. Paralı dijital oyun oynama durumları

Şekil 6'ya göre, öğrencilerin 219'unun (%82.3) dijital oyunlara hiç para harcamadıkları görülmektedir. Ayrıca öğrencilerin 29'u (%10.9) 1-50 TL, 14'ü (%5.3) 51-100 TL ve 4'ü (%1.5) de oyunlara 100 TL'den daha fazla para harcadıklarını belirtmişlerdir. Soruya 20 öğrenci yanıt vermemiştir.

3.2 Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyleri

Araştırmada öncelikle öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 2'de özetlenmiştir.

Tablo 2. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri

	Faktörler	$\bar{X}$	SS	Düzye
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	Oyunu Bırakamama	20.31	10.89	Düşük
	Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme	9.27	5.10	Düşük
	Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma	9.59	5.60	Orta
	Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	12.87	7.37	Orta
	Toplam Puan	52.04	24.23	Orta

Tablo 2'de, öğrencilerin “oyunu bırakamama” ve “oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme” faktörlerinde bağımlılık düzeyi puanlarının düşük düzeyde olduğu görülmektedir. Öte yandan “oyundan dolayı görevleri aksatma”, “oyunu başka etkinliklere tercih etme” ve ölçeğin genelinde bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi puanlarının orta düzeyde olduğu belirlenmiştir.

3.3 Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi

Bu bölümde araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir.

3.3.1 Cinsiyete Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Araştırma kapsamında öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyetleri arasında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımsız örneklem t-testi yapılmıştır. Analiz sonuçlarına ait çıktılar Tablo 3'te yer almaktadır.

Tablo 3. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin cinsiyet değişkenine göre karşılaştırılması

Cinsiyet	N	$\bar{X}$	SS	Sd	t	p
Kadın	136	50.28	23.634	284	-1.172	0.242
Erkek	150	53.64	24.724			

Tablo 3’ te görülebileceği gibi, öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre istatistiksel açıdan anlamlı bir farka rastlanmamıştır, $[t(284)=-1.172, p>.05]$. Kadın öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri $\bar{X}=50.28$, erkek öğrencilerin ise $\bar{X}=53.64$ ’tür.

3.3.2 Başarı Durumuna Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ile başarı durumları arasında anlamlı farklılık olup olmadığını test etmek amacıyla ANOVA testi yapılmıştır. Analiz sonuçlarına ilişkin bulgular Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin başarı durumu değişkenine göre karşılaştırılması

Başarı Durumu	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı Fark
(1) Zayıf	32	56.53	23.74	5.710	0.000	1-4
(2) Belge Alamayan	60	57.06	24.33			2-4
(3) Teşekkür	88	50.61	22.17			
(4) Takdir	76	46.05	19.85			

Analiz sonuçlarına göre, öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının başarı durumlarına göre anlamlı farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır, $[F(3,252)=5.710, p<.05]$. Farklılığın hangi durumlar arasında olduğunu test etmek için Post-Hoc tekniklerinden Scheffe testi kullanılmıştır. Yapılan Scheffe testi sonucuna göre, “her yıl en az bir zayıfı olan” ($\bar{X}=56.53$) ve “her yıl sınıfı geçen, ama başarı belgesi almayan” ($\bar{X}=57.06$) öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanlarının, “her yıl takdir belgesi alan” ($\bar{X}=46.05$) öğrencilere göre daha yüksek olduğu saptanmıştır. Öte yandan diğer başarı durumları arasında anlamlı bir farklılaşmanın olmadığı tespit edilmiştir.

