

**KKTC
YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK ANA BİLİM DALI**

**ERGENLERİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ
OKULDA ÖZNEL İYİ OLUŞ VE AKADEMİK BAŞARI
AÇISINDAN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çağın BAYSAN

**Lefkoşa
Haziran, 2019**

**KKTC
YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK ANA BİLİM DALI**

**ERGENLERİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ
OKULDA ÖZNEL İYİ OLUŞ VE AKADEMİK
BAŞARI AÇISINDAN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tez Danışmanları

Doç. Dr. Murat TEZER

Yrd.Doç.Dr. Ayhan Çakıcı EŞ

Çağan BAYSAN

**Lefkoşa
Haziran, 2019**

JURİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne,

Çağan BAYSAN'ın “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öznel İyi Oluşları ve Akademik Başarıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” çalışması, 28 Haziran 2019 tarihinde jürimiz tarafından Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

	Adı ve Soyadı	İmza
Başkan	: Prof. Dr. Zehra Altınay GAZİ	
Üye	: Doç. Dr. Yağmur ÇERKEZ	
Üye (Danışmanlar) :	Yrd. Doç. Dr. Ayhan Çakıcı Eş	
	Doç. Dr. Murat Tezer	

Onay

Yukardaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Fahriye ALTINAY AKSAL
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Hazırlamış olduğum yüksek lisans tezimde, projelendirilmesinden sonuçlanmasına kadarki süreçte her türlü bilimsel ve akademik kurallara itina ile uyduğumu, tezimde yer alan tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, bilimsel yazım kurallarına uygun şekilde hazırladığım bu çalışmamda dolaylı veya doğrudan yaptığım her türlü alıntıyı kaynakçada gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden ibaret olduğunu taahhüt ederim.

Çağan BAYSAN

ÖNSÖZ

Yakın Doğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, Yüksek Lisans Programı'nın gereği olarak hazırlanan bu araştırmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları ve akademik başarıları arasındaki ilişkinin incelenmesidir.

Bu araştırmamın tamamlanmasında deneyimi ve bilgisiyle benden yardımlarını esirgemeyen, tüm bilgi ve becerisiyle yanımda olan çalışma anında eksiklerin düzeltilmesi giderilmesi için emeğini ve bilgisini esirgemeyen tez danışmanım Sayın Doç. Dr. Murat TEZER hocama teşekkürlerimi bir borç bilirim. Tüm çalışma boyunca her zaman olumlu yönde eleştirileriyle teze katkıda bulunan, sabırla ve özenle beni dinleyip çalışmamı ileriye taşıyan danışmanım Sayın Yrd. Doç. Dr. Ayhan ÇAKICI EŞ'e sonsuz teşekkür ederim.

Çalışmamın tamamlanmasında beni motive eden ve her zaman olumlu yönde etkileyen Sayın Prof. Dr. Fahriye ALTINAY'a, jüride yer alarak beni sabırla dinleyen ve desteklerini esirgemeyip teze katkıda bulunan Sayın Prof. Dr. Zehra ALTINAY ve Sayın Doç. Dr. Yağmur ÇERKEZ'e sonsuz teşekkürler.

Çağan BAYSAN

ÖZET

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE ÖZNEL İYİ OLUŞLARI VE AKADEMİK BAŞARILARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

ÇAĞAN, Baysan

Yüksek Lisans, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Rehberlik ve Psikolojik
Danışmanlık Ana Bilim Dalı
Tez Danışmanları:

Doç. Dr. Murat TEZER

Yrd.Doç.Dr. Ayhan Çakıcı Eş

Haziran 2019, 95 sayfa

Bu araştırmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları ve akademik başarıları arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Ayrıca, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri, okulda öznel iyi oluşları, akademik başarıları da araştırılmıştır. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının ve okulda öznel iyi oluşları cinsiyetlerine, sınıf düzeyine, dijital oyun oynama sürelerine göre farklılaşıp farklılaşmadığı da araştırılmıştır. Bunların yanında, ortaokul öğrencilerinin karne not ortalamaları, dijital oyun oynamaya başlama yaşları, dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları arasındaki ilişkiler yapılan bu araştırmayla ortaya konulmuştur.

Bu araştırmada, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları ve akademik başarıları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlandığından, nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Bu araştırmanın evreni, 2018-19 öğretim yılında Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı'na (KKTC MEKB) bağlı ortaokullardaki öğrenciler oluşturmuştur. Nicel veriler, Lefkoşa, Magosa, Güzelyurt, Girne, Lefke ve İskele'deki ortaokullara giden 600 öğrenciden toplanmıştır. Öğrencilere, "Dijital Oyun Bağımlılığı" ve "Okulda Öznel İyi Oluş" ölçekleri ve demografik sorular uygulanmıştır. Elde edilen veriler SPSS24 (Statistical Package for Social Sciences) programı ile analiz edilmiştir.

Ortaokul öğrencilerinin ölçeklere verdikleri cevaplardan, kendilerinin dijital oyun bağımlılıklarının olmadığını savunmaktadırlar. Bunun yanında öğrencilerin okulda öznel iyi oluşlarının genel olarak iyidir. Fakat, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının kızlara nazaran daha fazla olduğu görülmüştür. Tam tersine kız öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları erkeklere nazaran daha fazla olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, sınıf düzeyinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı aynı düzeydedir. Bunun yanında, öğrencilerin ortaokuldaki ilk yıllarındaki öznel iyi oluşları son yıllarındakine göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Öğrencilerde oyun oynama süresi arttıkça öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı da artmaktadır ve oyun oynama süresi azaldıkça öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları da artmaktadır. Diğer bir sonuç ise, ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlara başlama yaşı arttıkça oyun bağımlılığı da azalmaktadır.

Öğrencilerin geçen yılki karne notu arttıkça oyun bağımlılığı da azalmaktadır. Bunun yanında, akademik başarısı arttıkça okulda öznel iyi oluşları da arttığı ve tam tersine öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça okulda öznel iyi oluşları azalmaktadır. Bu durumda, ebeveynler çocuklarının durumunu zarar fayda açısından da gözeterek dijital oyun oynama miktarı ve süresini azaltmaya, ayrıca erken yaşlarda dijital oyun oynama sınırlandırmasına gitmelidirler.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, öznel iyi oluş, akademik başarı, ortaokul öğrencileri

ABSTRACT

INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN SECONDARY SCHOOL STUDENTS' DIGITAL GAME ADDICTION AND SUBJECTIVE WELL-BEING AND ACADEMIC ACHIEVEMENT

BAYSAN, Çağın

Graduate School of Educational Sciences, Department of Guidance and Psychological Counseling

Thesis Supervisors:

Assoc. Prof. Dr. Murat TEZER

Assist. Prof. Dr. Ayhan ÇAKICI EŞ

June 2019, 95 pages

The aim of this study is to investigate the relationship between secondary school students' digital game addiction and their subjective well-being and academic achievement at school. In addition, secondary school students' digital game addiction levels, subjective well-being at school and academic achievement were investigated. It was also investigated whether the digital game addiction scores of secondary school students and their subjective well-being at school differed according to gender, grade level, and duration of playing digital games. In addition, the relationships between the grade point average of secondary school students, the age of starting to play digital games, digital game addiction and subjective well-being in the school were revealed in this study.

In this research, relational survey model which is one of the quantitative research methods was used, since it is aimed to investigate the relationship between secondary school students' digital game addiction and their subjective well-being and academic achievement at school. The population of this study was composed of students in secondary schools of the Turkish Republic of Northern Cyprus Ministry of Education and Culture in 2018-19 academic year. Quantitative data were collected from 600 students attending secondary schools in Nicosia, Famagusta, Güzelyurt, Kyrenia, Lefke and İskele. “Digital Game Addiction” and “Subjective Well-Being at

School” scales and demographic questions were administered to the students. The data were analyzed with SPSS24 (Statistical Package for Social Sciences).

According to the answers of secondary school students to the scales, they argue that they do not have digital game addictions. In addition, the subjective well-being of the students at school is generally good. However, it was seen that male students had more digital game addictions than girls. On the contrary, it was determined that female students had higher subjective well-being in school than boys. In addition, secondary school students at grade level are at the same level to digital game addiction. In addition, subjective well-being of students in their first years of secondary school is significantly higher than in their last years. Digital play addiction of students increases as the duration of play increases, and subjective well-being increases at school as the duration of play decreases. Another result is that as the age of middle school students starting digital games increases, game addiction decreases.

As the academic success of the students increased last year, game addiction decreased. In addition, subjective well-being increases at school as academic achievement increases and, on the contrary, subjective well-being at school decreases as digital game addiction increases. In this case, parents should seek to reduce the amount and duration of digital gaming, as well as the limitation of digital gaming at an early age, taking into account the situation of their children in terms of harm and benefit.

Keywords: Digital game addiction, subjective well-being, academic achievement, secondary school students

İÇİNDEKİLER

JURİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
ÖNSÖZ	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar LİSTESİ.....	x

BÖLÜM I

GİRİŞ	1
1.1.Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	15
1.3. Araştırmanın Önemi	15
1.4. Sınırlıklar.....	16
1.5. Tanımlar	16
1.6. Kısaltmalar	17

BÖLÜM II

2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	18
2.1. Oyun ve Dijital Oyun kavramı	18
2.2. Gelişen Teknoloji ve Oyunlar	20
2.3. Bağımlılık, Dijital Oyun ve Dijital Oyun Bağımlılığı.....	22
2.4. Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığın Psikolojik Etkileri.....	28
2.5. Pozitif Düşünme, Pozitif Psikoloji ve Psikolojik İyi Oluş Kuramı	29
2.6. Öznel İyi Oluş Kavramı	30
2.7. Öznel İyi Oluş İle İlgili Kuramlar	32
2.8. Öznel İyi Oluş ve Dijital Oyunlar	34
2.9. Dijital Oyunların Ergenler Üzerindeki Olumsuz Etkileri.....	36
2.10 . İlgili Araştırmalar	37

BÖLÜM III

YÖNTEM.....	42
3.1. Araştırma Modeli	42
3.2. Evren ve Örneklem.....	42
3.3. Veri Toplama Araçları.....	43
3.4. Verilerin Toplanması.....	45
3.5. Verilerin Analizi.....	45

BÖLÜM IV

BULGULAR.....	46
4.1. Ortaokul Öğrencilerinin Demografik Özelliklerine Göre Frekans ve Yüzdeleri	46
4.2. Araştırmanın Alt Amaçlarına Yönelik Bulgular	50

BÖLÜM V

TARTIŞMA	58
----------------	----

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER	61
6.1. Sonuçlar.....	61
6.2. Öneriler.....	62
KAYNAKÇA.....	64
EKLER.....	89
EK : 1 Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Öznel İyi Oluşları ve Akademik Başarıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.....	89
EK 2. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	91
EK 3. Ergenler İçin Kısa Okulda Öznel İyi Oluş Ölçeği	94
EK 3. Katılımcı Bilgi Sayfası ve Aydınlatılmış Onam Formu.....	95

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Dağılımları.....	43
Tablo 2. Öğrencilerin Sınıflarına Göre Dağılımları	46
Tablo 3. Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Süresi	46
Tablo 4. Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Sıklığı	46
Tablo 5. Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Alanına Göre Dağılımları.....	47
Tablo 6. Öğrencilerin Dijital Oyun Oynamaya Başlama Yaşlarına Göre Dağılımları	47
Tablo 7. Öğrencilerin Geçen Yıllık Karne Not Ortalaması.....	48
Tablo 8. Öğrencilerin Dijital Oyun Oyunları Hangi Cihazla Oynadıklarına Yönelik Dağılımları.....	48
Tablo 9. Öğrencilerin Ders Çalışma Sıklığı	49
Tablo 10. Öğrencilerin Ders Çalışma Süresi.....	49
Tablo 11. Öğrencilerin Oynadıkları En Yaygın Oyunlar	49
Tablo 12. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutlarına yönelik verdikleri yanıtların ortalama ve standart sapma değerleri	50
Tablo 13. Ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluşları ölçeği ve alt boyutlarına yönelik ortalama ve standart sapma değerleri	51
Tablo 14. Ortaokul Öğrencilerinin Okulda Öznel İyi Oluş Puanlarının Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre İncelenmesi.....	52
Tablo 15. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Öğrencilerin Sınıf Düzeyine Göre İncelenmesi.....	53
Tablo 16. Ortaokul Öğrencilerinin Okulda Öznel İyi Oluş Puanlarının Öğrencilerin Sınıf Düzeyine Göre İncelenmesi.....	53
Tablo 17. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Puanları Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Sürelerine Göre İncelenmesi.....	54
Tablo 18. Ortaokul Öğrencilerinin Okulda Öznel İyi Oluş Puanlarının Öğrencilerin Oyun Oynama Süresine Göre İncelenmesi.....	55
Tablo 19. Ortaokul Öğrencilerinin Karne Not Ortalamaları, Dijital Oyun Oynamaya Başlama Yaşları, Dijital Oyun Bağımlılığı İle Okulda Öznel İyi Oluşları Arasındaki İlişki.....	56

BÖLÜM I

GİRİŞ

Araştırma kapsamında, bu bölüm içerisinde araştırmada ele alınan probleme, amaca, öneme, sınırlılıklara ve tanımlara yer verilerek değerlendirilmeye çalışılmıştır. Ayrıca araştırma kapsamı içerisinde bulunan birtakım kavramlara ve onların kısaltmaları da yer almaktadır.

1.1. Problem Durumu

Günümüzde geleneksel oyunlardan farklı özelliklere sahip olan bilgisayar oyunları popüler bir dinlenme ve eğlence aracı olmuştur (Liu ve Chang, 2016). Cesarone (1994) bilgisayar oyunlarının, çocukların bilgisayar okuryazarlığı bilgisi kazanabilmeleri için oldukça elverişli bir yol olduğunu ifade etmektedir. Aynı zamanda dijital oyunların el-göz arasındaki koordinasyonu sağlama, uzamsal yetenek, hayal gücü geliştirme, geometri, matematik, kimya ve fizikle ilgili üst düzey düşünebilme, nesneleri canlandırabilme ve uzayda bulunan şekillerin bütünleştirilip fayda sağlanması durumu olduğunu belirtmektedir. Tüm bu yararlarının yanında literatürde bilgisayar oyunlarının, özellikle çocuk ve gençlerin gelişimleri üzerinde çeşitli olumsuz etkiler oluşturabileceği de belirtilmiştir. Dijital oyunların uzun zaman alması, özellikle zaman kontrolü sağlamada güçlük yaşayan küçük yaşlardaki bireyleri akademik, psikolojik, sosyolojik ve fiziksel açıdan olumsuz etkileyebilmektedir (Horzum, Güngören ve Kaymak, 2017).

Gelişen teknolojinin insan yaşamına sağladığı pratiklikler ve bizlerin bazı temel yaşam alanlarımızı şekillendirdiği blindik bir gerçektir. Temel yaşam alanı göz önünde bulundurulduğunda, oyunlar da yaşam alanlarında değişimlere neden olmaktadır. Bireylerin özellikle bazı doğa olayının taklitlerini yapan oyun davranışı, günümüzde kullanılan özel yazılımlar ve oyun araçlarıyla oynanmakta olan hayali oyunlarla (dijital oyunlar) ayrı bir boyut kazanmaktadır. Gelişen teknoloji sayesinde, yaşam içerisine getirdiği kolaylıklar yanında bir takım olumsuz sonuçları da olmuştur. Yaşamakta olan bu problemlerin en önemlisi de teknoloji bağımlılığıdır. “Bilgisayar bağımlılığı”, “İnternet bağımlılığı” ve “oyun bağımlılığı” benzeri terimler, buna benzer bir durum için örnek gösterilebilir. Teknoloji bağımlılığı çocukların çekirdek aile

içerisinde ve etrafıyla olumsuz ilişki geliştirmesi, okuldaki başarısının değişmesi, okuldaki hayatına yönelik dışlanma hissi duyma durumlarına neden olabilir. Teknoloji bağımlılığının negatif yönde etkilediği bir faktörde dikkat problemidir (Hazar, 2016).

Bilgisayarda geliştirilen dijital oyunlar, çocuklarda olumlu olarak bilgisayar-okuryazarlığı, el-göz arasındaki birlikte hareket sağlama, uzamsal yeteneklerde olumlu gelişim, akılda görsellerin oluşturma, nesnelerin oluşumlarındaki nedenleri açıklayabilme ve somutlaştırma konularında değişik alanlardaki fayda edinimleri de sağlamaktadır. Bu faydalı özellikler yanında araştırma kapsamındaki dijital oyunların küçük yaşta çocuklar üzerinde istenmedik olumsuz etkilerinin de olduğu söylenebilir. Bu etkiler biyolojik ve fiziksel anlamda ele alındığında, erken çocukluk döneminde sürekli oturmaktan dolayı omurga, el ve omzun görüntüsünde ve psikomotor becerilerde sorunlar, gözde rahatsızlık, kilodaki kayıplar veya fazla kilo almaktan dolayı problem yaşayabilmektedirler. Psikolojik yönden bakılırsa, oyun çeşidine bağlı olmak üzere şiddet gösterme, duygu durumu bozukluğu, sosyal beceride gerileme durumu, dürtüsel davranış bozukluğu ve birçok anksiyete problemi de gözlemlenmektedir (Horzum, 2011).

Araştırmacılar bazı diğer kavramlar üzerinde de durmuşlardır. Örneğin, şiddet içeriğine sahip oyunlar ile yüz yüze kalmanın saldırgan davranış durumlarını, aklıdan saldırganlık düşüncesi geçirmeyi ve saldırganlık duygu durumlarını artırdığı belirtilmektedir. Böylece, empati ve toplum yapısına uygun davranışlardaki azalma sonrasında bu durum bir risk oluşturabilmektedir (Anderson, Shibuya, Ihori, Swing, Bushman, Sakamoto, Rothstein ve Saleem, 2010). Bartholow ve beraberindeki araştırmacılar (Bartholow, Bushman ve Sestir, 2006) yapmış oldukları bir araştırmada, şiddet içeren video oyunu oynamanın şiddet konusunda duyarsızlaşmaya da neden olabileceğini söylemişlerdir. Literatürde yapılan diğer araştırmalar da aynı bulgular içermektedir. Yapılmış olan araştırmalarda, içeriğinde şiddet barındıran video oyunlarının oynanması durumunda, düşünmeyi içeren ve davranışsal yönden çok fazla saldırganlığı içeren durumlar yaratabilmektedir (Prot, Anderson, Gentile, Brown ve Swing, 2014).

Bağımlılık, bireylerin günlük yaşantılarındaki işlevlerinde problem yaratan durumdur (Egger ve Rauterberg, 1996). Bağımlılık bireyin bir şeyi çok fazla yapması ile açıklanamaz (Young, 2009). Alışkanlıktan çok farklı bir durumdur. Alışkanlıkta

düzenli bir tekrar söz konusu iken bağımlılıkta, eylemin dozu da önemlidir (Can, 2007). Bağımlılık uluslararası literatürde “addiction” veya “dependence” olarak kullanılmaktadır (Günüç ve Kayri, 2010).

Bağımlılık; ruhsal bir gereksinim duymaktan ya da fizyolojiyle ilgili bir gereksinim doğmasından (yoksunluk belirtisinin oluşması) dolayı madde kullanmaya bağımlı kalma durumudur (Köroğlu, 2015). Bir başka tanımda ise bağımlılık; fizyolojik bir ihtiyaca yanıt vermeksizin bir maddenin tedavi amacı dışında, giderek artan oranlarda kullanmasıdır (Şahin, 2007). Bu tanımlar dışında literatürde kimyasal bağımlılıklarla ilgili yapılan tanımlamalardan farklı olarak, bir maddenin vücuda alınmasını içermeyen davranışsal bağımlılıklar arasındaki bilgisayar oyun bağımlılığı farklı tanımlamalara ihtiyaç duyan bir araştırma alanıdır (Speakman, Konijn, Roelofsma ve Griffiths, 2013). Bilgisayar oyun bağımlılığı spesifik bir tanım gerektiren bir alan olması nedeniyle son yıllarda araştırmacılar tarafından çeşitli tanımlamalar yapılmıştır.