3.3.3 Ailenin Aylık Gelirine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ile ailenin aylık geliri arasında anlamlı farkın olup olmadığı ANOVA analizi ile incelenmiştir. Buna ilişkin bulgular Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin ailenin aylık gelirine göre karşılaştırılması

Aylık Gelir	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı Fark
(1) 0-2500 TL	101	47.83	23.83	8.055	0.000	1-3
(2) 2501-5000 TL	72	45.01	23.99			1-4
(3) 5001-7500 TL	51	62.59	21.44			2-3
(4) 7501 TL ve üzeri	31	60.77	24.34			2-4

Analiz sonucuna göre, öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ailenin aylık gelirine göre anlamlı farklılık göstermektedir, $[F(3,251)=8.055, p<.05]$. Farklılığın hangi gelir seviyeleri arasında olduğunu belirlemek amacıyla Post-Hoc tekniklerinden Scheffe testi kullanılmıştır. Yapılan Scheffe testi sonucuna göre, ailenin aylık geliri “5001-7500 TL” ve “7501 TL ve üzeri” olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık seviyeleri, ailenin aylık geliri “0-2500 TL” ve “2501-5000 TL” olan öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca ailenin aylık geliri “0-2500 TL” ve “2501-5000 TL” olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık arasında anlamlı bir farklılaşma tespit edilmemiştir.

3.3.4 Toplam Sosyal Aktivitelere Katılım Süresine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Öğrencilerinin sosyal aktivitelere katılım süresine bağlı olarak bilgisayar oyun bağımlılığı arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olup olmadığı belirlemek amacıyla ANOVA analizi yapılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin sosyal aktivitelere katılım süresine göre karşılaştırılması

Sosyal Aktivitelere Katılım Süresi	N	$\bar{X}$	SS	F	p	Anlamlı Fark
(1) Hiç	42	65.40	26.13	3.014	0.019	1-5
(2) 1 saatten az	71	55.55	23.48			
(3) 1 - 5 saat	89	58.46	22.62			
(4) 6 - 9 saat	39	51.43	20.81			
(5) 10 saat ve üzeri	15	45.10	28.96			

Elde edilen bulgulara dayanılarak, öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının sosyal aktivitelere katılım süresine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olduğu anlaşılmaktadır, $[F(4,251)=3.014, p<.05]$. Yapılan

Scheffe testi sonucu incelendiğinde, sosyal aktivitelere hiç katılmayan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık seviyeleri ($\bar{X}=65.40$), “10 saat ve üzeri” olan öğrencilere ($\bar{X}=45.10$) oranla daha yüksek çıkmıştır.

4. Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmada, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin belirlenmesi ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi hedeflenmiştir. Çalışma kapsamında, öğrencilerin cinsiyet, başarı durumu, ailenin aylık geliri ve sosyal aktivitelere katılım süresi gibi değişkenler ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı farklılık olup olmadığı analiz edilmiştir. Elde edilen sonuçların alanyazındaki çalışmalarla benzerlikleri ve farklılıkları tartışılmıştır.

Araştırma kapsamında elde edilen sonuçlar incelendiğinde, öğrencilerin önemli bir kısmının dijital oyun oynadığı tespit edilmiştir. Ayrıca ilgili alanyazında yer alan çalışmalar incelendiğinde, öğrencilerin önemli bir oranda dijital oyun oynadıkları görülmüştür (Tüzün ve Özdiç, 2010; Ünal vd., 2013). Ancak Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2004) tarafından ODTÜ ve Gazi Üniversitelerinde yapılan çalışmada, ODTÜ’deki öğrencilerin %27,1’sinin oyun oynadığı, Gazi Üniversitesindeki öğrencilerin ise %48,3’ü oyun oynamadığı tespit edilmiştir. Topal ve Aydın (2018) yürüttüğü araştırmada da, öğrencilerin çoğunun bilgisayar oyunu oynamadığı saptanmıştır.

İncelenen öğrenci kitlesinin büyük ölçüde mobil araçlardan oyun oynadığı belirlenmiştir. Dolayısıyla, öğrencilerin küçük yaştan itibaren mobil araçlarla tanıştıkları ve bu araçları aktif olarak kullandıkları yorumu yapılabilir. Ayrıca günümüzde mobil araçların işlevsel olarak bilgisayarların düzeyine yaklaştığı söylenebilir. Kurtbeyoğlu (2018) ile Taylan, Topal ve Ayas (2018) tarafından yapılan çalışmalarda da, öğrencilerin genellikle cep telefonundan oyun oynamayı tercih ettikleri saptanmıştır. Ancak Ünal vd., (2013) yürüttüğü araştırmada, oyun oynayanların önemli bir kısmı bilgisayar üzerinden oynadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Haftalık dijital oyun oynama süresi incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin genel anlamda haftada 1-5 saat oynadıkları sonucuna varılmıştır. Ayrıca haftada 21 saat ve üzeri oyun oynadığını ifade eden beş öğrencinin bulunması dikkate değerdir. Yapılan araştırmalar bağlamında da, hiç bilgisayar oyunu oynamayan veya haftalık bir saat ya da daha az oyun oynayan öğrenci grubunun çoğunlukta olduğu saptanmıştır (Ogletree ve Drake, 2007; Thomas ve Martin, 2010). Araştırmaya katılan öğrencilerin büyük ölçüde dijital oyunlara hiç para harcamadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgu Özdemir (2018) ile Kurtbeyoğlu (2018)’nin araştırmadaki sonuçlar ile tutarlılık göstermektedir. Ancak Köselören (2017) yürüttüğü çalışmada, öğrencilerin 5’te 1’inin 10-30 TL arasında oyuna harcama yaptığı sonucuna ulaşmıştır.

Araştırma sonucunda, evde oyun oynayan öğrencilerin çoğunlukta olduğu, en çok eğitici oyunları tercih ettiği, genellikle seyahat ederken ve boş zamanlarında oyun oynadıkları saptanmıştır. Tüzün ve Özdiç (2010)’in araştırmasında ise, öğrencilerin önemli bir oranı (%90) evde oyun oynamayı tercih ettiği ve bilgisayar oyunları eğitim amaçlı kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Diğer yandan farklı çalışmalarda, öğrencilerin en çok tercih ettikleri oyun türleri strateji ve spor/yarış oyunları (Durdu vd., 2005; Taylan, Topal ve Ayas, 2018; Uluyol vd., 2014), hareket/serüven türünde oyunlar (Özdemir, 2018), bulmaca/zeka oyunları (Topal ve Aydın, 2018; Ünal vd., 2013), aksiyon-macera, savaş (Köse, 2013; Taylan, Kara ve Durğun, 2018) olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Başka bir çalışmada ise, erkek öğrencilerin daha çok dövüş, spor, aksiyon/serüven gibi oyun türlerini, kadınların ise bilgi yarışması, klasik oyun tahtası, bulmaca, oyun kağıdı/zar türündeki oyunları tercih ettiği tespit edilmiştir (Sherry vd., 2003). Araştırma sonuçlarının birbirinden farklılık göstermesinin nedeni, farklı bölgelerdeki ve şehirlerdeki öğrenci profilinin de farklı olabileceğinden kaynaklanabilir.

Bu çalışmadan elde edilen diğer bir sonuç, 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 olduğudur. Yiğit (2017) yaptığı çalışmada, çocukların %40,9’unun dijital oyun bağımlısı olmadığını, %44’ünün risk grubunda olduğunu, %15,1’inin ise dijital oyun bağımlısı olduğunu tespit etmiştir. Ancak Oral (2018) çalışmasında, öğrencilerin çoğunun bağımlı olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Bazı çalışmalarda ise, öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük seviyede (Aras, 2019; Grishina ve Volkova, 2017; Şahin ve Tuğrul, 2012), bazı çalışmalarda riskli düzeyde (Bilgin, 2015) olduğu saptanmıştır.