Bilgisayar oyun bağımlılığı, bir oyuncunun zihninin sürekli olarak oyunla meşgul olması, uzun süre oyunla ilgilenmesi ve oyunu bırakamamasıdır (Horzum, 2011). Oyun oynayan bireylerin aile ve öğretmenleri, bireylerin zamanlarının çoğunu bilgisayar başında geçirmesinden ve ders çalışma konusunda isteksiz olmalarından dolayı rahatsız olmaktadır. Ancak bilgisayar oyunları çocukların ilgisini çekmekte ve sağlamış olduğu doyum ve motivasyon sayesinde de sürekli oynama isteği doğurmaktadır. Zamanının önemli bir kısmını oyunla geçiren bağımlı birey bir süre sonra oyun ve oyundaki karakterlerle kendini özdeşleştirebilir. Bu özdeşleştirmenin ölüme kadar giden olumsuz etkileri olabilmektedir.

Yeşilay’a (2018a) göre internet bağımlılığı/teknoloji bağımlılığı; diğer bağımlılıklarda tanımlandığı gibi bireyin kullanmak istediği teknolojik ürüne ulaşamadığı durumlarda yaşadığı sorunlar olarak tanımlanmaktadır. Her bağımlılıkta olduğu gibi bu tür bağımlılıklarda da kullanılan teknolojik araç üzerinde kontrolünün kaybolması ve süresiz kullanımı oldukça ciddi zararlara neden olmaktadır. Oyun bağımlılığı, dijital oyunlardaki bağımlılık, bilgisayar oyunlarındaki bağımlılık, video oyunlarındaki bağımlılık aslında birbiri yerine yaygın kullanılmakta olan kavramlardır (Kirriemuir, 2002).

Kişilik olarak içe kapanık, arkadaşlık ilişkisi kurmakta zorlanan gençlerin bilgisayar veya dijital oyunlara yönelmeleri muhtemeldir. Başkaları tarafından olumsuz değerlendirilmekten ve reddedilmekten korkan, engellendiğini düşünen birey öfkelenebilir ve saldırganlığa başvurabilir (Twenge, Zhang, Catanese, Dolan-Pascoe, Lyche ve Baumeister, 2007). Bu tür sonuçlar ise bireylerin, reddedilme ve dışlanma gibi problemlerle karşılaşmasına neden olabilir. Dolayısıyla, sosyal açıdan dışlanmış birey problemleri ile başa çıkabilmek için, yalnızlık duygusunu dindirebilmek için dijital oyunlarda veya sanal ortamlarda daha çok vakit geçirmek isteyebilir (Aydın, 2016).

Gentile, Choo, Liao, Sim, Li, Fung, Khoo (2011) patolojik özellikte oyun oynama davranışlarının yalnız oyun oynanılan süre içerisinde açıklanmasının doğru olmadığını belirtmektedirler. Griffiths, Kuss ve Demetrovics 2014 ise bu bulguya katılmakta ve video oyunu oynanması sırasında kontrolün kaybedilmesi, olumsuz psikolojik ve fiziki problemlerin sonuçlarının araştırılması gerekliliği üzerine dikkat çekmişlerdir. Chappell, Eatough, Davies ve Griffiths (2006) ise önem atfedilmesi, duygu durumundaki değişiklikler, tolerans geliştirilmesi, çekilme semptomu yaşanması ve nüksetme benzeri kriterlerin oyun bağımlılığı durumunda belirlenmesi gerekli diğer bağımlılık türleri gibi önemli rolünün olduğu görülmüştür. DSM 5'te internet gibi geniş alan ağlarındaki oyun bağımlılığı ile ilgili kriterlerin henüz tam olarak belirlenmediği vurgulanmış ve araştırma safhasında olduğu belirtilmiştir. Bunun yanı sıra, bağımlılık türüne de bağlı olarak oyuncuyu kompulsif oyun oynama biçimine yönelten, ısrar edici ve nüks etme biçiminde bireyin çevrimiçi etkinliklerinin desteklenip kişiyi klinik bakımdan anlamlı bozulma ve sıkıntıya sürükleyen, öğrencinin okuldaki durumunu ve günlük hayatını olumsuz etkileyen, çekilme semptomu benzeri ortaya çıkan durumlar olarak tanımlanmıştır (American Psychiatric Association, 2013). DSM 5 incelendiğinde, internetteki oyun bağımlılığına bağlı oluşturulmuş olan kriterlere bakılacak olunursa:

- En az 1 yıl süreyle 9 semptomdan 5'i bireyde olması,
- Sürekli biçimde internet oyunları ile bireyin kendini meşgul etmesi,
- Bireyin internet oyunundan uzaklaşılması durumunda bazı semptomların yaşaması,
- Tolerans-internet oyunlarını oynama gereksinimin giderek artması durumunun oluşması,

- İnternet oyunlarının oynanmasından vazgeçememeyi başaramama,
- Önceki dönemlerde ilgilenilen hobi ve eğlence aktivitelerinin kaybedilmesi,
- Psikolojik sorunlarının olması durumunun bilinmesine karşın, sürekli dijital oyunu oynama isteğinin devam etmesi,
- Sürekli oyun oynansa da, ne miktarda dijital oyun oynandığı konularında aile çevresini, terapistleri ve diğer kişilere yalan söylemek,
- Olumsuz duygu durumlarında uzaklaşılması için dijital oyunları sürekli oynanması, bireyin kendisi bakımından önemli bir ilişki durumunu, meslekteki durumunu veya eğitimdeki ilerleme fırsatının internet oyunu oynamak amacıyla tehlikeye atılması veya kaybedilmesidir. (American Psychiatric Association, 2013).

DSM 5'in önerdiği kriterler yeni test araçlarının geliştirilmesine mani olmuş (Starcevic, 2017) ve bazı akademisyenleri belirli şartları çalışmaya itmiştir (Griffiths, 2017; Kardefelt-Winther, 2014). Ayrıca, önerilmiş olan semptomların yetersiz kabul edilmesi (Kuss, Dunn, Wölfling, Müller, Hødzlek ve Marcinkowski 2017), tolere ile ilgili semptomun bu bağımlılık türüyle ilişkisinin belirsiz oluşu (Starcevic, 2017; King ve Delfabbro, 2016), açıklanmış olan durumun bir teorik yanının da yetersiz olması (Van Rooij ve Kardefelt-Winther, 2017) gibi nedenlerden dolayı bu kriterlerin bazı eleştiriler aldığı ifade edilmektedir. Araştırmacılar internetteki oyun, sosyal medya, online oyun bağımlılığı benzeri araştırma konuları bağlamında daha çok çalışma yapılması gerektiğini belirtirken, geçerlik ve güvenirlik ile ilgili araştırmalar yapılması, ölçek geliştirme ve teorik arkaplan oluşturma sonrası tanı kriterleri belirlenmesi gerektiğini söylemişlerdir (Griffiths, Kuss ve Demetrovics, 2014; Starcevic, 2017; Kardefelt-Winther, 2014; King ve Delfabbro, 2016).

Olumsuz etkiler arasında yer alan bağımlılık riskinin temeli, oyuncunun bilgisayar oyunu oynama ile elde ettiği hazzı sürekli kılmak için aşırı bir biçimde oyun oynamasıyla oluşmaktadır (Horzum ve diğerleri, 2008). Oyun, özellikle bağımlılığa dönüştüğünde olumsuz etki daha da artmaktadır (Horzum, 2011).

Öznel iyi oluş literatürde, insanların yaşamlarından memnun olma derecesi olarak tanımlanmıştır (Cihangir Çankaya, 2005). Başka bir anlamda, bireyin yaşam doyumunu ve/veya negatif-pozitif duygu durumları açısından genel bir değerlendirme biçimi olarak bilinen öznel iyi oluş, kişilerin mevcut hayatlarını değerlendirme

biçimleri, yaşam açısından doyum, evlilik açısından doyum, depresyon durumu ve/veya kaygı ile ilgili bozukluk durumunun yok olmasıyla pozitif ruh hali durumu ve duygular benzeri değişkenleri barındıran bir olgu olarak bilinmektedir (Saföz Güven, 2008). Öznel iyi oluş düzeyi bir bakıma, bireylerin hayatlarında var olan olumlu duygu ve düşüncelerin çokluğu ile pozitif yönde bir eğilim göstermektedir. Öznel iyi oluş, günümüzde, bir kişinin hayatı içinde karşılaştığı olaylar karşısında vardığı hükümleri tamamlamış olmasının bilişsel ve duygusal değerlendirmesi olarak tanımlanmaktadır (Diener, 1984). Burada bahsedilen öznel iyi oluşun bilişsel ve duyuşsal öğeleri, birbiriyle ilişkili kavramlardır. Öznel iyi oluşu yüksek düzeyde bulunan bireylerin yaşam doyumu yüksek, genelde mutlu ve hoş duygu durumları içerisinde bulunur. Tam tersine, nadiren üzüntü, keder durumu, öfke gibi negatif duygular yaşama durumu beklenir. Buna karşın, öznel olarak iyi olma durumu düşük olan kişiler yaşamdan daha az doyum, nadiren hoş duygu ve/veya doyum yaşama ve bundan daha az sıklıkla öfke durumu, gerginlik, tedirginlik durumu gibi negatif duygular yaşayabilmektedir (Yetim, 2001).

Öznel iyi oluş, kişinin öznel inancı ya da hayatının iyi gittiğini hissetmesi şeklinde de tanımlanmıştır (Lucas ve Diener, 2000). Kişiler; hoş ve hoş olmayan hisler yaşadıklarında, dikkat çekici etkinlikler yaptıklarında, yaşamlarından memnun olduklarında, çok fazla sevinç ve çok az acı yaşadıklarında maksimum öznel iyi oluş yaşamaktadırlar (Tuzgöl, Dost, 2007). Diğer bir deyişle, öznel iyi olma durumunun yüksek olması için olumlu duygulanma durumlarının negatif duygulanma durumlarından daha fazla yaşanmış olması ve kişinin hayatına dair genel veya temel bilişsel değerlendirmesinin pozitif olması gerektiği açıklanmaktadır (Tuzgöl, Dost, 2004).

Csiksentmihalyi (2017) araştırmasında bireyin kendisinden daha büyük bir şeye anlam vermesi veya ona hizmet etmesi, bireylerin öznel iyi oluşlarına katkıda bulunduğunu belirtmektedir. Öznel iyi oluş, etkileşimli bir oyun ortamı gibi, kendinden daha büyük bir şeye bağlayarak anlam yaratma ve anlamlandırma ile gelir. Bu deneyim, yaşam için daha büyük bir amaç olduğu ve bireylerin bu anlamın bir parçası olduğu duygusunu aşılır. Daha büyük bir şeyle bağlantı kurmak ve ona ait olmak da depresyona karşı etkili bir engel oluşturabilmektedir (Seligman, 2011).

Okul ile ilgili öznel iyi oluş yalnızca kendi içinde önemli olan bir unsur olmayıp, okuldaki başarı, öğrenci davranışı, okul içerisindeki temel psikolojik ihtiyaçların karşılanması gibi uyum ve birçok alanla ilgilidir (Huebner ve Gilman, 2006). Tian, Chen ve Huebner (2014) okuldaki psikolojik ihtiyaçların (okulda özerklik, okula bağlılık ve okulda yetkinlik) karşılanmasıyla okul doyumu ve okulda öznel iyi oluş değişkenleri arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunduğu belirtmiştir. Ayrıca, okul doyumunun yüksek olmasının okul aktivitelerine daha fazla katılımı, yüksek not ile öğretmenleri daha çok olumlu algılama ile ilgili olduğu belirtilmiştir (Huebner ve Gilman, 2006). Okul ile ilişkili olarak öznel iyi oluş gerek öğrencilerin psikolojik yaşamları gerekse de okul ortamıyla ilintili bir değişkendir. Bu nedenden dolayı yukarıda da verilmiş olan bilgilere ek olarak okul öznel iyi oluşu ölçmek için kısa ölçeğe aracına duyulan gereksinimden dolayı bir de ölçek geliştirilmiştir (Tian, Wang ve Huebner, 2015). Okulda öznel oluşu Tian ve arkadaşları (2015), okulda derslerdeki başarı, okul kuralları ve olanaklardan sağlanan mutluluk, öğretmenlerle olan ilişkilerinden ve aldığı eğitim dolayı memnun olması ve okulda yaşadığı olumlu duygular olarak ifade etmektedir.

Sağlam (2019) yaptığı araştırmada, dijital oyunu oynamanın öznel iyi oluşun üzerinde ne kadar pozitif bir etkiye sahip olabileceğine dair veriler sunmuştur. Spesifik olarak, dijital oyunu oynamanın daha iyi bir duygu durum, azalmış duygusal rahatsızlık, duygu düzenleme, gevşeme ve stres azaltımına yol açtığı bulunmuştur. Bu durum dijital oyunları oynarken etkileşim deneyiminin öznel iyi oluşun üzerinde olumlu bir etkiyi barındırabileceğini göstermektedir. Bununla birlikte, problemlili hale gelebilecek aşırı oyun oynamaya da dikkat edilmesi gerekmekte olup oyun oynamanın öznel iyi oluşa yararının potansiyel sağlığa yararlarını azaltmada önemli olduğu bulunmuştur. Dahası, bireyler dijital oyun oynarken ruh hallerini değiştiren ve duygularını yönetmek için dijital oyunlarla etkileşimde bulunma seçimlerini açıkça yapan bir anlayışa sahip olduklarını bildirmişlerdir. Dijital oyunun oynaması olumlu duygularla ilişkilendirilirken, aynı zamanda katılımın sürükleyici halleriyle de ilişkilendirilmiştir (Sağlam, 2019).

Allahverdipour, Bazargan, Farhadinasab ve Moeini, (2010), benzer şekilde orta dereceli oyun oynamış bireylerin oyun oynamayanlara ve çok fazla oyun oynayanlara göre daha iyi bir öznel iyi oluşa sahip olduğunu ortaya koymuştur. Oyuncular haftada ortalama 6,3 saat dijital oyun oynamışlar ve %47'si bir veya daha fazla şiddet içeren

oyun oynadıklarını belirtmişlerdir: Ölü ya da Diri, Doom, Mortal Kombat, Grant Theft Auto, Resident Evil ve Persia Prensi oynadıkları oyunların bazılarıdır. Üstelik erkek oyuncular kadın oyunculardan daha uzun süre dijital oyun oynamasına rağmen erkekler arasında daha sağlıklı bir sosyalleşme, rahatlama ve daha iyi düzeyde düzeyde bir öznel iyi oluş olması durumu ortaya çıkmıştır. Bu durum dijital oyun oynamamanın, özellikle de daha büyük sorunlara yol açtığı ortaya konmuştur. Oyuncular için etki, oyunun yaratıcı, sosyal ve duygusal faydalara olumlu katkıda bulunduğunu belirten diğer kişiler tarafından da bildirilmiştir (Kutner ve Olson, 2008).

Orta düzeyde dijital oyun oynamanın bireylerin öznel iyi oluşları üzerinde endişe etmemize neden olan hiçbir kanıt rastlanmamıştır. Dijital oyun oynama davranışını sıkça ve genel ilgi (hobi) olarak benimseyen bireyler bile, açık hava etkinlikleri ve spor aktiviteleri gibi diğer faaliyetlerden ve ilgi alanlarından vazgeçmezler. Dijital oyunların bireyleri sosyal ortamdan uzaklaştırmadığını, tam aksine bireyler için ortak amaç belirleme ve akran ilişkileri sürecinde arkadaşlarla birlikte olmak eğlenceli bir boş zaman değerlendirme aktivitesi olduğunu göstermektedir. Bunun yanında dijital oyunların etkileşimli nitelikleri olan mesajlaşma, müzik dinleme, müzik dinlerken oyun oynama gibi nitelikleri bireylerin yalnız (tek başına bir oda ya da kafede) olduğu durumlarda da oldukça çekici bir nitelik kazanmaktadır. Çünkü sanal dünya, içerisinde bireylerin her şeyi yapabildikleri sanal “bir dünyaları” vardır ve bireyler bu sanal dünya içinde yaşamaya ihtiyaç duyarlar (Sağlam, 2019).

Bilindik dijital video oyunlarının biliş açısından veya motivasyon, duygusal ve sosyal açıdan yararlarının olduğu söylenilmektedir. Stratejik düşünme tarzı geliştirme, geri bildirim verme süresini hızlandırma, dikkat üzerindeki gelişimi artırma, görsel açıdan algıyı çabuklaştırma, akılda 3 boyutlu olarak nesneleri döndürmeyi kolaylaştırm, problem çözmeyi geliştirmektedir. Biliş açısından yararları ise; akademik başarı ve sonuç kısmına ulaşmada motivasyon artırma, oyun dışındaki olaylarda da kaybetme ve bunlarla başa çıkma durumlarını öğrenme olduğu söylenebilir. Motivasyon açısından yararları ise; olumlu duygu durumunu geliştirme, bireyin motivasyonunu yükseltme, rahatlama durumu, özgüveni sağlama ve kaygı durumunu düşürmedir Duygusal yararlarına bakıldığında; bir toplulukla baş edebilme ya da idare etme yetisi kazanma, sosyal becerilere sahip olma durumu ve ortak ilgi alanı olarak kişileri tespit etmedir. Sosyal yararlarına bakıldığında; hedef kitle

belirleme, dil yeteneğini geliştirme, temel matematik yeteneğini geliştirme ve okuma yeteneğini geliştirme, eğitimde kolaylık sağlama gibi yararlarının bulunduğu bilinmektedir (Granic, Lobel ve Engles, 2014; Steinkuehler ve Duncan, 2008; Ventura, Shute ve Zhao, 2013; Csikszentmihalyi, Rathunde ve Whalen, 1993; Griffiths, 2002).

Bundan 15 yıl önce, Tayvan'da 1228 ortaokul öğrencisiyle (5. ve 8. Sınıflar arasında) yapılmış olan araştırmada dijital video oyunlarının okul başarısını negatif yönde etkilediği, aile içinde sorunlara ve kırıngılığa neden olduğu belirtilmiştir. Bunun yanında, değişik duyum arayışları içerisinde bulunmuş çocukların, bazı erkeklerin ve yoğunlukla sıkıldıklarını belirten bireylerin oyun bağımlılığına daha yatkın oldukları açıklanmıştır (Chiu, Lee ve Huang, 2004).

Böyle bir benzer araştırmada, Çin'de sekiz ile on beş yaş arasındaki 68 çocuk ile yapılmış olan (34 kontrol grubunda, 34 video oyunu bağımlısı grubu) araştırmada psikolojik durumları, davranış sorunları ve aile içinde bulunan ilişki şekillerine bakılmıştır. Yapılan bu araştırma ile, dijital oyun oynama bağımlısı olan bu küçük yaşta çocukların, dijital video oyunu oynama bağımlısı olmayan diğer çocuklara nazaran daha fazla ruhsal ve davranışsal sorunlar gösterdiği, depresyon, anksiyete, geri çekilme benzeri problemler yaşadıkları, okul ve sosyal hayatta sorunları olduğu ve bu problemlerin de ailedeki bağların daha zayıf olmasıyla bağlantılı olduğu belirlenmiştir. Dijital video oyunlarındaki bağımlık urumu olan çocuklar gözetildiğinde, bu ailelerde ebeveynlerin çocuklarıyla nadiren samimi ilişkiler kurduğu, çocuklarıyla nadiren iletişim kurduğu, ailesinde video oyun bağımlılığı olmayan çocuklara göre daha fazla aile içinde çatışmalar olduğu belirlenmiştir. Araştırma sonucuna bağlı olarak video oyun bağımlısı çocuklarda daha yüksek düzeyde davranış problemleri ve sorunlu ailelerin olduğu görülmüştür (Yanguo, Xiying ve Xinsheng, 2003).

Yapılmış olan araştırmalara ek olarak, özellikle erkek çocuklarında kız çocuklarına nazaran daha fazla oyun bağımlılığı olduğu literatürde yaygın bulunan bir bulgu olarak yansımaktadır (örn. Johansson ve Gotestam, 2004; Phillips, Rolls, Rouse ve Griffiths, 1995; Yang, 2005; Tazawa ve Okada, 2001; McClure ve Mears, 1984). Benzer şekilde Fisher (1994), video oyunlarının olumsuz duygu durumları ve davranış durumlarını yarattığını söylemiştir. Dijital oyun oynama sıklığının, rekabetçi ortam arayışı, yarışma isteği ve bilim kurgu filmleri izleme sıklığı erkek olan bireylerde kadınlara nazaran daha fazla olduğu görülmüştür (McClure ve Mears, 1984).

Türkiye'nin 2017 yılındaki oyun oynayanlar gözetildiğinde piyasa büyüklüğü yaklaşık olarak 775 beş milyon dolar olduğu söylenirken, yaklaşık 31 milyon oyuncu sayısının bulunduğu ve çoğunlukla mobil olarak oynanan oyunların tercih edildiği ortaya konulmuştur. Bu oyuncuların yarısından fazlasının erkek olduğu ve bu erkeklerin beşte birinden azının 10-20 yaş aralığındaki, beşte birinden fazlasının 21-35 yaş arasında ve yaklaşık olarak %3'ünün 36 ile 56 yaş arasında oldukları görülmüştür. Oyun oynayan bu oyuncuların yarısından azını oluşturan kadınların onda birinin ise on ile yirmi yaş arasında, beşte birinin 21-35 yaş arasında ve onda birine yakının 36-50 yaş arasında oldukları belirtilmiştir. Dijital oyun oynayan bu oyuncuların üçte birinden az fazlası gerek bilgisayar, gerekse de oyun konsolu, bunun yanında mobil cihazlar ile oyun oynadıkları belirtilmiştir. Bunun yanında dünyadaki oyun sektörü gözetildiğinde Türkiye'nin sıra olarak 18 inci oyun sektöründe olduğu görülmektedir (McDonald, 2018; Statista, 2019).

Ortaokul ve liselerdeki öğrencilerin katılımıyla yapmış oldukları çalışmada Taylan, Kara ve Durğun (2017), öğrencilerin en çok çevrimiçi oyun türünü tercih etmekte olan öğrencilerin yarısından fazla, çevrimdışı oyun çeşitlerini tercih eden öğrencilerin 217 kişinin yarısından az olduğunu belirlemişlerdir. Öğrencilerin yarısından fazlası en fazla tercih ettikleri oyun platformlarının yarısından fazlasının bilgisayar oluşu dikkat çekicidir. Bilgisayarı ise %27'yle cep telefonu, %13 ile tablet, %3,5'ünü ise oyun konsolu takip etmektedir. Kişiler günlük yaşamdan uzaklaşarak, keyif aldıkları aktivitelere gidmekte veya gerçek yaşamdan daha tehlikesiz tipik kopyası olan dijital oyunlara yönelmekte olduğu görülmüştür (Darıcı, 2015). Oyun oynayanların hayal dünyasındaki yeni başarılar elde edebilmesi amacıyla; gerek asker, gerekse savaşçı benzeri karakterlere bürünmelerinde dijital oyunlarda kullanılan grafiklerin ve seslerin büyük yardımı bulunmaktadır. Dijital oyunlardaki değişik kimliklerin canlandırılmasının yanında, diğer ülkelerde bulunan kişilerle çevrimiçi ortamlar içerisinde bir araya gelinerek gençler çevrimiçi oyunlara alışkanlık kazanmaktadırlar (Erboy ve Akar Vural, 2010). Eş zamanlı oynanan bu oyunlarda (League of Legends, World of Warcraft vb.), farklı oyuncularla bir araya gelmek amacıyla aynı anda birlikte çalışarak bir lonca, klan gibi gruplara katılmak gerekliliği hemen hemen bu tür oyunlarda vardır (Wan ve Wen, 2013).

Mevcut hayatımızdaki gibi klanlar içerisinde bir takım hiyerarşiler söz konusudur. Mesela; seçilmiş olan klan komutanı, klanı ayakta tutmak ve/veya diğer

klanlar ile bir savaşı yönetmekle görevlendirilmiş olurlar. Böylece, aldıkları bu sanal rütbe bile bireylere gerçek hayattaki gibi komutan olma hissiyatı yaşatmaları önemlidir (Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008). Oyunlar içerisinde kullanılmış olan gerek görseller, gerekse de sesler olsun, bu hareketler oyunculara gerçek hayattaki gibi hisler yaşattırarak şekilde oyuncuya sunulmaktadır (Darıcı, 2015). Bundan dolayı çocuklar, yaşamış oldukları gergin ortam ve olaylardan kaçmak/uzaklaşmak için vakitlerinin büyük bir çoğunluğunu dijital oyunlarla geçirmektedirler (Alper, Aytan ve Ünlü, 2015). Malone (1982)' a göre kişiler “rüyadaki gibi ortamlar yaratma, bunları kontrol etme, merakla izleme, meydan okuma vb.” sebebiyle dijital oyunlara ilgi duymaktadırlar. Sherry ve Lucas (2001)'a göre ise “düşsel ortamlar yaratma, diğerleri ile rekabet, meydan okuma, farklı kişilerle sosyal iletişim, çeşitlilik ve farklılık, canlandırıcı etki vb.” benzeri getirileri sebebiyle bireyler dijital oyunlara ilgi duymaktadırlar. Bireyler, oynadıkları bu oyunlardan elde etmiş oldukları başarılar oyun tarafından puan verilmek suretiyle ödüllendirilmektedirler. Grafiklerden gelen görsel etki ve ses efektleriyle süslenilen gerçek dışı karakterlerin kendilerini takdir edilmiş olan kişiler, kendilerinin hayal dünyasında akıl gücü ile kurmuş oldukları ortamlarda lider konumunda olma duygusunu yaşamak istemekte ve oyunlar da buna destek olmaktadır. İnternet üzerindeki ağların daha yaygın hale gelmesi ve mobil cihazlardan eş zamanlı oynanan oyunlara kolayca erişilebilmesiyle, eş zamanlı oynanan dijital oyunların daha da çok ilgi görmesini sağlamıştır (Kaya, 2013).

İnternet gibi geniş alan ağlarında çok büyük oyuncu kitlesine sahip eş zamanlı oyunculu oyunlarda (League of Legends, World of Warcraft.v.b.) iyi ve güzel oynayan, yönetme becerisine sahip kişiler lider olarak daha ön plandadır. Türkiye’ de yaygın olarak tercih edilen eş zamanlı oyunlardan birisi League of Legends (2019)' dir. Oyuncu sayısı göz önünde tutulduğunda günlük olarak üç milyon oyuncu kapasitesine ulaşabilmektedir (Teknoyo, 2019). Eş zamanlı bas konuş özelliğine de sahip bu programları kullanarak (Teamspeak, Raidcall v.b.) gerçek bir konferans ortamı sağlamakta ve takım içerisinde bulunan oyuncuları yöneterek, gerek zafer gerekse de yenilgi duygu durumunu aynı anda yaşayabilmektedirler. Bundan dolayı, bilgisayarda oynanan bu oyunların, çocuklar tarafından yaygın bir şekilde ilgilerini çekme sebeplerinden bir tanesi de oyun ortamında kişilerin gerçek kimliğini saklamak ve kolayca gerçekleri saklayarak rahatça oynama durumlarıdır (Taş, Eker ve Anlı, 2014). Yoğun duygularda ve rekabette daha yüksek düzeye çıkıldığı bu oyunlarda karakterler

rekabet ederek savaş ortamlarının kullanılmasıyla oyun oynayan kişileri oyun/oyun gruplarına rahatça bağlamaktadır.

Dijital bilgisayar oyunları bireyler tarafından çekici bulunmakta ve bunun yanı sıra, özellikle erken çocuklukta bireyin gelişimini tamamlamadan, öz denetim becerilerini olgunlaştırmamış bu çocuklar üzerinde negatif etkilere sebep olmaktadır. Oyun oynamak isteyen bireyler gerçek hayattan kaçmak için, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki farklılığı ayırt edememekte ve/veya oyunlardaki başarı ihtiyacını takıntı haline getirerek oyun başında saatlerin/günlerin hatta tüm zamanlarını harcamaktadırlar. Dijital oyunlarla hoşça zaman geçiren gelişimini tamamlamayan bu çocuklar, bir süre sonra yaşamlarını dijital oyunlara ayırarak, gerek boş zamanlarını gerekse de uykuya ayırmaları gereken zamanı dahi bu işe ayırmaktadırlar. Belirli aktiviteler bireyin hayatındaki önem arz eden aktivite biçimine geldiği zaman, sahip olduğu düşünceye, duygulara ve davranışlara hakim olduğu durumlarda bağımlılık belirtileri hemen gözönüne gelmektedir (Griffiths, 2000).

Duygusal zekânın gelişiminde önemli rol oynayan bilgisayar oyunları günümüzde hem yetişkinlerin hem de çocukların başlıca eğlencelerinden biri haline gelmiştir (Çelik, Gençoğlu ve Kumcağız, 2016). Bilgisayar oyunları her geçen gün insanlar arasında daha da fazla ilgi ve kabul görmektedir. Bunun nedeni bu tür oyunların gerçek hayattaki gibi sanal ortamlara, güzel ses ve grafik özelliklerine sahip olmalarından ve oyunu oynayan oyunculara yükledikleri rollerin çekiciliğinden dolayı gerçekleşmektedir. Pillay'e (2002) göre çocuklar eğlence amacıyla oynadıkları oyunlar sayesinde birçok bilgiyi oyunla eş zamanlı olarak öğrenebilmektedirler.

Özellikle erken gelişim yılları olan 0-6 yaş arasında ve gelişimin en hızlı olduğu kritik yıllarda gerek bilgisayar gerekse de mobil cihazlarla, özellikle el-göz koordinasyonu, dikkati yoğunlaştırma, problem çözme becerisine önemli katkılar sağlayabileceği belirtilmektedir. Çocukların günlük hayatlarında ve eğitim gördükleri yıllarda öğrendikleri birçok kavramı bilgisayarda oynanan oyunlarla pekiştirebileceği ifade edilmektedir (Oktay, 1999; Yavuzer, 2002). Diğer yandan, şiddet içeren bilgisayar oyunlarının sürekli oynanması halinde, çocuklar üzerinde saldırgan davranışlara sebep olduğu (Evcin, 2010; Kars, 2010; Anderson, Gentile ve Buckley, 2007) bunların yanında, bilgisayarda oyun da oynanmasına bağlı olarak uzun zamanda görmede bozukluk, obezite ve kas-iskelet sisteminde fizyolojik problemlere ve

oynayanların sosyal gelişimlerinde bazı negatif durumlara, internet bağımlılığı gibi psiko-sosyal problemlere de yol açabilmektedir (Gürcan, Özhan, Uslu, 2008). Eğer bir ilişki aranacaksa, kişiler tarafından bir bilgisayar oyununun kendisi için tercih sebebi olmasının oyunun ne kadar iyi veya kötü olmasına veya ne kadar zaman oynandığına bakılmalıdır. Aslında bulunması gerekli kriterler velilere bağımlı olan çocuklar tarafından değil, aksine ebeveynleri tarafından sağlanması gerekmektedir. Bundan dolayı, velilerin çocukların uzun süre ekranlar önünde (bilgisayar, televizyon vb.) geçirmekte oldukları zamanı sınırlandırmaları gerekmekte, çocukların film veya oyun seçimlerinde yardım etmeleri ve çocuklarının denetimlerini yapmaları önerilmektedir (American Academy of Pediatrics, 2001).

Literatüre bakıldığında, gençlerin çoğu zamanını bilgisayar oyunları ile geçirmekte oldukları, şiddet içeren dijital oyunların yaygınlaştığı ve çevrimiçi ortamlardaki popülerliğinin arttığı görülmüştür. 1970'li yıllara bakıldığında, video oyunları ortaya çıksa da, içeriğinde şiddet bulunan oyunlar 1990'lı yıllarda daha fazla gündeme gelmiştir (Mortal Kombat, Street Fighter ve Wolfenstein 3D vb.). Öte yandan 20. yüzyıl sonlarına gelindiğinde ise sayısında artış olan şiddet içerikli oyunlar her yaş grubundaki oyuncular için yapılmaya başlanmıştır. Bundan dolayı da dijital oyun oynayan çocukların sayılarında giderek artış olmuştur (Anderson ve Bushman, 2001). Bu artışla beraber negatif bir şekilde etkilenen çocuk sayısında da artış vardır. Bu oyunlar içerik bakımından dikkate alınırsa, oyunların birçoğunun şiddet içerdiği, çocukların ise bu tipteki oyunlarda oyunun kahramanlarından etkilendiği ve onları rol model davranışlar içeresine girdikleri görülmüştür (Aydoğdu Karaaslan, 2015). İstatistiklere göre, şu anda dünyada yaklaşık 2.6 milyar oyun popülasyonu bulunmaktadır (Statista, 2019). Tanınmış oyun Fortnite ile, ortalama yıllık gelir 300 milyon ABD doları olarak belirtilmiştir (Kamen, 2017). Oyun endüstrisinin küresel yıllık geliri artarak 139 milyar dolara ulaşmıştır (Wijman, 2018). Video oyunu endüstrisi sadece eğlence değildir. Arkasında büyük ekonomik faydalar ve endüstriyel ekosistemler vardır (Postel, 1981).

2018 yılı başında, WHO'nun (2018) akıl hastalıkları listesinde "Oyun Bozukluğu" nu ilk sıraya sokması tartışmalara neden oldu. Halen psikologlar tarafından kullanılmakta olan Psikoloji Tanılama El Kitabı DSM-V'nin beşinci baskısı, oyun bağımlılığını listelememiştir çünkü bu hastalık, yalnızca daha fazla araştırma gerektiren bir durum olarak kabul edilmiştir. Ayrıca, ebeveynler çocuklarının "oyun

sever" veya "bağımlı" olup olmadığına karar vermede gereksiz panik yaparak endişelenebilir (Davis, Lang ve Gautam, 2013).

Doktorlar bir hastaya "oyun bozukluğu" teşhisini henüz koyamamaktadır. Çünkü Hastalıkların ve Bağlantılı Sağlık Sorunlarının Uluslararası Sınıflandırılması'nın (International Classification of Diseases and Related Health Problems-ICD-11) en son gözden geçirilmiş hali Mayıs 2019'da Dünya Sağlık Meclisi'nde oylanması beklenmektedir. Ocak 2022'ye kadar bu kural uygulanmayacak ve Dünya Sağlık Örgütü bu sürede dünyadaki tüm ülkelere sadece tanıtacaktır (WHO, 2018).

Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti (KKTC) ve Türkiye'nin de içinde bulunduğu duruma bakacak olursak bilgisayar, internet, oyun bağımlılıkları hakkında araştırma yapmak ve gençler üzerinde etkilerini araştırmak önemli bir mesele haline gelmiştir. Yapılan tüm çalışmalara bakıldığında oyun bağımlılığının farklı sebep veya sonuçları araştırılmıştır ve çalışmaların ilkökul, lise ve üniversite öğrencileri üzerinde yoğunlaştığı ve sınırlı kaldığı görülmüştür. Buna örnek Mohaç (2018)'in çalışması gösterilebilir. Ergenliğin başlangıcı gibi hassas bir dönemin araştırma konusu olmaması bu alanda çalışma yapmanın gerekliliğini göstermektedir. KKTC de yapılan çalışmalar incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ile öznel iyi olma durumu arasında bulunan ilişki düzeyini inceleyen çalışmalara rastlanmamışken, 2019 yılında Türkiye'de Sağlam (2019)' ait bir çalışma vardır. Özellikle öznel iyi oluş ve oyun bağımlılığı ile ele alındığı sınırlı sayıda ki araştırma bu alanlardaki eksikliği göstermektedir. Bu nedenden dolayı dijital oyun bağımlılığı ile öznel iyi oluş arasındaki ilişki durumunu incelemeye yönelik bir çalışmanın alana önemli katkıları olacağı düşünülmektedir. Bu çalışma oyun bağımlılığının öznel iyi oluş ile arasındaki ilişkiyi ortaya koymayı hedeflerken, oyun bağımlılığı sonucunda oluşabilecek problemlerin tespit edilmesi ve bunun neticesinde önleyici çalışmalara katkı sağlamayı hedeflemektedir. Ayrıca böyle bir çalışma yapmak okullarda çalışan psikolojik danışmanların çalışmalarına yön vermesi açısından da önemlidir. Özellikle ortaokullarda bu tür önleme çalışmaları öğrencilerin sorunlarla başa çıkmalarına yardımcı olmakta ve gelişimlerine katkı sağlayabilmektedir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları ve akademik başarıları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaç olarak belirlenmiştir. Bu amaca ulaşmak için alt amaçlara yanıt aranmaya çalışılmıştır. Ortaokul öğrencilerinin;

1. Dijital oyun bağımlılığı nasıldır?
2. Okulda öznel iyi oluşları nasıldır?
3. Dijital oyun bağımlılığı ve okulda öznel iyi oluşları puanları öğrencilerin cinsiyetlerine göre farklılaşmakta mıdır?
4. Dijital oyun bağımlılığı ve okulda öznel iyi oluşları puanları öğrencilerin sınıf düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?
5. Dijital oyun bağımlılığı ve okulda öznel iyi oluşları puanları öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerine göre farklılaşmakta mıdır?
6. Karne not ortalamaları(okuldaki akademik başarısı), dijital oyun oynamaya başlama yaşları, dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Dijital oyun oynayan, okul dönemindeki öğrencilerde olumlu ya da olumsuz etkilerin olduğu yapılmış olan çalışmalarda da belirtilmiştir. Öz (2009) yapmış olduğu araştırmada bilgisayar oyunlarının oynanma sıklığı konusunda, çocukların bilişsel performans düzeylerine etki edebileceği üzerinde durmuştur. Bilgisayarla birlikte geniş alan ağı teknolojilerindeki gelişmeleri yakın takibe alan okul çağındaki gençler, yoğun internet ve bilgisayarı kullanarak kendilerinin gerek psikolojik gerekse de fiziksel durumlarını, okuldaki başarılarını ve sosyal ilişki durumlarını olumsuz yönde etkilenmesine fırsat vererek kendilerini bağımlı durumuna düşürebilmektedirler (Kubey, Lavin ve Barrow, 2001). Kişiler, zamanlarının önemli bir kısmını dijital oyun oynayarak olumsuz sosyal ilişki durumu ile karşı karşıya kalırlarken, okul ya da kişinin bulunduğu iş hayatında başarısızlıklara ve bağımlılıklara da neden olabilmektedir (Karaca, Gök, Kalay, Başbuğ, Hekim, Onan ve Barlas, 2016).