Araştırmada elde edilen sonuçlardan biri de, öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinde cinsiyet değişkenine göre istatistiksel açıdan anlamlı bir farka rastlanmadığıdır. Farklı çalışmalarda bu araştırmayı destekler sonuçlar görülmektedir (Bilge, 2012; Madran ve Çakılcı, 2014). Bu bulgu ile farklılık gösteren çalışma sonuçları da vardır. Konuyla ilgili yapılmış çalışmalar incelendiğinde, bazı çalışmalarda erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla (Arslan vd., 2015; Erboy ve Vural, 2010; Horzum, 2011; Karacaoğlu, 2019; Kınay, 2019; Köselören, 2017; Smohai vd., 2017; Vollmer vd., 2014), bazı çalışmalarda da kız öğrencilerin erkek öğrencilere oranla (Öncel ve Tekin, 2015; Topşar, 2015) bilgisayar bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Araştırma sonuçlarına göre, “her yıl en az bir zayıfı olan” ve “her yıl sınıfı geçen, ama başarı belgesi almayan” öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin, “her yıl takdir belgesi alan” öğrencilere oranla daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Elde edilen sonuçlara dayanılarak, ailenin aylık geliri “5001-7500 TL” ve “7501 TL ve üzeri” olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık seviyeleri, ailenin aylık geliri “0-2500 TL” ve “2501-5000 TL” olan öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Başka bir ifade ile gelir seviyesi yüksek olan ailelerin çocuklarının oyun bağımlılık seviyelerinin daha yüksek olduğu söylenebilir. Söz konusu sonuçlar benzer araştırmalarla tutarlı bulunmuştur (Çavuş vd., 2016; Kestane, 2019). Ancak yapılan bazı araştırmalarda, oyun bağımlılığı ile ailenin geliri arasında anlamlı fark saptanmamıştır (Kınay, 2019). Ailenin aylık gelir seviyesinin yükselmesi teknolojik araçların çeşitlenmesine, böylece çocuklarının oyun bağımlısı olmasına neden olabilir. Ayrıca gelir seviyesi yüksek olan ailelerin yoğun iş hayatları nedeniyle çocuklarına karşı ilgilerinin düşmesine, dolayısıyla çocuklarının boş zamanlarında oyun oynamasına ve oyun bağımlılığı sonuçlarına neden olabilir.

Araştırmada, sosyal aktivitelere hiç katılmayan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık seviyeleri, sosyal aktivitelere haftada “10 saat ve üzeri” katılan öğrencilere oranla daha yüksek çıkmıştır. Dolayısıyla sosyal aktivitelere katılma sıklığı arttıkça bilgisayar oyun bağımlılığının düştüğü söylenebilir. Başka bir ifade ile anti-sosyal yaşama sahip olan öğrencilerin yaşamlardaki olumsuzluklardan uzaklaşmak amacıyla dijital oyuna yönelerek kendilerine sanal gerçeklik oluşturdıkları belirtilebilir.

Investigation of Secondary School Students' Tendencies to Playing Digital Games and Computer Game Addiction Levels: The Case of Malatya Province

Extended Abstract

In this study, it is aimed to determine the tendencies of students in secondary school to play digital games and computer game addiction levels in Malatya Province. In this research, we try to answer the following questions:

1. How is the distribution of secondary school students' tendency to play digital games?
2. What are the computer game addiction levels of secondary school students?
3. Do computer game addiction levels of secondary school students differ according to gender, academic success, family's monthly income, and total duration of participation in social activities?

In the study, the general screening model, one of quantitative research methods, was used. The research was conducted in the fall term 2019-2020. The participants were students in secondary school, Malatya located at eastern Turkey. The sample consisted of 286 students, including 136 women and 150 men. "Personal Information Form" and "Computer Game Addiction Scale for Children" developed by Horzum, Ayas and Çakır-Balta (2008) were used as data collection tools. Descriptive statistics (frequency and percentage), one-way ANOVA and independent samples t-test techniques were used for data analysis in SPSS program. After the variance analysis was conducted, Tukey HSD multiple comparison test was used as a post-hoc analysis to determine difference among the groups.

As a result, it was determined that a significant number of the students played digital games. Most of the students played games on mobile devices. When the results were analyzed, it was found that most of the students played game at their homes and they mostly preferred educational games. In addition, the participants usually played digital games in their travels and spare times. It was concluded that most of the students played 1-5 hours in a week. Besides, five students stated they played over 21 hours in a week. However, most of the students did not spend money for digital games.