Bu araştırma, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluş durumları arasındaki ilişkinin çözümlenmesiyle bu ilişki için uygun olacak şekilde kullanılması, düşünülen müdahale tekniklerinin daha sonra belirlenmesi bakımından son derece önem arz etmektedir. Bunun yanında KKTC’de dijital oyun bağımlılığı konusunda yapılmış olan herhangi bir araştırmaya rastlanmamış olmasından dolayı, yapılan bu çalışma ile gerek ilkokul gerekse de liselerde bu konuda çalışma yapmak isteyen araştırmacılara kaynak oluşturabileceği düşünülerek böyle bir araştırmanın yapılıyor olması önem arz etmektedir. Ayrıca, araştırmadan elde edilecek bulgular, dijital oyun bağımlılığına yönelik önleyici rehberlik hizmetleri ve doğru müdahale yöntemlerinin belirlenmesi açısından katkı sağlayabileceği düşünülmüştür.

1.4. Sınırlıklar

Bu araştırmanın sonuçları dahilinde elde edilmesi düşünülen bulgulara bağlı olarak yapılan genellemeler ışığında belirlenen sınırlılıklar aşağıdaki şekilde belirlenmiştir.

1. Bu araştırma, 2018-2019 eğitim-öğretim yılı içerisinde KKTC MEKB’e bağlı ortaokullarda öğrenim görmekte olan öğrencilerle sınırlıdır.
2. Araştırma, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Ve Okulda Öznel İyi Oluş Ölçeği’nden elde edilen veriler ile sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Dijital oyun: Dijital oyun, dijital cihazlarda oynanan ve oyun konsolunda, cep telefonunda, tablet bilgisayarda, internet üzerinden ve hatta oyun salonlarında oynanan çok çeşitli oyunları kapsamaktadır (Al Fatta, Maksom, ve Zakaria, 2018).

Dijital oyun bağımlılığı: Dijital oyun oynanması ile normal şartlar altındaki günlük ve gerçek yaşamlarda elde edilemeyecek hazları yaşamak, kişinin kendini daha iyi ifade edebilmesi ve oyunlarda kazanılan başarıları bir güç unsuru olarak görmek gibi gerekçelerle ortaya çıkan, çeşitli sebeplerle kişinin irade sistemini kontrol edememesi sonucunda, dijital oyunlara aşırı şekilde muhtaç olunması durumu (Alanya Ram, 2019).

Öznel iyi oluş: Bireylerin yaşamış oldukları durumların değerlendirildiğinde olumlu duyguların fazlaca, olumsuz duyguların ise bundan daha az olma durumudur (Diener, 2000).

1.6. Kısaltmalar

TC MEB: Türkiye Cumhuriyeti Milli Eğitim Bakanlığı

KKTC MEKB: Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı

KKTC: Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

N: Yüzde

$\bar{X}$: Ortalama

SS: Standart Sapma

BÖLÜM II

2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Oyun ve Dijital Oyun kavramı

Oyun; gerçek yaşamın bir parçası olup, bir amaca yönelik olma durumunun değişmesiyle birlikte çocuğun tercih ederek katıldığı ve fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temelini oluşturan en etkili bir öğrenme sürecidir (Yılmaz ve Erduran, 2016). Oyun kavramı, yetişkinler tarafından çocuğun zaman geçirmesini sağlayan amaçsız bir uğraş olarak değerlendirilirken, Montaigne; yüzyıllar önce “oyun çocuk için yalnızca oyun değil onlar için en ciddi uğraştır” diye ifade etmiştir (Yörükoğlu, 1980: 46). Kıran da (2011: 13) benzer bir ifadeyle; “oyun, çocuklar için hayatın tümünü ifade eden bir kavram bir iş, bir görev iken yetişkinler için eğlence ya da boş zaman değerlendirme biçimidir” diye tanımlamıştır. Yetişkin ve çocuk için farklı anlamları olmasına rağmen oyun, her yaştan insanın dâhil olduğu bir etkinliktir. John Dewey oyunu bilinçsiz davranış olarak gözlemlenebilir bir sonuç olarak tarif ederken, Huizinga oyunu belirli bir zaman ve yerde istekli ve düzenli bir etkinlik olarak tanımlamaktadır. Spencer'in artık enerjiyi atma ihtiyacı, Eibesfeldt'in aktif çıraklık, Groos'un yaşamın sonraki aşamalarına hazırlanmak, Mitchell ve Mason'un bireyin kendini ifade etmesi ve Gulick'in ise yapılmak istenilenin yapılması olarak tanımladıkları oyunun şüphesiz bütün canlıların hayatında önemli bir yeri vardır (Spring, 1974).

Oyun kavramı; kültür, coğrafya ve zaman tanımaksızın değişiklik gösterebilmekte (Onur ve Güney, 2004) ve çocukların bilişsel gelişimiyle aynı nedenle gerek oyunun yapısı, gerekse de kuralları ve amaçları da değişebilmektedir (Pilten ve Pilten, 2013). Alanda yapılmış olan çalışmalar incelendiği zaman, oyun kavramı için irdenilen bir diğer konu ise bireylerin oyun tercihlerini etkilemekte olan faktörlerin neler olabileceği konusudur. Böylelikle belirtilen faktörler arasında fazlalıkla çalışılmış olan ise cinsiyet faktörü olduğu söylenebilir. McOmber (2006) tarafından yapılmış olan çalışmada sonuç olarak okulöncesi dönemdeki kız öğrencilerinin çoğunlukla tercih ettikleri oyun materyali üç tekerlekli bisiklet olarak karşımıza çıkmakta, erkek öğrencilerin ise oyun materyali olarak “top” dediklerini ifade

edilmiştir. Padovani (2009) yaptığı araştırmada cinsiyet ayırmaksızın öğrencilerin çoğunlukla tercih ettiği oyuncağın “top” olduğunu belirtmiştir. Gredlein (2001) tarafından yapılan benzer bir araştırmada 3 yaş erkek çocuklarının blok oyunlarında kız çocuklarından daha çok zaman harcadıkları görülmüştür. Colwell ve Lindsey (2005) ise okulöncesi çocuklar ile yapmış oldukları araştırmalarda erkek çocukların, komik, benzetmelerin yapıldığı ve içerisinde sert davranışları bulunduran kaba-yuvarlanma oyunları çerçevesinde kız çocuklarına nazaran daha çok zaman harcadıklarını bulmuşlardır.

Riley ve Jones (2007) kız çocukların oyun tercihinin işbirliğine dayalı oyunları olduğunu, erkek çocukların ise yarışma türü oyunları tercih ettiğini ifade etmişlerdir. Oyun kavramı evrensel olmakla birlikte; oyunların ortaya çıkmasında, kültür, cinsiyet, yaş, iklim gibi birçok faktör yer almaktadır. Oyunların ortaya çıkış biçimi gibi içeriği de insanın gelişimine paralel olarak farklılaşmaktadır. Nitekim başlangıçta tek başına oyun oynayan çocuk zaman içerisinde diğerleri ile birlikte ve kurallı oyunlar oynamaya başlamaktadır. Diğer taraftan oyunun şekli ve içeriği de zaman içerisinde değişime uğramaktadır. Bu bağlamda çocuk yalnızca büyüklerinden öğrendiği oyunları tekrar etmemekte, oyunları kendi oluşturduğu deneyimlerle yeniden yaratmaktadır (Yavuzer, 2001).

Huizinga, Erikson, Freud, Piaget ve Schiller oyunun çocuğun kişilik gelişiminde ve çocuğun tanınmasında önemli bir araç olduğunu vurgulamışlardır (Brophy, 1988). Çocuğun, oynadığı oyunlar sayesinde duyuları keskinleşir, yetenek ve becerileri gelişir. Oyun, çocuğun gelişiminde, kişilik kazanmasında ve ruh sağlığında, sevgiden sonra gelen en önemli ikinci ruhsal besin olarak belirtilmektedir (Yörükoğlu, 1980; Doğu, 2006). Özetle oyun, çocuğun gelişimi için temel bir ihtiyaçtır. Bu ihtiyacın doyurulması çocuğun çok yönlü ve sağlıklı gelişmesini sağlamaktadır.

Bütün bu tanımlama ve açıklamalar doğrultusunda oyunu; belli bir amaçla olsun ya da olmasın, kurallı veya kural dışı gerçekleştirilen; ancak her durumda çocuğun gerçek hayatın bir parçası olarak, duygusal, bilişsel, fiziksel, dil ve sosyal gelişim merkezli, son derece istekli ve katılma arzusu olup en etkin öğrenme süreci olarak açıklamak daha doğru olacaktır (Sormaz, 2010).

2.2. Gelişen Teknoloji ve Oyunlar

Teknolojinin günümüzdeki kadar gelişmediği dönemlerde oynanan oyunlar günümüzdeki oyunlardan daha farklıydı. Geçmiş dönemde sokaklarda, mahalle aralarında kalabalık arkadaşlarla oynanan topaç, seksek, masal anlatma gibi oyunlar yerini evlerde ya da internet kafelerde oynanan bilgisayar, video oyunları, Xbox, Playstation oyunları gibi sanal oyunlara bıraktı (Horzum, 2011). Bu sanal oyunlar o kadar çok hayatımıza girdi ki sadece çocuk ve ergenler değil yetişkinler bile bu oyunların müptelası oldular. Oyun, çocuk için bir ihtiyaç olmakla birlikte bu ihtiyacın giderilmesi için gereken ortam ve koşullar zaman içerisinde değişikliğe uğramıştır. Geçmişte genellikle açık oyun alanlarında ve sokaklarda akranlarla birlikte oynanan oyunlar gerçek birer etkinlik iken, günümüzde daha çok kapalı ortamlarda, evde, internet kafede veya oyun salonlarında bilgisayar üzerinden oynanan sanal aktiviteler haline dönüşmüştür (Horzum, 2011).

Günümüzde iletişim ve eğlence araçlarının değişmesi ve gelişmesi sonucunda geleneksel çocuk oyunları nitelik değiştirmiş ve tercih edilmez bir duruma gelmiştir. Sanal ortamda farklı türlerde geliştirilen bilgisayar oyunları, hareketsiz bir yaşamla birlikte geleneksel oyunlardan uzaklaşılmasına neden olmuştur (Arslan, Yücel ve Güllü, 2010). Geleneksel oyunlardan farklı özelliklere sahip olan bilgisayar oyunları ve internetin sınırsız, etkileşimli ve anonim yapısından dolayı çevrimiçi oyunlar, popüler bir dinlence ve eğlence aracı olmuştur (Liu ve Chang, 2016).

Bilgisayar oyunları ve benzerlerinin olumlu yanlarının yanı sıra birçok olumsuz yanı da söz konusudur. Özellikle psikolojik ve fizyolojik yönden insanları olumsuz etkileyebilmektedir. Örneğin bir çalışmada; şiddet içerikli video oyunları saldırgan düşünceleri arttırdığı (Anderson ve Bushman, 2001), başka bir çalışmada ise görsel verilerin artmasının saldırganlık üzerinde bir etkisi olmadığı sonucuna varılmıştır (Ferguson, 2007). Oyunlarda fazla vakit geçirilmesiyle birlikte, akademik başarının etkilenmesi, kişiler arası iletişimin bozulması, öğrenme güçlüğü, görme bozuklukları gibi etkenler ise olumsuz yanları olarak görülmektedir (Gökçe Arslan ve Durakoğlu, 2014).

Teknolojik oyunların kendilerine özgü dünyaları vardır. Çünkü güncellenerek sürekli bir yenilik ve değişim içindedirler. Zaman, mekân gibi kavramlar gerçek hayata göre daha farklıdır. Kurallar her oyuna göre değişebilir. Çoğu zaman oyunlar normal

hayatın sıkıcılığından ve stresinden kurtulmanın bir yolu gibi görülebilirler (Doğu, 2009).

Araştırmalara bakıldığında, en çok tercih edilmekte olan oyunlar en son çıkan, yeni ve görüntü kalitesi yüksek oyunlardır. Ancak bu oyunların aksine Minecraft oyunu düşük görüntü kalitesine sahip olmasına ve eski bir oyun olmasına rağmen en çok oynanan oyunlar arasındadır (Musluoğlu, 2016). Bunun sebebi ise oyunun belirli bir amacının olmaması ve sınırsız özelliklerinin olması gösterilebilir. Ayrıca, oyunun başlama ve bitme gibi sınırlarının olmaması, sürekli değişen görsellerin olması ile daha çok dikkati üzerinde toplaması gibi sebepler kişilerin bu oyunu tercih nedenleri olarak gösterilmektedir (Kirriemuir, 2002).

Bilgisayar ve internet, sınırsız bilgi, iletişim aktarımı ile pek çok bireyin yaşamının vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Bu anlamda bilgisayarla oynan oyunlar, geniş alan ağları aracılığı ile oynanan ve çok geniş kesimlere hitap edebilen meşhur olan bir medya aracı olarak da açıklanabilir. Değişik yaş gruplarında olan kişilerin, stres atmak için, boş zamanı değerlendirmek amaçlı ve eğlenceli oluşu nedeniyle oynadıkları bilgisayar oyunları, birçok sayıdaki kişinin sanal olarak etkileşime girmesini sağlayarak oynanmaktadır (İnal ve Kiraz, 2008). Bununla birlikte, bilgisayar oyunlarının donanımsal ve yazılımsal içerikleri göz önünde bulundurulursa, “belirli kural ve hedefleri olan, bilgisayar yazılımları ile bağlantının sağlandığı ve ekran, fare, klavye veya oyun konsolu gibi araçların kullanıldığı sistemlerin tamamı” olarak tanımlanabilir (Günay, 2011: 6). Benzer bir başka ifadeyle “dijital oyunlar için bir donanım gereklidir (bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu, tablet vb.) ve bu donanımlar ile oynanan oyun” olarak da tanımlanabilmektedir (Kaya, 2013: 24).

Diğer taraftan bilgisayarların, ev ve iş yerlerinde sıklıkla kullanılması, sistem özelliklerinin yüksek olması ve genel olarak oyunların bu platforma uygun olarak üretilmesi, bu araçların oyun oynamak için daha fazla tercih edilmesine neden olmuştur. Ayrıca internete erişimin sağlanması ile dünya genelinde çevrimiçi oyun sektörü ön plana çıkmıştır. Taylan ve arkadaşları (2017) bilgisayarlardan oynanan çevrimiçi oyunların ulaşılabilirliğinin artmasıyla da oyunların daha fazla bireyi odağına aldığı ileri sürmüşlerdir. Özellikle çocuk ve gençlerin dikkatini çeken bilgisayar oyunlarının, çocuk ve genç nüfusun fazla olduğu Türkiye’yi, oyun sektörü

açısından önemli bir pazar haline getirdiğinden bahsedilmektedir (Taylan ve diğerleri, 2017).

Dijital oyunlar dünya genelinde 1 milyar insan tarafından oynanırken, Türkiye’de 20 milyon insan tarafından oynanmaktadır. Günümüzde giderek büyüyen dijital oyun sektörü ile bireyler erken yaşlarda karşılaşmaktadırlar (5-6 yaş). Dünya üzerinde 70 milyar dolarlık bir paya sahip olan bu sektör Türkiye’de ise yaklaşık 150-200 milyon dolarlık bir paya sahiptir. Türkiye’de 20 binden fazla internet kafe bulunmakta ve buralarda da en çok bilgisayar oyunları oynanmaktadır. Dijital oyunlar, dijital ekonomi piyasasında sürekli olarak artmaktadır. Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF) elde ettiği veri sonuçlarına göre dijital oyun sektörü krizlerden nadiren etkilenen sektörler arasında yer almaktadır (Dinç, 2012). Karaca (2007), son yıllarda internette oynanan oyun çeşitleri giderek arttığını belirtmiştir. Oyunların türleri arasında bireysel, grup, çevrimiçi grup oyunları yer almaktadır (Karaca, 2007). Aynı zamanda bilgisayar ağları vasıtasıyla oynanan çevrimiçi oyunlar, metin tabanlı basit oyunlardan kompleks, grafikli ve birçok oyuncunun eş zamanlı oynadığı sanal ortamlarda oynanan oyunlar olarak farklılaşmaktadır (Liu ve Chang, 2016).

2.3. Bağımlılık, Dijital Oyun ve Dijital Oyun Bağımlılığı

Psikoloji ve psikiyatri uzmanlarına göre bağımlılık; okul hayatı, iş hayatı, akademik hayat ve psikolojik işlevlerimizin zarar görmesidir (Gentile, 2009). Klinik uygulamalar bağımlılığı ikiye ayırmışlardır. Bunlar davranışsal bağımlılık ve fiziksel bağımlılıktır. Alkol, sigara, uyuşturucu bağımlılıkları fiziksel bağımlılıkları; bilgisayar, televizyon, kumar, seks, internet, oyun benzeri bağımlılıklar ise kimyasal olmayan, böylece davranışsal bağımlılıklar olarak da sınıflanır (Öztürk, Odabaşıoğlu, Eraslan, Genç ve Kalyoncu, 2007). Teknoloji bağımlılığı ise davranış tabanlı bağımlılıklar kapsamında incelenmektedir. Birey aktif (örn. bilgisayar oyunları) veya pasif (örn. televizyon) durumda olabilir. İnternet, oyun, cep telefonu, bilgisayar, televizyon bağımlılıkları ise teknoloji bağımlılığı altında incelenmektedir (Günüç ve Kayri, 2010; Musluoğlu, 2016).

Yapılan çalışmalarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilişkilendirilen en önemli 3 risk etkeninin, mizaç özellikleri, oyun oynama motivasyonları ve oyunun yapısal özellikleri olduğu bildirilmiştir (Kuss ve Griffiths, 2012). Bilgisayar oyun bağımlılığı açısından nörotik kişilik özellikleri, agresyon ve şiddete eğilim, duygusal

doyumsuzluk gibi mizaç özelliklerinin önemli olduğu belirtilmiştir (Mehroof ve Griffiths, 2010). Gündelik stresörlerle baş etme ve gerçeklerden kaçma, online arkadaşlık gibi motivasyonların, oyunun online ve güçlendirilebilir olmasının, yetişkinlere benzer içerikleri bulundurmasının, nadir bulunan öğeler ve kesme sahneleri (kol-bacak kesme koparma, kafa kesme-koparma gibi) içermesinin, bireye kendisinin sanal bir karakterden daha iyi olduğunu gösterebilmesinin önemli olduğu vurgulanmıştır (Kuss, Louws ve Wiers, 2012; King, Delfabbro ve Griffiths, 2011; Delfabbro ve Griffiths, 2010). İnternet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığıyla ilgili olarak 2012 yılına kadar yapılan veriler değerlendirildiği zaman, bilgisayar oyun bağımlılığının diğer bağımlılıklara benzer özellikler gösterdiği saptanmıştır (Kuss ve Griffiths, 2012). Bilgisayar oyun bağımlılığında beyinde dopamin transportunun azaldığı, bu durumun depresyon (Morrison ve Gore, 2010) bipolar bozukluk (Di Nicola ve diğ., 2010), borderline kişilik bozukluğu ve disosiyatif belirtiler (Bernardi ve Pallanti, 2009) ile eş hastalanımda etken olabileceği belirtilmiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığında, beyinde orbitofrontal korteks ve singulat girus alanlarında yüksek aktivite, nöral bağlantılarda (Dong, Huang ve Du, 2011) ve beynin yapısal özelliklerinde (Han, Lyoo ve Renshaw, 2012) anlamlı değişiklikler bulunduğu bildirilmiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığının, moleküler, nörofizyolojik ve davranışsal olarak diğer bağımlılıklara benzer özellikler taşıdığı, bu benzerliklerin; dopamin ve nöral aktivite değişiklikleri, beyin morfometrisi, dürtü kontrol sorunları, davranışsal inhibisyon, genel bilişsel fonksiyonlar ile ilgili olduğu, ancak henüz bilinen bir biyomarkırın bulunmadığı belirtilmiştir (National Institute of Mental Health, 2008). Bilgisayar oyun bağımlılığı gelişimi açısından dürüst olma ve dışadönük olmanın koruyucu etkenler olduğu bildirilmiştir (Kuss ve diğ., 2012).

Bu durumda yalnızlığını bilgisayarlar aracılığıyla kolayca ulaşabileceği internet ve oyunlarla gidermeye çalışmaktadırlar. Mehroof ve Griffiths (2010), hem ebeveynlerin hem de araştırmacıların, çocukların bilgisayar/video oyunlarına bağımlılığının, öğrenmeyi ve hatta gençlerin bilişsel, sosyal ve zihinsel gelişimi önemli derecede etkilediğine inandıklarını belirtmiştir. Yapılan çalışmalarda bilgisayar veya video oyunları için harcanan zamanın fiziksel ve zihinsel işleyişleri üzerindeki olumsuz etkilerini araştırılmış ve oyunların fiziksel olarak görme bozukluğu ve kilo kaybını, zihinsel olarak da gerçeklik ve yanılsama arasında karışıklık yaşamalarına yol açmakta, aynı zamanda insan ilişkilerini olumsuz yönde

etkilediği görülmüştür. Bilgisayar ve video oyunlarının aşırı kullanımının, davranışsal bir bağımlılığa yol açabileceği araştırmacılar tarafından kabul edilmiştir (Chiu ve diğ., 2004; Ferguson, 2007; Van Rooij ve diğ., 2011).

Yapılan çalışmalarda günümüze kadar geçen sürede dijital oyun bağımlılığı, gerek bilgisayar oyun bağımlılığı ve gerekse de internet oyun bağımlılığı gibi benzer kavramlarla değişik çalışmalar yürütülmüştür. Bu değişik bağımlılık kavramları üzerinde ortak bir tanım yoktur. Daha önce de belirtildiği üzere dijital oyun tanımı akla getirildiğinde dijital oyun bağımlılığı için video, bilgisayar, internet oyunları bağımlılıkları gibi hepsini kapsayan bir bağımlılık türü olduğu söylenilebilir. Buna örnek olarak Soper ve Miller'ın "video oyunu bağımlılığı" dediği gibi diğer davranışsal bağımlılık türlerini akla getirmektedir. Burada, oyun dışı faaliyetlere ilgi duymama ve/veya mevcut davranışı daha fazla ileri götürmemeye çalışılırken fiziksel ve zihinsel anlamda zorlanma belirtileri bazen görülebilmektedir. Bu çeşit bağımlılıklara "teknolojik bağımlılıklar" da denilmektedir. Genel olarak aşırı insan-makine etkileşimini andıran bağımlılık türü gibi kimyasal olmayan; davranışsal bağımlılık olarak öne sürülmektedir. Bu türdeki bağımlılıklar pasif (ör; televizyon) veya aktif (ör; bilgisayar oyunları) olarak karşımıza çıkmaktadır. Aslında, teknolojik bağımlılıklar davranışsal bağımlılıkların altında yer almaktadır. Daha önceleri başlangıçta Brown tarafından genel hatları ile belirtilmiş olup Griffiths tarafından da biraz değiştirilerek, duygu-durum arasındaki değişim, tolerans, yoksunluk, çatışma ve nüksetme vb. bağımlılıkların genel bileşenlerini bulundurabilirler (Griffiths, 2014: 125-128). Alan yazın incelendiğinde internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığı davranışsal bağımlılık olarak kabul görmektedir (Savcı ve Aysan, 2017: 203).

DSM-5 içinde Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından 3'üncü kısımda açıklanan internet üzerindeki oyun oynama rahatsızlığıyla ilgili kriterler son derece önemlidir. Bunlardan ilki İnternet oyunları ile zihnin durmadan meşgul olması ve ikincisi İnternet oyunun ortadan kalkması durumunda kişinin yoksunluk belirtileri gösterme (yoksunluk) durumudur. Bunlardan 3'üncüsü ise İnternet oyunları ile geçirilen zamanın artması durumunda duyulan ihtiyaç (tolerans), dördüncüsü ise İnternet oyunu oynama ve buna bağlı kontrolde başarısız denemelerin (kontrol kaybı) olmasıdır. Hobilere ve gerçek sosyallikteki ilgi kaybı (çatışma) beşinci iken, altıncı

olarak Psikolojik sorunların farkındalığına rağmen fazlaca oyun oynamaya devam etme (çatışma) karşımıza çıkmaktadır. İnternette oynanmakta olan oyunun süresi bağlamında aile bireylerini, terapist veya diğerlerine yalan söyleme (çatışma) yedinci kriter iken, olumsuz duygulardan kurtulmak ve/veya kaçmak için internet üzerinde oyun oynama (duygu durumunu ayarlama) sekizinci kriterdir. Dokuzuncu kriter ise İnternette oyun oynama nedeniyle ilişkili olarak, kariyer, iş ve/veya eğitim şansı kaybıdır (çatışma).

Geçen zaman sonundaki bir yıl içinde DSM-5'te belirtilen kriterlerden 5 veya daha çok kriterin gözlemlenmesi durumunda internet oyun oynama rahatsızlığı olabilmektedir (Griffiths, 2014: 127; Pontes ve Griffiths, 2015: 19). Öz-Belirleme Teorisi, kendi kaderini tayin etmenin içsel motivasyonu ve içselleştirmeyi kolaylaştırdığını ya da zayıflattığını öne sürerek, ebeveyn-ergen ilişkisi ve ergen-oyun bağımlılığı arasındaki bağlantıya bir bakış açısı sağlamaktadır (Ryan ve Deci, 2000). Przybylski, Rigby ve Ryan (2010)'a göre, internet oyunlarının cazibesinin temel psikolojik ihtiyaçları (yani yeterlilik, özerklik ve bağlılık gibi) karşılama ihtiyacına dayandığına ve dolayısıyla, pozitif bir ebeveyn-ergen ilişkisinin, öz-belirleme kuramı çerçevesinde oyun bağımlılığına karşı bireyi koruyabileceği düşünülmektedir (Zhu ve diğ., 2015). Olumsuz bir ebeveyn-ergen ilişkisi temel psikolojik ihtiyaçların doyurulmasını engelleyebilir ve ergenler internet oyunları ile bu ihtiyaçların karşılanmasını isteyebilirler. Gerçekten de, birçok çalışma, pozitif ebeveyn-ergen ilişkisinin, genel olarak internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı ile negatif ilişkili olduğu için koruyucu bir faktör olduğunu ileri sürmektedir (Liu ve diğ., 2012; Liu ve diğ., 2013; Van den Eijnden ve diğ., 2009).

Hyun ve arkadaşları (2015) tarafından online oyun bağımlılığının risk faktörleri bireysel faktörler, bilişsel faktörler, psikopatolojik faktörler ve sosyal ilişkiler olarak belirlenmişlerdir. Oyun bağımlılığında, psikopatolojik faktörler en etkili faktörler olarak nitelendirilmektedir, bireysel faktörlerden, cinsiyet ve yaş ise oyun bağımlılığında farklılıklara yol açabilmektedir, ergenlik dönemindeki kızlar internet bağlantısını iletişim kurmak, sohbet etmek, bilgi edinmek-öğrenmek, mesajlaşmak için kullanırken, ergenlik dönemindeki erkekler ise oyun oynamak için kullanır. Yapılan bir çalışmada ergenlik döneminde artan yaş, online oyunları oynamada risk

faktörü olarak bildirilmiştir (Park ve diğ., 2011). Bilişsel Faktörler; yapılan çalışmalara göre oyun bağımlılığının IQ ile ilişkili olduğu düşünülmektedir.

Park ve arkadaşları (2011) tarafından yapılan araştırmada; internet bağımlılığı olan ergenlerin, sağlıklı ergenlere göre Wechsler Yetişkinler İçin Zekâ Ölçeğinden daha düşük puanlar aldıkları belirtilmiştir. Zhou, Yuan ve Yao (2012) tarafından yapılan bir araştırmada oyun bağımlılığı olan hastaların yapılan testlerde düşük zihinsel aktiviteler gösterdiği bulunmuştur. Psikopatolojik faktörler; dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu ile major depresif bozukluk online oyun bağımlılığı için en önemli risk faktörü olarak görülmüş, yapılan 20 araştırmada internet bağımlılığı semptomlarının %100 ü dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu ile %75 i ise major depresif bozukluk ile bağlantılı olduğu sonucuna varılmıştır. Sosyal İlişki Faktörü; özellikle aile desteği olmayan, sosyal kaygısı olan ve kendine güvenmeyen bireylerde aşırı internet kullanımının pekiştiği belirtilmiştir (Hyun ve diğ., 2015). Dijital oyunlar değerlendirme maksadıyla çocuklar, ergenler ve yetişkinler tarafından sıklıkla oynanmaktadır (Horzum, Ayas ve Çakırbalta, 2008: 76-88).

Dijital oyun kavramı göz önünde tutulduğunda akla hemen bir bilgisayar veya işlemci içeren bir cihaz (Playstation), bu cihaz mobil olabilmekte, ağ ve internet altyapısı, konsol ve video oyunlarının bütününe ifade etmekte olan çok genel bir kavramdır (Ünal ve Batı, 2011). Bu durumda teknolojik araçların kullanımıyla oynanan oyunlara dijital oyunlar denilebilir. Tanımla beraber burada yer alan ifadelerin tanımları aşağıda açıklanmıştır:

Bilgisayar Oyunları; sanal ortamda erişilebilen farklı türlerdeki oyunların hepsini kapsayan oyunlardır. Örneğin; savaş, spor, platform, aksiyon, simülasyon vb. oyun türleri bilgisayar oyunları olarak değerlendirilebilir (Bilgi, 2005: 6). Oyun Konsolu; Bilgisayar kökenli bir eğlence cihazı olmakla birlikte, sürekli bir monitör ihtiyacı olmayan harici televizyon bağlantısı sayesinde oyun oynanan cihazlara verilen addır. En çok bilinen örnekleri PlayStation ve Xbox'tır. Mobil Cihaz; taşınabilir olan ve kablosuz bağlantı seçeneklerini kullanabilen, iletişim imkânı veren telekomünikasyon cihazlarıdır. Günümüzde kullanılan akıllı telefonlar, eski telsiz cep telefonları, tablet bilgisayarlar ve yukarıda verilen özelliklere sahip diğer tüm cihazlar mobil cihazlara örnektir. Aslında, bu tip cihazlarla oynanmakta olan oyunlara mobil oyunlar da denilmektedir. Mevcut olan ağ, eş zamanlı olarak oyun oynama fırsatı

sunan gerek internet bağlantısı kullanarak gerekse de eş zamansız birçok oyuncu ile bu oyunları oynamaya yarayan bağlantı şeklinde burada kullanılmıştır. Video Oyunu; televizyon veya monitör gibi görsel ara yüzlere, bilgisayar veya oyun konsolu vasıtasıyla görüntü sinyali gönderilerek oynanan oyunlardır (Yalçın ve Bertiz, 2019).

Bilgisayar ve oyun konsolunda oynanılan bütün oyunlar video oyun kategorisine girer. Oyunlar genel olarak bireysel oynanan oyunlar ve çoklu oynanan oyunlar olmak üzere iki temel çeşide ayrılmaktadır. Amaçlarına göre ayıracak olursak; bedensel gelişim, zihinsel gelişim ve eğlence için oynanan oyunlar olmak üzere üç gruba ayrılmaktadır (Topşar, 2015).

Bushman (2015) bilgisayar oyunlarını üç ana kategoriye ayırmıştır. Bunlardan birincisi; yararlı sosyal yönleri olan bilgisayar oyunları, ikincisi; şiddet içerikli zararlı bilgisayar oyunları, üçüncüsü; herhangi bir etkisi olmayan nötr bilgisayar oyunları. Şiddet içeren oyunlar oynayan çocukların saldırgan davranışlar göstermesine, kızgın olmalarına, öfke duygularının artmasına sebep olmaktadır. Ayrıca bu çocuklarda yardım etme ve empati duygusu azalmaktadır. Fiziksel ve psikolojik yönden çocukları ve ergenleri olumsuz etkilemekte, panik atak, depresyon, kaygı bozukluğu gibi sağlık sorunlarına neden olabilmektedir. Yararlı yönleri olan bilgisayar oyunlarında ise öğretmek istenilen konu iyi öğretilmektedir. Örneğin pilotlar ve sürücüler simülörler ile pratik yapar veya cerrahlar video oyunları sayesinde becerilerini geliştirirler (Topşar, 2015). Bilgisayar oyunlarının türleri ile ilgili bir başka sınıflama; macera, aksiyon, rol yapma, strateji, simülasyon, spor, dövüş ve online oyunlar şeklinde yapılabilir (Hazar, 2014). Araştırmacılar bilgisayar oyunlarını şu şekilde sıralamışlardır;

Kirriemuir (2002) tarafından belirtilen “video oyunları” ve “bilgisayar oyunları” ifadeleri genel olarak benzer durumlar yerine kullanılmakta ve bu kavramlara “dijital oyun” ve/veya “konsol oyunları” kavramlarının da bunlara eklenme durumu olabileceğini belirtmiştir. Ona göre dijital oyunlar bilgisayar, akıllı telefon, oyun konsolu, tablet vb. cihazlar ile oynanan oyun biçiminde ifade edilmektedir. Kirriemuir (2002) dijital oyun türlerini açıklarken, oyun kolu gibi bir girdi cihazı ile televizyona bağlanarak bir oyun konsolu yardımı ile oynanabilmekte ve bir uydu ya da dijital üyelik sistemi ile ulaşılabilen sistem veya sistemleri kullanarak, bir bilgisayar, oyun salonlarındaki (arcade türü) oyun kabinleri, taşınabilir

(mobil) gameboy türü cihazları, cep telefonu veya el bilgisayarı benzeri elektronik aygıtlar kullanılarak oynanan oyunlar olarak bilinmektedir.

Gelişmekte ve değişmekte olan oyun anlayışı çerçevesinde dijital oyunlar, bilgisayar ve iletişim teknolojilerinin en hızlı gelişmekte olan alanlarından bir tanesidir. Daha evvel değişik ortamlarda oynanmakta olan oyunlar şimdilerde yaygın olarak dijital ortamlarda oynanması tercih edilmektedir.

Bireyler birçok sebepten dolayı oyun tercihi yaparak oyun oynamaktadırlar. Bunlara bakılacak olunursa ilki dinlenme amaçlı oynanmasıdır. Eğer yapılacak başka bir şey bulunmaması durumunda, boş zamanı geçirmek, eğlence amaçlı, rahatlama, rekabet, meydan okumak, stres atmak, zekâ geliştirmek, sosyal ortam sağlamak, tekrar dönebilmek, gerçek yaşamdan uzaklaşmak gibi nedenlerle oyun oynamak için birçok sebep karşımıza çıkabilmektedir (Griffiths ve Hunt, 1995; Kirriemuir, 2002; Tüzün, 2004; İnal ve Çağıltay, 2005; Wan ve Chiou, 2006).

2.4. Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığın Psikolojik Etkileri

Okul dönemindeki genç öğrencilerin bilgisayar kullanımı ve/veya bilgisayar oyunları gördüklerinde bu oyunlara yaklaşımları bakımından incelendiğinde bu teknolojilerin çoğu zaman uygun olmaya biçimlerde kullanılıyor olması; şiddet içeren oyunlar, uzun vadeli kullanım, yaşa uygun olmayacak bir şekilde yetişkin sitelerine göz atma, çocukların yaşlarına yine uygun olmayacak şekilde yetişkinlerle sohbet, bu geçen zaman içinde yorgunluk hissi duyma, uykuda ve dikkatte bozukluk, gerçek yaşama olan ilgisizlik, mali zorluk çekme olarak karşımıza çıkmaktadır.

Öz (2009) “Bilişim Teknolojisinin Çocuklar Üzerindeki Psikolojik Etkileri” başlıklı araştırmasında sosyal yaşamdan dışlanmayla bilgisayar bağımlılığı arasında birbirini içerleyen bir ilişki bulunduğunu belirlemiştir. Araştırmanın bulgusuna göre; her iki kavramın birbirlerini etkilemekte olduğu, sosyal yaşamdan kopmuş olan bireylerin bilgisayar oyunlarına olan yatkınlıkları giderek artmakta ve bilgisayar oyunlarına yönelik bağımlılıkları da arttıkça sosyal yaşamdan kopma düzeyleri de yükselmekte olduğu görülmüştür. Benzer şekilde bir araştırma yapan Kuloğlu (2001), sanal yaşamda daha fazla zaman geçiren bireylerin gerçek yaşamdan kopmuş olduklarını ve sosyal kimlik sorunlarının olduğu ortaya çıkmıştır. Bu çeşitteki bağımlılık olarak karşımıza, alkol ve/veya madde bağımlılığı örneğinin bir benzeri

olarak bireyleri kendi kontrolü altına aldığı söylenebilir. Gentile, video oyunlarındaki gibi bahsedilen kumar oynamaya benzeme durumunu söylerken, genel anlamda kumarın tipik olarak bir benzeri de olmadığını savunmaktadır. Çocukların dijital oyunu oynama biçimlerine bakıldığında, bu oyunların kumardan farklı görüldüğünü de ifade etmiştir (Öz, 2009).

Yazında bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilişkilendirilen ruhsal bozuklukların yaygın bir sorun olarak giderek arttığını bildiren çok sayıda yanına rastlanmıştır (Ferguson C J, Coulson M, Barnett, 2011; King ve diğ., 2013; Kuss ve Griffiths, 2012). Bilgisayar oyunlarının sosyal ilişkiler üzerine olumlu etkileri olabildiğini gösteren çalışmalar (Cole H, Griffiths, 2007; Yee, 2006) bulunmasına karşın birçok araştırmada aşırı internet kullanımı ve bilgisayar oyunu oynamanın agresif davranışlar (Anderson, Shibuya ve Ihori, 2010) dikkat problemleri (Swing ve diğ., 2010), akademik başarıda düşme (Smyth, 2007), empati azlığı (Bartholow, Sestir ve Davis, 2005), uyku bozukluğu (King, Gradisar ve Drummond, 2013), sosyal ilişkilerde bozulma (Gentile ve diğ., 2011) gibi olumsuz etkileri olduğu belirtilmiştir.

Bilgisayar oyun bağımlılığının psikolojik ve psikosomatik sonuçları ile ilgili yazın incelendiğinde, gerçek yaşam ilişkilerinden, diğer eğlence etkinliklerinden, uyku, iş, eğitim, sosyalleşme ve arkadaşlıklardan ödün verme (Batthyány ve diğ., 2009; Peng ve Liu, 2010) oyunla ilgili takıntılı düşünceler ve gerçek arkadaşlıkların kaybı (Allison ve diğ., 2006), dikkat sorunları (Chan ve Rabinowitz, 2006), agresyon, şiddete eğilim ve stres (Batthyány ve diğ., 2009), uyum bozucu baş etme yöntemleri (Hussain ve Griffiths, 2009) akademik başarıda düşme (Jeong ve Kim, 2011), sözel bellek sorunları (Dworak ve diğ., 2007), kendini iyi hissetmenin azalması, yalnızlık hissinin artması (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011) gibi olumsuz psikolojik sonuçlara, uyku problemleri (Allison ve diğ., 2006), nöbetler (Chuang, 2006) gibi olumsuz psikosomatik sonuçlara vurgu yapıldığı görülmüştür.