According to the results of the data analysis, the computer game addiction of the students was at medium level. In addition, the students' addiction levels in the factors of "not leaving the game" and "associating the game with real life" were determined to be low. On the other hand, the level of addiction was medium level in "disrupting tasks due to the game" and "preferring the game to other activities". It was concluded that computer game addiction levels of students did not statistically differ in terms of gender. Next, the computer game addiction levels of the students who "have at least one low grade every year" and "who pass the class every year but do not receive the appreciation certificate" were higher than the students who have "appreciation certificate every year". It was determined that the children whose families have high incomes had higher game addiction level. Finally, the computer game addiction levels of students who never participated to social activities were higher than the students who participated to social activities "10 hours and more" per week.

Keywords: digital games, computer games, game addiction, game habits

Kaynaklar

- Akçay, D., ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- AMATEM. (2008). Bilgisayar ve internet, Ankara.
- Aras, S. (2019). *Bilgisayar oyun bağımlılığının ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelenmesi (Bursa ili örnekleme)*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., ve Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8), 34-58, DOI: 10.17361/UHIVE.2015813153
- 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.
- Büyüköztürk, Ş. (2017). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı: İstatistik, araştırma deseni, SPSS uygulamaları ve yorum [Data analysis handbook for social sciences: Statistic, research design, SPSS applications and comment]*. Baskı (23rd Edition). Ankara: Pegem Akademi.
- Cesarone, B. (1994, Ocak). Video games and children. ERIC Digest. (Eric Database: EDO-PS-94-3). [Çevrim-içi: <http://www.kidsource.com/kidsource/content2/video.games.html>], Erişim tarihi: 12 Kasım 2019.
- Çankaya, G., ve Ergin, H. (2015). Çocukların oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1(2), 283-297.

- Çavuş, S., Ayhan, B., ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- Durdu, P. O., Hotomaroğlu, A., ve Çağıltay, K. (2004). *Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma*. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara.
- Durdu, P., Tüfekçi, A., ve Çağıltay, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arasında karşılaştırmalı bir çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19, 66-76.
- Erboy, E., ve Vural, R. A. (2010). İlköğretim 4 ve 5 sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329. DOI: 10.1542/peds.2010-1353
- Gökçearslan, Ş., ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). *Video game addiction: Does it exist?* In J. Goldstein & J. Raessens (Hrsg.), *Handbook of Computer game studies*. s. 359–368. Boston: MIT Press.
- Grishina, A. V., & Volkova, E. N. (2017). Features of the subjectivity structure of teenagers with different level of computer game addiction. *Journal of Pharmaceutical Sciences and Research*, 9(7), 1108.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 290–292. DOI:10.1089/cpb.2006.9956.
- Gürçan, A., Özhan, S., ve Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 2008, 1-50*. [Çevrim-içi: https://cscmp.org/CSCMP/Educate/SCM_Definitions_and_Glossary_of_Terms/CSCMP/Educate/SCM_Definitions_and_Glossary_of_Terms.aspx], Erişim tarihi: 18 Aralık 2019.
- Hartmann, T. (2007). Wie gefährlich sind Spiele. Machen computerspielegewalttätig? Zum kommunikationswissenschaftlichen und medienpsychologischen Forschungsstand. [Çevrim-içi: http://www.spielbar.de/neu/pcontent/uploads/2008/08/hartmann_machen_computerspiele_gewalttaetig.pdf], Erişim tarihi: 12 Kasım 2019.
- Horzum, M., Ayas, T., & Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği [Computer game addiction scale for children]. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 3(30), 76-88.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.
- Horzum, M. B., Güngören, Ö. C., ve Kaymak-Demir, Z. (2017). *Teknolojinin olumsuz etkileri*. Ankara: Vize Yayınları.
- İrmak, A. Y., ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Karasar, N. (2008). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, Nobel Yayınevi, 18. Baskı.
- Kestane, M. (2019). *Dijital oyun bağımlılığının ilköğretim ikinci kademe çağındaki öğrencilerin akademik başarısı ile ilişkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Biruni Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kınay, B. (2019). *Ergenlerde oyun bağımlılığının sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma ile ilişkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Köse, Z. (2013). *13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması (Kütahya ili örneği)*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Köselören, M. (2017). *İnternet, online oyun ve bağımlılık*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- 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.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. DOI: 10.1089/cyber.2009.0229