2.5. Pozitif Düşünme, Pozitif Psikoloji ve Psikolojik İyi Oluş Kuramı

Pozitif düşünme pozitif psikoloji ile ilgilidir. Pozitif psikoloji olgusu literatüre bakıldığında, Yunan ve Doğu felsefesinde, İncil'de, tarihsel anlatımda ve insan gücü hakkında önemli bilgiler sağlayan kelimelerin dilsel kökenlerinde yer almaktadır. Schimmel (2000), pozitif psikoloji konusunda bir çalışma yapılacaksa, eski felsefe ve dini yazı örneklerine bakılması gerektiğini vurgulamaktadır.

Pozitif psikoloji, kendini gerçekleştirme, umut, sevgi, sağlık, yaratıcılık, doğa, varlık, varlık, bireysellik ve anlam gibi benzersiz insan konularına odaklanan hümanistik psikolojide de yer almaktadır. Hümanistik psikoloji, pozitif psikolojinin ilk organize edilmiş formu olarak bilinmektedir. 1950'lerde hem davranışçılık hem de psikanalize tepki olarak psikolojideki üçüncü güç olarak ortaya çıkmıştır. Bu disiplin, nitel araştırmalar yaparak insan davranışını anlamak isteyen insan deneyiminin fenomenolojik bir bakış açısını vurgulayan Abraham Maslow, Carl Roger ve Rollo May'in teorileriyle tanınmıştır (Maslow, 1987; May, 1988; Rogers, 1957).

İyi oluşla ilgili olarak ilk bilimsel araştırmalar 20. yüzyılın sonlarında ortaya çıktığı görülmektedir. “The Structure of Psychological Well-Being” adlı çalışmasıyla Bradburn (1969) psikolojik iyi oluş ile ilgili kuramsal açıklamalara değinerek psikolojik iyi oluş kavramının ölçülmesi amacıyla bir ölçek geliştirmiştir. Psikolojik iyi oluşun, bireysel gelişim, çaba sarfetme, özerklik, meydan okuma benzeri kavramlar ile de örtüşmektedir. Psikolojik iyi oluş kuramı, en fazla yaşam ile ilgili olumlu tutum ve davranışları içermektedir. Bu noktada bu kuramı, bireyin kendini kanıtlaması (Maslow) önceki deneyimsizlikten olgunlaşma düzeyine doğru gidiş (Allport), Rogers'ın tanımladığı tam anlamıyla insan modeli (insanın fonksiyonları), Jung'a ait olan kişileştirme ve ben duygusundan başlayarak diğer kişilerin etki alanından kurtulma durumu, Erikson'nun bahsettiği bireysel gelişim, Buhler'in değindiği insanın ana yaşam felsefesi ve Neugarten'in tanımladığı bireyler arasındaki farklılıklar, Jahoda'nın psikolojik iyi olma durumu için belirttiği görüşler ve Victor Frankl'ın insanı anlama mantığı ile ilgili eylemlerin bütünü şeklinde değerlendirilmesi uygundur (Ryff, 1989; Ryff ve Singer 2008).

2.6. Öznel İyi Oluş Kavramı

İyi oluş ifadesi yaşam doyumunu anlatırken, aslında olumlu ruh sağlığını ve genel mutluluğu da işaret ederken genelde çatı bir kavram olarak da bazen kullanılmıştır (Dursun, 2012). Yapılan çalışmalarda bireyin yaşam döngüsü içerisinde değerlendirirken hazcı boyut üzerinden yapılan bir değerlendirme, aslında iyi oluşu; ‘öznel iyi oluşu’ belirtmektedir (Diener ve diğerleri, 1999; Hybron, 2000). Başka bir ifade ile, öznel iyi oluş kavramı ile açıklanan bir diğer durum ise mutluluğun kişisel bir değer verebilmesinin kabul edilmesi durumudur (Türkdoğan, 2010).

Pozitif psikoloji açısından mutluluk ifadesi genel olarak öznel iyi oluşu açıklamaktadır (Suldo ve diğerleri, 2009). Benzer şekilde, bireylerin mutluluğun kendileri için ne ifade ettiği yine öznel iyi oluşu ifade ederken (Seligman ve Csikszentmihalyi, 2000), hayatları bağlamında düşündükleri her şey veya ne hissettikleri, hatta neden var olduklarını değerlendirdiklerinde biliş ve duyuşsal olarak olarak ulaşmış oldukları sonucu da açıklamaktadır (Baytemir, 2014). Kişi hayatını, kendinin ifade ettiği değer yargıları ve belirlediği standartlara göre bir değerlendirme yaparak genel bir yargıya ulaşmaktadır (Diener, 2000). Bu yargılar ister olumlu isterse olumsuz olsun; kişinin hayattan algıladığı doyumunu, kişisel ilişkileri, genel olarak kendi sağlığını, ilgilenmiş olduğu aktiviteler için verdiği olumlu ve olumsuz duygusal geri bildirimleri içerir (Diener ve Ryan, 2009). Öznel iyi oluşta iki boyut söz konusudur. Bunlardan birincisi yaşam doyumunu olarak bilişsel boyut ve olumlu ve olumsuz duygu deneyimler açısından ise duygusal boyuttur (Diener, 1984). Gün içerisinde yaşanan duygusal tecrübelerden gelen olumlu duygular ki bunlar; gerek heyecan, güç ve ilham benzeri veya olumsuz duyguları içeren; sıkıntı, öfke, düşmanlığı veya gerginliği içeren duyguları bize yansıtmaktadır. Öznel iyi oluşta ikinci bir bileşen olarak yaşam doyumunu ele aldığımızda; kişinin işteki, evlilik hayatındaki, aile büyüğü, dostluk, arkadaşlık veya diğer yaşantı biçimlerini içeren diğer yaşam alanlarında almış olduğu doyum ile ilgili değer yargılarını içermektedir (Tsaousis, Nikolaou, Serdaris ve Judge, 2007).

Yukarıda öznel iyi oluş ile ilgili bir çok tanım verilirken daha genel ve daha geçerli tanım olarak Diener (1984)'a ait olana alanyazında görülmüştür. Diener (1984; s.543)'a tarafından verilen öznel iyi oluş tanımı, “kişinin kendine ait olan olumlu ve/veya olumsuz duygular bütünü ve yaşam doyumuyla alakalı olarak yapmış olduğu öznel değerlendirme” biçimindedir. Kendisi öznel iyi oluş için üç karakteristik özelliğinden bahsederek, bunlardan birincisinin öznel iyi oluştaki “öznel” bir değerlendirmeye dayandırılması gerekliliğini vurgulamıştır. Diğerleri ise, öznel iyi oluştaki pozitif olgu ve değerlendirme ölçütüyle ilişkili olduğunu belirtmiştir (Diener, 1984; s. 543). Aslında burada vurgu yapılmak istenen konu kişinin doyuma ulaşmasında kendini besleyen, güçlendiren yaşantıların varlığını düşünülmesi gerekliliğidir. Diener (1984; s. 543)'e açısından sonuncu ve üçüncü bir karakteristik durum ise öznel iyi oluş ile alakalı olarak kişinin kendi hayatına dair değerlendirme yapabilmesi gerekliliğidir.

2.7. Öznel İyi Oluş İle İlgili Kuramlar

Öznel iyi oluş ile ilgili olarak kuramlara bakıldığında zaman, konuyla alakalı olarak öne sürülmüş olan birden fazla kurama rastlanmaktadır. Öne sürülmüş olan bu kuramların değerlendirilmesi geçerliğin sağlanması amacıyla yapılan araştırmalarda irdelenmiştir. Bu kuramlardan konuyla ilgili olarak aşağıda iki kuramdan bahsedilmiştir:

Erek (Amaç) Kuramı

Bireyin belirlemiş olduğu amaç doğrultusunda elde edilen mutluluğun kazanılmış bir tecrübe olarak belirmesi ki bu Erek Kuramı olarak ifade edilmektedir. Öznel iyi oluşun altında yatan ise, kişilerin istek ve ihtiyaçlarının giderilmesi ve hedeflerine ulaşabilmesinde yattığını savunulmaktadır. Wilson (1967) tarafından bu kuram ilk defa verilmiş olmakla beraber, kuramı kendisi açıklarken bireyin ihtiyaçlarının giderilmesi ve doyuma ulaştığı zaman mutluluğun ortaya çıkabileceğini aktarmıştır. Wilson (1967) bu kuramda gereksinimlerin giderilmesi durumunda mutluluğa, giderilemeyen gereksinimlerin ise mutsuzluğa neden olabileceğini söylemiştir.

Erek kuramında amaç öğrenilmiş bir ihtiyaçtan kaynaklandığı savunulmaktadır. Kişinin doğuştan gelen yaşamsal ihtiyaçlarından dolayı öğrenme sonucunda bir gereksinim olarak algılanmış olan hedefleri arasında ayırım yapılmaktadır. Buna örnek verilecek olunursa, barınma kişinin bir evrensel ihtiyacı ya da gereksinimiyken işinde başarı elde etmesi öğrenilmiş bir hedef olarak algılanmaktadır (Tuzgöl Dost, 2004).

Erek kuramına göre bireyin bütün öznel iyi oluş durumunu yükseltmek için her amaç eşit değildir. Çünkü, belirlenen amacın yapısı, sahip olunmuş olan kaynaklar öznel iyi oluş için etkilidir. Eğer bir amaç belirlenmişse, bunun için kuvvetli

bir inanca sahip olunmalı ve bu amaca uygun olarak yeterli kaynağa sahip olmak burada çok önemli bir rol oynamaktadır (Diener ve Fujita, 1995).

Etkinlik Kuramı

Ereksel kuram açısından mutluluk yolun sonu ya da ulaşılmış olan bir sonuç olarak karşımıza çıkarken, etkinlik kuramı gözetildiğinde mutluluk sonuçtan bağımsız

biçimde yolculuğa odaklanır. Yani, bir yolculuğa çıkıldığı zaman yol üzerinde görülenlerin gerçekte başlangıç noktasına ulaşıldığında hissedilen elde edilebilecek daha fazla mutluluğu varsaymaktadır. Bu durumda kuram, hedeflenen amaçların elde edilmesini, yaşanılmış olan gayretlerin daha kişi açısından daha da doyurucu olduğu savunulmaktadır (Tuzgöl Dost, 2005). Kuram gözetildiğinde, mutluluğun insanın yapmış olduğu etkinliklerin bir ürünü olarak görülür. Öznel iyi oluşun temellerinde davranışlar ve eylemlerin varlığı söz konusudur (Çelik, 2008). Yani birey burada iyi oluşa ulaşması için önemli etkinlik ve amaçlara odaklanması gerekmektedir. Öznel iyi oluş, bu aktivitelerin sonucunda niyet edilmesi durumunda istenmedik ve kendiliğinden elde edilecek bir kazanımdır (Yetim, 2001).

Yine kurama göre bireyin yetenekli oluşu da belirlenen aktiviteler ve aktivitelere engel olan durumların süreç içerisinde haz getirdiği söylenir. Eğer yapılmış olan etkinlik çok kolay ise, can sıkıntısı oluşabilir; etkinliğin zor olması durumunda ise anksiyeteye de neden olabilmektedir. Bunların yanında birey, yoğun uğraş sonunda elde edeceği beklentileri doğrultusunda etkinlikler içerisinde olması durumunda birey amaçlarına ulaşması durumunda kişinin mutlu olması söz konusudur (Eraslan, 2000).

Öznel iyi oluş durumunu ifade eden kuram olarak etkinlik kuramı gözetildiğinde yapılan etkinlikler, işin tamamlanması, ilgili şeylerin öğrenilmesi veya geliştirilmesi ruhsal haz kaynağı olarak anlaşılmaktadır (Haidt, 2014). Yapılan etkinliğin bitmesi ile bireyde elde ettiği olumlu kazanımlar sonunda mutluluk duygusu oluşmaktadır (Eryılmaz, 2014).

Seligman (2002) ise kişinin hoşnut olduğu, kendi gönlünce gittiği etkinliklere zaman ayırması durumunda kendi öznel iyi oluşuna katkı sağlayabileceğini belirtmiştir. Kişiler arasındaki olumlu ilişkilerin ve sosyal desteğin varlığı öznel iyi oluşa daha da katkı getirmektedir.

Biswas-Diener, Diener ve Tamir (2004), ailedeki dayanışma ve desteğin ve aile içerisindeki sosyal bağların, kişilerin arkadaşları arasındaki ilişkilerin daha güçlü olması durumunu yüksek düzey iyi oluşa bağlamaktadır. Bireyler arasındaki ilişkilerde bağlanma tarzı ve öznel iyi oluşlar arasında oluşan ilişkiyi ele alan Karreman ve Vingerhoets (2012) çalışmalarında, bağlanma şekillerinden güvenli bağlanma biçiminin yüksek düzeyde iyi oluş ile alakası olduğunu ifade etmiştir.

Ayrıca, bazı araştırmalar yüksek öznel iyi oluşun güvenli bağlanma tarzı ile ilişkili olduğunu savunmaktadır (Eken, 2010; Özer, 2009; Turp, 2017).

2.8. Öznel İyi Oluş ve Dijital Oyunlar

Lorenz, Gleich, Gallinat ve Kühn (2015), araştırmasında bireylerin dijital oyun oynama edimiyle yüksek motivasyonu arasında güçlü bir ilişkisi olduğuna vurgu yaparak, bireylerin dijital oyun oynama amaçları ile öznel iyi oluşları arasında bir bağ oluştuğunu belirtmektedir. Gerçekten de, dijital oyun oynamak, dijital oyunların türlerine bağlı olarak farklı temel psikolojik ihtiyaçları karşılayabilmektedir. Özellikle yetkinlik (öz-yeterlilik duygusu ve yeni becerilerin kazanılması), özerklik (yeni kurgusal ortamlarda kişisel hedeflere yönelik davranışlar) ve ilişkililik (sosyal etkileşimler ve karşılaşmalar) gibi psikolojik ihtiyaçların yerine getirilmesi dijital oyunlarla ilişkilendirilmiştir. Spesifik olarak, psikolojik ihtiyaçların karşılanması, esas olarak, oyuncu tarafından sağlanan çeşitli geri bildirim mekanizmaları ile ilgili olabilmektedir. Bu ayrıntılı takviye ve ödül programı, motivasyonu en üst noktaya çıkarma potansiyeline sahiptir.

Literatürde dijital oyunların pozitif etkileriyle ilgili olarak dijital oyunların el-göz koordinasyonunu geliştirdiği ve dikkatin kapasite ve mekânsal dağılımı üzerindeki etkisine yöneliktir. Birçok karmaşık dijital oyunun başarısının sırrı, oyuncuların hepsinin karmaşık görsel ortamlarda çok sayıda oyun içi nesneleri birbirinden ayırmaları gerektirir (Latham, Patston ve Tippet, 2013). Bu talep özellikleriyle ilgili literatür çalışmaları, bu karmaşık ortamın bireylerin yeteneklerini geliştirme de ve mutlulukları üzerinde etkisinin olduğunu belirtmektedir. Bu durumu örnekleyen dijital oyunlarda oyunun türüne göre oyun karakterinin gerek koşma gerekse de ateş etme özellikli, birden çok işlevi gerçekleştirdiği bilinmektedir. Yine strateji oyunları olan “Age of empire seri”lerinde oyuncu hem tarım işi yapmakta hem ülke sınırlarını savunmakta hem de gelişmeye çalışmaktadır. Böylece karakteri karakteri canlandırmakta olan oyuncunun aynı anda ekranın belirli yerlerine görsel olarak dikkatini yoğunlaştırması ve elleriyle kontrol ünitesini uygun bir şekilde kullanmasını gerektiği için gerek dikkat gerekse de el-göz koordinasyonunun gelişiminde önemli ve olumlu katkılarda bulunmaktadır.

Valkenburg ve Peter (2011)’e göre dijital oyunların bireyler üzerindeki en önemli niteliklerinden birisi, bireyleri eğlendirmenin yanında eğiten ve dinlendiren bir

yapısının olmasıdır (Valkenburg ve Peter, 2011). Akbulut (2009)'a göre oyun günlük yaşamdan değişiktir, çünkü oyunun türüne göre kendi dünyası ve mantığı vardır. Bu ister saklambaç, evcilik gibi oyunlarda olsun, isterse dijital oyunlarda olsun değişiklik göstermez. Oyun oynayan birey oynadığı oyunun türüne göre, ona uyum sağlar; gerçek ile sanal/kurmaca dünya arasında bir ayırım yapar. Ancak bu nitelik, oyunda kurulan ortamın ve ilişkilerin günlük yaşamla ilişkili olmadığı anlamına gelmez. Tam tersine günlük yaşamın işleyiş biçimi, tüm rolleri ve örüntüleriyle oyunda yeniden şekil kazanır (Akbulut, 2009).

Çünkü öznel iyi oluş başarıyla ilişkidir. Olumlu duygu, mutluluğun ve esenliğin oluşmasına katkıda bulunur. Olumlu zihinsel esenlik ve oynanan oyun arasında bağlantılar sağlar ve oyunun rahatlama ve stres azaltma araçları sağladığı resimler sunar (Russoniello ve diğerleri (2009). İlişkiler, mutluluk ve psikolojik sağlığa katkıda bulunmada önemli bir rol oynar. Yabancılar, kardeşler, ebeveynler, geniş aile ve arkadaşların yanı sıra yabancılarla kurulan sosyal ilişkiler, tüm olumlu duygular ve destek kaynaklarıdır. Çevrimiçi iletişim, arkadaşlar arasındaki iletişimin hem niceliğini hem de kalitesini artırarak birbirine daha da yaklaştırmaktadır (Valkenburg ve Peter, 2011). Nitekim dijital oyuncular arasında yapılan bir çalışma da bu durumu desteklemekte olup, dijital oyuncular çevrimiçi olarak oluşturdukları arkadaşlıkların gerçek hayat arkadaşlıklarından daha iyi olduğunu belirtmişlerdir (Yee, 2006). Çünkü oyun içi kurulan bu ilişkiler, oyuncuların hassas konuları tartışabileceği ve sevgi mesajlarını paylaştığı sosyal ve duygu desteği sunar (Sağlam, 2019).

Csikszentmihalyi (2017) araştırmasında bireyin kendisinden daha büyük bir şeye anlam vermesi veya ona hizmet etmesi, bireylerin öznel iyi oluşlarına katkıda bulunduğunu belirtmektedir. Öznel iyi oluş, etkileşimli bir oyun ortamı gibi, kendinden daha büyük bir şeye bağlayarak anlam yaratma ve anlamlandırma ile gelir. Bu deneyim, yaşam için daha büyük bir amaç olduğu ve bireylerin bu anlamın bir parçası olduğu duygusunu aşılır. Daha büyük bir şeyle bağlantı kurmak ve ona ait olmak da depresyona karşı etkili bir engel oluşturabilmektedir (Seligman, 2011).

2.9. Dijital Oyunların Ergenler Üzerindeki Olumsuz Etkileri

Ergenlerin dijital oyun alanlarında çok fazla vakit geçirmeleri ve dijital oyunların içerisinde barındırdığı şiddet ve oyun bağımlılığının olduğu yönündedir. Dijital oyunların bireylerdeki sağlık veya başarıları üzerinde etkisini ve oyunların barındırdığı birçok şiddet içeriğinin bireylerin davranışlarına olan etkilerini inceleyen araştırmalar ön plana çıkmaktadır. Yapılan çalışmalar daha çok dijital oyunların zararları ve oyuncuların bu oyunlara bağlanması tezi üzerine kuruludur (Griffiths, 2002). Bavelier (2012) araştırmasında gerçek yaşamdaki her şey gibi dijital oyunların standart olmadığını ve bu oyunların iyi kalite de ve tam tersine çok kötü kaliteye sahip olabileceğini söylemiştir. Fakat uygun seçim, uygun yaş ve uygun zamanda oynandığı takdirde dijital oyunlar bireyler üzerinde olumlu katkı sağlamaktadır.

Günümüzde teknolojik araçlar küçük yaştaki bireyler için bakıcı görevi görmekte, kimi zaman da bireylere özel günlerinde hediye aracı olarak armağan edilmektedir. Bu tür davranış modelleri de bireyler üzerinde dijital oyun bağımlılığına ortam oluşturmaktadır. Literatür taraması sonucunda dijital oyunların bireyler üzerindeki olumsuz etkileri olabilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016). Bunlardan ilki oyun oynama süresini çocuğun kontrol edememesidir. Ayrıca, diğer etkinliklere karşı ilgi kaybı yaşanması durumu da oluşabilirken, çocuğun oyun oynayamadığı zamanlarda psikolojik yoksunluk hissetme durumuna da neden olabilmektedir.

Dijital oyunlar şiddet içeriğine sahip ise oynayan kişi kendini yalnız, düşük yaşam doyumuna sahip, saldırgan tutum içerisinde, depresyon hali, anksiyeteye sahip, şiddet eğiliminde bulunma, olumlu davranışlarda azalma, düşmanca davranma durumunda artış ve şiddete karşı duyarsız davranma durumları içerisinde bulabilir. Bunlardan dolayı da zamanı yanlış kullanmaya ve erteleme davranışının kendinde yerleşmesine neden olabilir. Ayrıca birey duygu kontrollerinde zorluk yaşama ve kişilik bozukluğu yaşayabilirken, oyunların şiddet unsurları içermesi sebebiyle saldırgan davranışlar ve negatif düşüncelerin gelişmesine neden olabilmektedir. Ders çalışma, kitap okuma ve fiziksel etkinliklere katılmak için zamanının azaltması nedeniyle akademik ve kişisel başarı olumsuz etkilenmektedir. Bağımlılık, “obezite, tendonitis sinir sıkışması, dikkat bozukluğu, karpal tünel sendromu gibi duruş, kas ve iskelet bozuklukları” gibi sağlık problemlerine, kişilerin çevrimiçi tehditlere açık hale gelmesine de neden olabilmektedir (Bushman, 2015).

Ayrıca tüm bunlara ek olarak, dijital oyunların bazı yanlış siyasi ya da siyasi olmayan görüşleri de empoze ettiği ile ilgili tartışmalarda bulunmaktadır. Bu tartışmalardan birisi cinsiyet kavramıdır. Özellikle, dijital oyunlarda kadınlara verilen roller, kadınlara yönelik şiddet uygulanmasını teşvik etmede veya kadınları bir cinsel obje olarak görülmesiyle ilgili yorumlara da rastlanmaktadır. Bunlara ek olarak, “ırkçı veya nefret suçlarını içerisinde barındıran ve bunları destek veren, farklı ülkedeki kişilerin alay konusu olması ve odinlerine, coğrafi konumundan veya kültürlerinden dolayı küçük düşürülmesini içeren oyunlar” da oyun oynayan kişilere bu tipteki fikirleri empoze etme durumu olduğu için sosyal ve kültürel etkilerde olumsuz durum yaratma potansiyeli olduğu bir gerçektir (Sayın, 2016).

2.10 . İlgili Araştırmalar

Yapılan bir diğer araştırmadan elde edilen sonuca göre, internet kullanımında geçen zaman gözetildiğinde, internetin üç-beş saat kullanımı, 6 saat veya daha fazla bağlı kalan öğrencilerin ilk 2 saat için bağlananlara nazaran, internet bağımlısı olma olasılığının arttığına yönelik bulgular var iken; öğrencilerdeki internet kullanma sıklığının azalması durumunda, internet bağımlısı olma olasılığının daha da azaldığı belirlenmiştir. Öznel iyi oluş alt faktörlerinden olan doyum ve olumlu duygu durumlarındaki artış internet bağımlısı olma olasılığını azaltmaktayken, yaşam doyumunu artması durumunda internet bağımlısı olasılığını artırdığı görülmüştür. Aile ilişkilerindeki doyum gözetildiğindeyse, internet bağımlısı olmada önemli bir etkisinin görülmediği de belirlenmiştir (Derin, 2013).

Günümüzde sayısız bireyleri cezbeden yeni popüler bir etkinlik ortaya çıkmıştır. Bu yeni popüler etkinliğin ismi dijital oyunlardır. Dijital oyunlarla ilgili birçok bilim insanı günümüzde araştırma yapmıştır. Bu araştırmalar ilgili anabilim dallarına göre farklılık göstermekle birlikte bu çalışmanın alanı olan iletişim bilimlerindeki çalışmaların ilk günlerinden beri, iletişim araştırmacıları insanların medyayı nasıl ve niçin kullandıklarını anlama ve açıklamaya ilgi duymaktadırlar (DeGrove, Cauberghe ve Looy, 2014).

Kumcagiz ve Gündüz (2016) psikolojik iyi oluş ve akıllı telefon bağımlılığı ile ilgili yaptıkları araştırmada yaptıkları korelasyon analizi sonuçlarına göre, psikolojik iyi oluş ile akıllı telefon bağımlılığı arasında anlamlı bir negatif korelasyon vardır. Bundan dolayı, öğrencilerin psikolojik iyi olma puanları artarken, akıllı telefon

bağımlılığı puanları azalmaktadır. Diğer bir açıklamayla,, akıllı telefon bağımlılığı, psikolojik iyilik halinin artması durumunda azalma eğilimindedir. Bilindiği gibi, üniversite öğrencileri çeşitli konularda yardıma ihtiyaç duyuyorlar. Ancak, etraflarından yeterli psikolojik destek bulamayan öğrenciler böylece kendilerini yalnız, depresyonda veya zayıf hissedebilir ve bundan dolayı oluşan boşluk doldurma arayışı içerisine girebilme durumları oluşabilir. Böylece, akıllı telefon bağımlılığı yol açar (Özen, 2005; Certel, Bahadır ve Saracaloğlu, 2015; Karakoç, Bingöl ve Karaca, 2013).

Dijital oyunlar popüler ve yaygın eğlence araçları olarak gençler ve yetişkinler arasında yaygın olarak kullanıldığı görülmektedir. Veriler ve bulgulardan elde edilen kanıtlar dijital oyunların olumlu etkilerinin olduğunu savunurken “dijital oyun bağımlılığı” ifadesini de beraberinde gündeme taşımıştır. Dijital oyun bağımlısı olmanın, sadece oyunda geçirilen süre olarak görülmemesi gerektiği, aslında bu durumdan dolayı ortaya çıkan olumsuz sonuçların gözetilmesi gereklidir. Şiddet içeren dijital oyunların kontrol dışı oynanması halinde ruh sağlığını tehdit eden durumlar önemsemek gerekmekte, fakat yalnız şiddet içeren oyunlarla bu durumu da açıklamanın da doğru olmayacağını söylemek de gereklidir. Eğiten, öğretici ve bireyi geliştiren dijital oyunlar uygun zaman dilimi içerisinde ve kontrollü oynanması durumunda ergen yaştaki çocukların gelişimine katkı sağlayabilmektedir. Türkiye’de gençlerin sayısının çok olması, dijital teknolojilerin çok kullanılması, gerekli denetim ve koruyucu önlemlerin alınmaması ya da yetersiz oluşu nedeniyle bu sorunların artmasına neden olmaktadır. Fakat, Türkiye’de gerek ergen gerekse de genç yetişkinlerde dijital oyun bağımlısı olma konusunda daha çok araştırma yapılması gerekliliği ortaya çıkmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Çevrimiçi oyun oynama süresi, daha önce bahsedilen araştırma sonuçlarını da destekleyen, oyun bağımlılığının önemli bir habercisidir. İlginç bir şekilde, PC oynatma süresinin bağımlılık üzerindeki etkisi mobil oyunlardan daha önemlidir. Her ne kadar mobil oyunlar ergenlere yayılıyor olsa da, bilgisayardaki çevrimiçi oyunlardan daha az bağımlılık gücüne sahip görünüyorlar. Ancak, teknolojinin gelişmesiyle birlikte, giderek daha fazla sayıda oyun kullanıcısı yakın gelecekte mobil bir platformda MMORPG oynamanın keyfine varacaklardır. Bunun ergenlerin mobil oyunlara bağımlılıklarını artıracak ve bağımlılık oranlarını arttıracak muhtemeldir. Gece geç saatlerde PC’de çevrimiçi oyunlar oynayan öğrenciler, oyun bağımlılığına

daha fazla eğilim göstermektedir. Bu nedenle, ergenlerin gece yarısından sonra bilgisayar oyunlarına erişimini kısıtlamanın oyun bağımlılığını önlemede önemli olduğu sonucu ortaya konmuştur. Ancak, bu sonuç, gençlerin bilgisayar oyunlarına erişimi engelleyerek zorunlu kapatma sisteminin güçlendirilmesi gerektiği anlamına gelmiyor (Lee ve Kim, 2017). Kore hükümeti ortaokul öğrencilerinin gece yarısından sonra çevrimiçi oyunları kullanmalarına izin vermese de, bazı öğrenciler hala bunu başarabiliyor. Diğer kişilerin kimliklerini kullanarak çevrimiçi oyunlara erişme ihtimalleri yüksek görünmektedir. Bu politika birçok genç tarafından yapılmaktadır. Gece yarısından sonra çocukların oyun oynaması konusundaki araştırmalara ve bu nedenden dolayı daha fazla rehberliğe ihtiyaç duyulmaktadır. Ebeveynlerin izlenmesi oyun bağımlılığını azaltmaya katkıda bulunduğundan, ebeveynlerin çocuklarının oyun alışkanlıklarını ve alışkanlıklarını izlemeleri gerekmektedir (Xu ve ark. 2012).

Sepetçi (2017) “Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim” isimli araştırma sonucunda elde edilen bulgular dijital oyunların artık neredeyse her alanda etkin olarak kullanıldığının göstergesidir. Nitel ve nicel araştırma yönteminin birlikte kullanılmasıyla yapılan araştırma sonuçları oyun içerisinde “grupla özdeşleşme, oyunla özdeşleşme, sosyal etkileşim, oyun ve gerçek dünya arasındaki etkileşim, çevrimiçi ve çevrimdışı aktivizm) konularında birbirlerini etkiledikleri ve özellikle MMORPG oyunlarında kendi alanlarına müdahale yaşamadıkları sürece birbirlerine karşı saygılı oldukları ortaya koymuştur.

Ergenlerdeki öznel iyi oluş ve yine algıladıkları ebeveyn desteğinin duygusal özerkliğin alt faktörlerinin bütününe (idealleştirmeme, bağımsızlık ve bireyleşme) katkı koyma durumu bulunurken; öznel iyi oluş ve ergenlerin algıladıkları öğretmen desteği için sadece iki faktörde (idealleştirmeme, bağımsızlık) katkı durumunun bulunduğu görülmüştür. Ayrıca öznel iyi oluş ve ergenlerin algıladıkları arkadaş desteğinin bu bağlamda bu alt faktörlere katkısı görülmemiştir (Güney, 2017).

Teknolojideki yeni gelişmelerle, 2016'da tanıtılan sanal gerçeklik (VR) teknolojisindeki yeni gelişmelerle birlikte, yeni sistemler (örneğin, PlayStation VR, HTC Vive) oyunculara VR ortamlarıyla daha sürükleyici deneyimler ve etkileşimler sağlıyor. Bu ortamların son derece gerçekçi görüldüğü göz önüne alındığında, VR teknolojisinin, oyuncular arasında VR oyun dünyalarına kaçarak gerçek yaşam sorunlarından kaçınma eğilimi gösterip göstermediğini ve böylece kendi teorilerinden

kaçmakla öne sürülen İnternet oyun bozukluğunun (Internet gaming disorder-IGD) olumsuz etkisini arttıracaklarını düşünülmesi önemlidir (Cheng, Cheung ve Wang, 2018). Daha önce belirtildiği gibi, artırılmış gerçeklik oyunu Pokémon GO dünyayı 2016 yazında fırtınaya soktu. Oyunun son derece bağımlılık yaratan bir eleştirisi olmasına rağmen (Sack, 2016), deneyimleyen bireyler üzerine bazı sosyalleşme yararları olduğu görülmüştür. Kişiler arası farklılıklar, kullanıcıları mahallelerini keşfetmeye ve diğer kullanıcılarla oynamaya motive etmektedir (Sung ve diğerleri, 2017). İnternet oyun bozukluğu semptomlarının ve kişilerarası refahın ilişkisinin olmadığını ortaya koymasına rağmen, yeni nesil artırılmış gerçeklik oyunlarının, İnternet oyun bozukluğun sahip oyuncuların kişilerarası refahını güçlendirmesi olasıdır. Bu oyunlar, yeni İnternet oyun bozukluğu teorilerinin ortaya çıkmasına yol açacak şekilde seyreltme etkileri yerine destek sağlar mı bilinmez. Video oyunları uzun zamandır boş zamanı değerlendirme olarak için yaygın olarak kullanıldığı bilinmektedir (Cheng, Cheung ve Wang, 2018).

Ergenlerin öznel iyi oluşlarıyla negatif kişilerarası ilişki biçimleri arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunduğu yapılan bir araştırma ile literatüre yansımıştır. Öznel iyi olma durumuyla kişilerarası ilişki tarzı arasında negatif ilişki durumunu yüksekten düşüğe doğru giderken; duyarsız, kaçınan, baskın, manipülatif, öfkeli ve alaycı tarz biçiminde bir sıra olduğu görülmüştür. Kişisel ve demografik özellikler gözetildiğinde öğrencinin sınıfı, gelir düzeyi ve öğrencinin algıladığı anne-baba tutumu açısından ergenlerin öznel iyi oluşlarında farklılık olduğu, cinsiyet gözetildiğinde ise bir farklılık olmadığı görülmüştür. Lisenin ilk yıllarında 9'uncu sınıfta eğitim alan ergenlerin onuncu sınıfta eğitim alanlara nazaran öznel iyi oluşları anlamlı düzeyde daha yüksek olarak bulunmuştur. Bunların yanında koruyucu tarzda anne-babaya sahip ergenlerin öznel iyi oluş düzeylerinin, tutarsız diye belirtenlerden daha yüksek öznel iyi oluş düzeyine sahip oldukları görülmüştür (Yöndem, 2018).

Yapılan bir başka çalışmadan elde edilen bulgular ışığında; lise öğrencilerinin saldırganca davranışlarının azaltılması ve kendilerini daha iyi yollarla ifade edebilmeleri için mutluluk düzeylerini artırıcı etkinliklere PDR ve eğitim programları içerisinde daha fazla yer verilmesi önerilmektedir. Ayrıca bireylerin sosyal destek kaynaklarının artırılması da önerilmektedir (Gündoğan ve Sargın, 2018).

Yapılan bir başka araştırmada, sonuç olarak sosyal ve fiziksel benlik kavramı ile alkol tüketimi arasında pozitif bir ilişki olduğu gibi, sosyal benlik kavramı ile video oyunlarının problemlili kullanımı arasında da negatif bir ilişki olduğu ortaya konulmuştur. Akademik boyut, alkol ve video oyunu kullanımıyla olumsuz yönde ilişkili olduğu bu araştırmanın bulguları arasındadır. Ayrıca, alkol tüketimi, bütün tüketimi ve video oyunlarının kullanımı ile pozitif olarak ilişkilidir (Cuberos, Ortega, Sánchez, ve Espejo, 2018).

İkili sistem (Dual-System) teorisi perspektifini sunarak ve çevrimiçi grup oyununa duyulan arzunun etkisini inceleyerek çevrimiçi sosyal oyun bağımlılığı anlayışını geliştirmektedir. Tutum, beklenen zevk, grup norm ve sosyal kimliğin oluşturduğu çevrimiçi grup oyununa duyulan arzu, topluluk arkadaş grubu içindeki oyuncuları belirsizleştirir. Böylesi bir ayrımcılık, oyuncuların alışılmış grup oyunlarını daha da kolaylaştırır ve grup oyunlarına yönelik öz düzenlemelerini azaltır ve böylece çevrimiçi sosyal oyun bağımlılığına yol açar (Cheng, Cheung ve Wang, 2018).

Çevrimiçi grup oyun oynama arzusunun, çevrimiçi sosyal oyun bağımlılığı üzerindeki etkilerini vurgulamakta ve çevrimiçi sosyal oyun bağımlılığının ve genel olarak ikili sistem teorisinin daha iyi anlaşılmasına katkıda bulunmaktadır (Gong ve ark., 2019).

Sağlam (2019) orta düzeyde dijital oyun oynamanın bireylerin öznel iyi oluşları üzerinde endişe etmemize neden olan hiçbir kanıta rastlanmadığını belirtmiştir. Dijital oyun oynama davranışını sıkça ve genel ilgi (hobi) olarak benimseyen bireyler bile, açık hava etkinlikleri ve spor aktiviteleri gibi diğer faaliyetlerden ve ilgi alanlarından vazgeçmezler. Bu araştırma bulguları, dijital oyunların bireyleri sosyal ortamdan uzaklaştırmadığını tam aksine bireyler için ortak amaç belirleme ve akran ilişkileri sürecinde arkadaşlarla birlikte olmak eğlenceli bir boş zaman değerlendirme aktivitesi olduğunu göstermektedir. Bunun yanında dijital oyunların etkileşimli nitelikleri olan mesajlaşma, müzik dinleme, müzik dinlerken oyun oynama gibi nitelikleri bireylerin yalnız (tek başına bir oda ya da kafede) olduğu durumlarda da oldukça çekici bir nitelik kazanmaktadır. Çünkü sanal dünya, içerisinde bireylerin her şeyi yapabildikleri sanal “bir dünyaları” vardır ve bireyler bu sanal dünya içinde yaşamaya ihtiyaç duyarlar (Sağlam, 2019).

BÖLÜM III

YÖNTEM

Araştırma kapsamında, bu bölüm içerisinde araştırmada ele alınan yöntemle ilgili olarak gerekli bilgiler verilmiştir. Ayrıca, bu bölüm içerisinde, araştırma için kullanılan model, evren ve örneklem, verilerin toplanma süreciyle ilgili olarak yapılan çalışmalar, verilerin çözümlenmesinde kullanılan istatistiksel yöntemler açıklanmıştır.

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma 2018-2019 eğitim-öğretim bahar döneminde Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı'na bağlı ortaokullarda eğitim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları ve akademik başarıları arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla ilişkisel tarama modeliyle gerçekleştirilen bir araştırmadır. Tarama modeli, geçmişteki veya günümüzde var olan bir durumu olduğu şekliyle betimlemeyi hedefleyen, öğrenme durumunun açığa çıkma durumu ve bireyde istendik davranışlarda değişikliklerle beraber gelişmesi için uygulanan sürecin tümü şeklinde tanımlanabilir. İlişkisel tarama modeli, 2 veya daha fazla sayıda olan değişkenler arasında birlikte değişimin varlığının ortaya koyulmasını hedefleyen tarama yaklaşımına denmektedir. Bu modelde, belirlenen değişkenlerin beraber değişip değişmediği; değişme olması durumunda bunun nasıl olduğu belirlenmeye çalışılmaktadır (Karasar, 2011).

3.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini, 2018-19 öğretim yılında Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı'na bağlı ortaokullardaki 9700 öğrenci oluşturmuştur. Nicel veriler için örneklem olarak belirlenen, Lefkoşa, Magosa, Güzelyurt, Girne, Lefke ve İskele'deki ortaokullarda öğrenim gören ve dijital oyun oynayan 600 öğrenciden seçkisiz örnekleme yöntemiyle toplanmıştır. Yanlış doldurulan, dijital oyun hiç oynamayan ve eksik doldurulan anketler çalışmadan çıkarılmıştır.