- Mustafaoğlu, R., ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Ogletree, S. M., & Drake, R. (2007). College students' video game participation and perceptions: Gender differences and implications. *Sex Roles*, 56(7-8), 537-542.
- Oral, A. H. (2018). *İlkokul 4. Sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Öncel, M., ve Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Özdemir, Z. (2018). Üniversite öğrencilerinin akıllı telefon oyun tercihleri ile cinsiyet, gelir ve akıllı telefon kullanım alışkanlıkları arasındaki ilişkiler üzerine inceleme. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 4(2), 79-107.
- Schulte-Markwort, M. (2005). Kinder und computer. In: *Wiener Klinische Wochenschrift*. 117(5-6), pp. 173- 175.
- Sherry, J. L., deSouza, R., Greenberg, B. S., & Lanchlan, K. (2003). *Video games uses and gratifications as predictors of use and game preference among different age cohorts*. Paper presented at Mass Communication Division, International Communication Association Conference, San Diego, CA.
- Smohai, M., Urbán, R., Griffiths, M. D., Király, O., Mirnics, Z., Vargha, A., & Demetrovics, Z. (2017). Online and offline video game use in adolescents: Measurement invariance and problem severity. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 43(1), 111-116.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). Defining the levels of computer game addiction of the primary school students. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Tarhan, N. (2007). Çocuklar bilgisayar oyunlarından etkilenir mi? *Tefekkür Dergisi*, 19(1). [Çevrim-ici: https://www.tefekkurdergisi.com/YazarYaziCocuklar_Bilgisayar_Oyunlarindan_Etkilenir_mi-83385-233295.html], Erişim tarihi: 02 Aralık 2019.
- Tarhan, N., ve Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık sanal veya gerçek bağımlılıkla başa çıkma*. İstanbul: Timaş Yayıncılık.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., & Durğun, A. (2018). A study on computer game habits and game preferences of secondary and high school students. *Pesa International Journal of Social Studies*, 3(1), 78-87.
- Taylan, H. H., Topal, M., & Ayas, T. (2018). Investigation of digital game playing tendencies of high school students in Sakarya province. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 5(1), 53-68.
- Thomas, N. J., & Martin, F. H. (2010). Video-arcade game, computer game and internet activities of Australian students: Participation habits and prevalence of addiction. *Australian Journal of Psychology*, 62(2), 59-66.
- Topal, M., ve Aydın, F. (2018). *Üniversite öğrencilerinin bilgisayarda oyun oynama alışkanlıkları ve bilgisayar oyun tercihlerinin incelenmesi: Sakarya Üniversitesi örneği*. ERPA International Congresses on Education, (pp. 203-210). 28 June-1June 2018, İstanbul/Turkey.
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zeka ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Fatih Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Torun, F., Akçay, A., ve Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1), 25-35.
- Tüzün, H., ve Özdiñç, F. (2010). *Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve tercihlerine yönelik bir durum çalışması*. II. Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu, Ankara.
- Uluyol, Ç., Demiralay, R., Şahin, S., ve Eryılmaz, S. (2014). Öğretmen adaylarının oyun tercihleri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelenmesi: Gazi Üniversitesi örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3(2), 1-7.
- Ünal, A. T., İnan, F., Kaya, M. T., Fırat, M., Güzelbaba, Z., & Bahadır, A. (2013). A study of the Turkish prospective teachers' habits, purposes and preferences for playing computer games: Maltepe University sample. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*. 4(12), 29-52. DOI: 10.5824/1309-1581.2013.3.003.x
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open*, 4(1), 1-9. DOI: 10.1177/2158244013518054
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction: A comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268-276. DOI: 10.3109/00952990.2010.491879
- Wiersma, W. (1985). *Research methods in education: An introduction*. Third edition, Allyn and Bacon Inc.
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.