Buna göre kabul edilen örneklem sayısı %5 örnekleme hatasına göre toplam ortaokul öğrencileri için yeterlidir. Basit seçkisiz örnekleme, tek tek her örnekleme

birimine eşit seçilme şansı verir ve seçilen her birimin örnekleme alındığı bir yöntem şeklindedir (Büyüköztürk vd., 2017). Tablo 1’de araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet ve sınıflarına göre dağılımlarına yer verilmiştir.

Tablo 1.

Öğrencilerin Cinsiyet ve Sınıflarına Göre Dağılımları

Cinsiyet	N	%
Kız	313	52,2
Erkek	287	47,8
Sınıf		
6. Sınıf	212	35,3
7. Sınıf	191	31,8
8. Sınıf	197	32,8
Toplam	600	100,0

Tablo 1’de görüldüğü gibi, çalışma kapsamına alınan toplam 600 ortaokul öğrencisinin % 52,2’si kız ve % 47,8’i erkek öğrencilerdir. Araştırmaya öğrencilerin çoğunluğunu kız öğrenciler oluşturmaktadır. Ayrıca, çalışma kapsamına alınan toplam 600 ortaokul öğrencisinin % 35,3’ü 6. Sınıf, % 31,8’i 7. sınıf ve %32,8’i ise 8. sınıf öğrencileridir. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin çoğunluğunu 6. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama araçları olarak, demografik soruları içeren “Kişisel Bilgi Formu”, “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Ergenler İçin Kısa Okulda Öznel İyi Oluş Ölçeği” kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Kişisel bilgi formu araştırmacılar tarafından geliştirilmiştir. Bu form içinde 11 madde bulunmaktadır; Cinsiyet, sınıf, dijital oyun oynama sıklığı, dijital oyun oynama süresi, dijital oyun oynama alanı, sıklıkla oynanan dijital 3 oyun, dijital oyun oynamaya başlama yaşı, geçen yılki karne not ortalaması, dijital oyunları hangi cihazla

oyunıldığı, ders çalışma sıklığı ve ders çalışma süresi ile ilgili maddelerden oluşmaktadır.

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Araştırma kapsamına alınan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının saptanması amacıyla Hazar ve Hazar tarafından 2017 yılında geliştirilen Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği beşli 5’li Likert tipinde olup yirmi dört maddeyi içermektedir. Yapılmış olan analizler ile ölçekte dört alt faktörün olduğu belirlenmiştir. Bu alt boyutlar; “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma”, “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer”, “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi”, “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” biçiminde isimlendirilmiştir. Ölçekten elde edilecek yanıtlar için “Kesinlikle katılmıyorum=1”, “Katılmıyorum=2”, “Kararsızım=3”, “Katılıyorum=4” ve “Tamamen katılıyorum=5” olacak biçimde puanlanmıştır. Ölçekten alınacak olan yüksek puan, dijital oyun bağımlılığının yüksek olduğunu ifade edilmektedir (Hazar ve Hazar, 2017). Hazar ve Hazar (2017) tarafından yapılan Cronbach alfa güvenirlik katsayısı ; ölçeğin geneli için 0,90 dir. Araştırmacı tarafından hesaplanan Cronbach alfa güvenirlik katsayısı ölçeğin geneli için 0,92 dir.

Ergenler İçin Kısa Okulda Öznel İyi Oluş Ölçeği

Ergenler İçin Kısa Okulda Öznel İyi Oluş Ölçeği, okulda öznel iyi oluşu kuramsal modele dayalı olarak hem bilişsel (okul doyumunu) hem de duyuşsal (okulda olumlu ve olumsuz duygu) yapı biçimini dikkate almış ve kapsamlı bir şekilde ölçmek hedefi ile Tian ve arkadaşları (2015) tarafınca oluşturulmuştur. Daha sonra, Özdemir ve Sağkal (2016) tarafından Türkçe’ye uyarlanarak ölçeğin ölçüt-bağıntılı geçerliğini incelenmesi için Pozitif ve Negatif Duygu Ölçeği, Yaşam Doyumu Ölçeği ve Çocuk ve Ergenler İçin Okula Bağlanma Ölçeği kullanılmıştır. Ergenler İçin Kısa Okulda Öznel İyi Oluş Ölçeği, Okul Doyumu ve Okulda Duygu olmak üzere iki alt faktörden ve 10 madde olarak geliştirilmiştir.

Okul Doyumu alt boyutu, başarı, okul yönetimi, öğretmen-öğrenci ilişkileri, akran ilişkileri, öğretim ve akademik öğrenme alanları ile ilgili olarak toplamda 6 maddeden oluşmaktadır. Maddelerin cevaplandırılmasında 6’lı Likert tipi ölçme anahtarı (1= Kesinlikle katılmıyorum, 6= Kesinlikle katılıyorum) kullanılmıştır.

Okulda Duygu boyutunda ise okulda olumlu duygu ve olumsuz duygu alanları ile ilgili toplam iki madde bulunmaktadır. Duyuşsal yapıyı ölçen maddelerin cevaplandırılması için 6'lı Likert tipi ölçme anahtarı (1= Hiçbir zaman, 6= Her zaman) kullanılmıştır. Yaptıkları güvenirlik çalışmalarında, Cronbach alfa katsayısı genel olarak .87 olarak belirlenmiştir. Bu araştırmada ise Cronbach alfa güvenirlik katsayısı genel olarak .83 olarak tespit edilmiştir.

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırmanın gerçekleştirilebilmesi için YDÜ Eğitim Bilimleri Enstitüsünden gerekli etik izin alındıktan sonra, KKTC Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı, Talim Terbiye Dairesine sunulup, onay verilmesi ile ortaokullardan randevular alınıp, okul yöneticileriyle görüşme yapılmıştır. Okul yöneticilerinin de onayından sonra ölçek öğretmen ve okul yöneticilerine uygulanmıştır. Öğretmenlerin ve öğrencilerin müsait oldukları gün ve saatlerde randevular alınıp ölçekler ve kişisel bilgi formu uygulanmıştır. Daha sonra ölçekleri doldurmaya gönüllü olanlardan 15-25 dakikalık süre içinde ölçekler toplanmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Yapılan bu araştırmadan elde edilen verilerin istatistiksel olarak çözümlenmesi için Statistical Package for Social Sciences SPSS 24.0 programı kullanılmıştır. Yapılmış olan istatistiki analizler için anlamlılık düzeyi .05 olarak belirlenmiştir. Verilerdeki homojenliğin kontrolü için SPSS ile başlangıç analizi yapılmıştır. Bağımlı değişkenlerin alt gruplardaki dağılımlarında normal dağılımın sağlanıp sağlanmadığının kontrolü için Kolmogorow-Smirnov testi kullanılmıştır. Her iki ölçeğin madde açıklamaları için ise ortalama ve standart sapma değerleri bulunarak açıklanmıştır.

Verilerin normal dağılıp dağılmadığının belirlemek üzere SPSS ile ön çalışma yapılmıştır. Yapılan, Kolmogorow-Smirnov testi sonucunda dağılımın tüm alt gruplar için belirlenen bağımlı değişken üzerinde normal dağılmadığı belirlenmiştir ($p < 0,05$). Böylece, bu araştırmada parametrik olmayan testlerden Mann Whitney U, Kruskal Wallis H testi alt gruplar ve ölçek toplamı ile karşılaştırmaları için kullanılmıştır. Ayrıca bağımlı değişkenler arasındaki ilişkilerin ortaya konulması Spearman korelasyon testi yapılmıştır (Büyüköztürk, 2017).

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu bölümde ortaokullarda eğitim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları ve akademik başarıları arasındaki ilişkiyi incelenmesini amaçlayan araştırmanın bu bölümünde, araştırmadan elde edilen bulgulara yer yer verilmiştir.

4.1. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyunlar İle İlgili Demografik Özellikleri

Bu bölümde araştırma kapsamına alınan ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlar ile ilgili demografik özelliklerine yer verilmiştir. Öğrencilerin dijital oyun oynama süresi ile ilgili bulgular Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 2.

Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Süresi

Oyun Oynama Süresi	N	%
Her gün	261	43,5
Haftada 3-5 gün	127	21,2
Haftada 1-2 gün	212	35,3
Toplam	600	100,0

Tablo 2'de görüldüğü gibi, çalışma kapsamına alınan toplam 600 ortaokul öğrencisinin dijital oyun oynama süresi incelendiğinde, % 43,5'i her gün, % 21,2'si haftada 3-5 gün, % 35,3'ü haftada 1-2 gün dijital oyun oynamaktadırlar. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin çoğunluğu hergün dijital oyun oynamaktadırlar.

Tablo 3.

Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Sıklığı

Oyun Oynama Sıklığı	N	%
Günde 1-2 saat	382	63,7
Günde 3-4 saat	145	24,2
5 saat ve üzeri	73	12,2
Toplam	600	100,0

Tablo 3’de görüldüğü gibi, çalışma kapsamına alınan toplam 600 ortaokul öğrencisinin dijital oyun oynama sıklığı incelendiğinde, % 63,7’si günde 1-2 saat, % 24,2’si günde 3-4 saat ve % 12,2’si 5 saat ve üzerinde dijital oyun oynamaktadırlar. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin çoğunluğu günde 1-2 saat dijital oyun oynamaktadırlar.

Tablo 4.

Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Alanına Göre Dağılımları

Oyun Oynama Alanı	N	%
Mobil	145	24,2
Ev	425	70,8
İnternet kafe	8	1,3
Diğer	22	3,7
Toplam	600	100,0

Tablo 4’de görüldüğü üzere, çalışma kapsamına alınan toplam 600 ortaokul öğrencisinin dijital oyun oynama alanı incelendiğinde, %24,2’si mobil cihazlarla bulundukları yerde, %70,8’i evde, %1,3’ü internet kafede, %3,7’si diğer ortamlarda dijital oyun oynamaktadırlar. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin çoğunluğu ev ortamında dijital oyun oynamaktadırlar.

Tablo 5.

Öğrencilerin Dijital Oyun Oynamaya Başlama Yaşlarına Göre Dağılımları

Yaş	N	%
2	5	,8
3	22	3,7
4	15	2,5
5	38	6,3
6	47	7,8
7	62	10,3
8	80	13,4
9	122	20,3
10	100	16,7
11	56	9,3
12	37	6,2
13	9	1,5
14	5	,8
15	1	,2
16	1	,2
Toplam	600	100,0

Tablo 5’de görüldüğü üzere, çalışma kapsamına alınan toplam 600 ortaokul öğrencisinin dijital oyun oynamaya başlama yaşları incelendiğinde, dijital oyun oynamaya 2 ile 16 yaşlarda ve sıklıkla 8 ile 11 yaşlarda (%59,7) başladıkları görülmektedir. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin çoğunluğu yaygın olarak 9 ile 10 yaşlarda dijital oyun oynamaya başlamışlardır.

Tablo 6.

Öğrencilerin Geçen Yıllık Karne Not Ortalaması

	Minimum	Maksimum	Ortalama	SS
Karne Ortalaması	1	10	7,91	1,627

Tablo 6’da görüldüğü gibi, çalışma kapsamına alınan toplam 600 ortaokul öğrencisinin geçen yılki karne not ortalaması 7,91 ve standart sapması ise 1,627 dir. Ortaokul öğrencilerinin geçen yılki karne not ortalaması orta düzeydedir.

Tablo 7.

Öğrencilerin Dijital Oyun Oyunları Hangi Cihazla Oynadıklarına Yönelik Dağılımları

Oyun Oynanılan Cihaz	N	%
Masa Üstü Bilgisayar	65	10,8
Laptop	78	13,0
Cep telefonu	411	68,5
Diğer	46	7,7
Toplam	600	100,0

Tablo 7’de görüldüğü üzere, çalışma kapsamına alınan toplam 600 ortaokul öğrencisinin dijital oyun oyunları hangi cihazla oynadıklarına yönelik dağılımları incelendiğinde, %10,8’i masaüstü bilgisayarda, %13’ü laptop ile, %68,5’i cep telefonu ve %7,7’si diğer cihazlarla dijital oyun oynamaktadırlar. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin çoğunluğu cep telefonu ile dijital oyun oynamaktadırlar.

Tablo 8.

Öğrencilerin Ders Çalışma Sıklığı

Ders Çalışma Sıklığı	N	%
Her gün	216	36,0
Haftada 3-5 gün	226	37,7
haftada 1-2 gün	158	26,3
Toplam	600	100,0

Tablo 8’de görüldüğü üzere, çalışma kapsamına alınan toplam 600 ortaokul öğrencisinin ders çalışma sıklığı incelendiğinde, % 36’sı her gün, %37,7’si haftada 3-5 gün ve %26,3’ü haftada 1-2 gün ders çalıştığı görülmüştür. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin çoğunluğu sırasıyla haftada 3-5 gün ders çalışmaktadırlar.

Tablo 9.

Öğrencilerin Ders Çalışma Süresi

Ders Çalışma Süresi	N	%
Günde 1-2 saat	427	71,2
Günde 3-4 saat	146	24,3
5 saat ve üzeri	27	4,5
Toplam	600	100,0

Tablo 9’da görüldüğü üzere, çalışma kapsamına alınan toplam 600 ortaokul öğrencisinin ders çalışma süresi incelendiğinde, %71,2’si günde 1-2 saat, %24,3’ü günde 3-4 saat ve %4,5’i 5 saat ve üzerindedir. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin çoğunluğu günde 1-2 saat ders çalışmaktadırlar.

Tablo 10.

Öğrencilerin Oynadıkları En Yaygın Oyunlar

Oyun Adı	Oyun Adı
1 PubG	11 GTA5
2 Fortnite	12 Subway
3 Minecraft	13 Hayday
4 Sims	14 Movie Star Planet
5 League of Legends	15 Tik Tok
6 Free Fire	16 Brawl
7 Fire Water	17 Clash Royale
8 Candy	18 Roblox
9 FIFA	19 Zula
10 Helix	20 Tom2

Tablo 10’da görüldüğü üzere, çalışma kapsamına alınan toplam 600 ortaokul öğrencisinin en yaygın oynadığı oyunlar incelendiğinde PubG ve Fortnite başı çekmektedir. Daha sonra sırasıyla Minecraft, Sims, League of Legends, Free Fire, Fire Water, Candy, FIFA ve Helix ilk on sırayı alan oyunlardır. Bu oyunları takiben daha az yaygın oynanan ilk 20 deki oyunlar ise GTA5, Subway, Hayday, Movie Star, Planet, Tik Tok, Brawl, Clash Royale, Roblox, Zula ve Tom2’dir.

4.2. Araştırmanın Alt Amaçlarına Yönelik Bulgular

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutlarına yönelik ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutlarına yönelik verdikleri yanıtların ortalama ve standart sapma değerleri

Alt Boyut	Maddeler	$\bar{X}$	SS
1	Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	2,05	,794
2	Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer	2,58	,940
3	Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	1,81	,784
4	Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	1,93	,874
Genel Dijital oyun bağımlılığı ölçeği		2,12	,741

Tablo 11’de ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutlarına yönelik ortalama ve standart sapma değerleri incelendiğinde “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma”, “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer”, “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi”, “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” alt boyutları ve ölçeğin genel ortalamaları katılmıyorum düzeyindedir. Bu durumda öğrenciler dijital oyun bağımlılıklarının olmadığını belirtmişlerdir.

Ortaokul Öğrencilerinin Okulda Öznel İyi Oluşlarının Değerlendirilmesi

Ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluşları ölçeği ve alt boyutlarına yönelik verdikleri yanıtların ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12.

Ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluşları ölçeği ve alt boyutlarına yönelik ortalama ve standart sapma değerleri

Alt Boyut	Maddeler	$\bar{X}$	SS
1	Okul doyumu	4,56	1,143
2	Okulda duygu	4,31	1,321
Genel	Okulda öznel iyi oluş ölçeği	4,46	1,003

Tablo 12’de ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutlarına yönelik verdikleri yanıtların ortalama ve standart sapma değerleri incelendiğinde, öğrencilerin okul doyumu ve okulda duygu açısından öznel iyi oluşları katılıyorum düzeyindedir. Öğrencilerin okulda öznel iyi oluşlarının genel olarak iyi olduğu söylenebilir.

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Okulda Öznel İyi Oluş Puanlarının Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre İncelenmesi

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin cinsiyetlerine göre Tablo 13’de incelenmiştir.

Tablo 13.

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre İncelenmesi

	Cinsiyet	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Dijital oyun bağımlılığı	Kız	313	247,00	77311,50	28170,500	,001
	Erkek	287	358,84	102988,50		

Tablo 13’de Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyet değişkenine göre incelenmesi amacıyla parametrik olmayan testlerden Mann Whitney U testi uygulanmıştır. Analiz sonuçlarına göre cinsiyet değişkeni açısından Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının erkekler lehine anlamlı bir fark bulunmuştur [$U = 230,000$, $p < 0,05$]. Bu sonuçlara göre erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının kızlara nazaran daha fazla olduğu söylenebilir.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanları, öğrencilerin cinsiyetlerine göre Tablo 14’de incelenmiştir.

Tablo 14.

Ortaokul Öğrencilerinin Okulda Öznel İyi Oluş Puanlarının Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre İncelenmesi

	Cinsiyet	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Okulda Öznel İyi Oluş	Kız	313	339,15	106154,00	32818,0	,001
	Erkek	287	258,35	74146,00		

Tablo 14’de Ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş puanlarının cinsiyet değişkenine göre incelenmesi için parametrik olmayan testlerden Mann Whitney U testi tercih edilmiştir. Analiz sonuçlarına göre cinsiyet değişkeni açısından Ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş puanlarının kız öğrenciler lehine anlamlı bir fark bulunmuştur [$U = 32818$, $p < 0,05$]. Bu sonuçlara göre kız öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları erkeklere nazaran daha fazla olduğu söylenebilir.

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Okulda Öznel İyi Oluşları Puanlarının Sınıf Düzeyine Göre İncelenmesi

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanları öğrencilerin sınıf düzeyine göre Tablo 15’de incelenmiştir.

Tablo 15.

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Öğrencilerin Sınıf Düzeyine Göre İncelenmesi

	Sınıf Düzeyi	N	Sıra Ortalaması	Sd	X ²	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	6. Sınıf	212	285,31			
	7.Sınıf	191	297,23	2	4,198	,123
	8.Sınıf	197	320,03			

Tablo 15’de ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin sınıf düzeyi değişkenine göre incelenmesi amacıyla yapılan Kruskal Wallis H testi sonucunda sınıf düzeyi değişkenine göre ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı [$X^2=4,198$, $p>0,05$] ile ilgili olarak anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir. Bir başka ifadeyle, sınıf düzeyi fark etmeksizin ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının farklılaşmadığı anlaşılmaktadır.

Ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş puanları öğrencilerin sınıf düzeyine göre Tablo 16’da incelenmiştir.

Tablo 16.

Ortaokul Öğrencilerinin Okulda Öznel İyi Oluş Puanlarının Öğrencilerin Sınıf Düzeyine Göre İncelenmesi

	Sınıf Düzeyi	N	Sıra Ortalaması	Sd	X ²	p
Okulda Öznel İyi Oluş	6. Sınıf	212	321,04			
	7.Sınıf	191	334,46	2	30,207	,001
	8.Sınıf	197	245,47			

Tablo 16’da ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş puanlarının öğrencilerin sınıf düzeyi değişkenine göre incelenmesi amacıyla yapılan Kruskal Wallis H testi sonucunda sınıf düzeyi değişkenine göre ortaokul öğrencilerinin okulda

öznel iyi oluş [$X^2=30,207$, $p<0.05$] ile ilgili olarak anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Yapılan Mann Whitney U testi sonucunda anlamlı farkın 6 ve 7 inci sınıf öğrenciler lehine oluşu görülmüştür. Bir başka ifadeyle, 6 ve 7 inci sınıf öğrencilerin okulda öznel iyi oluş puanları 8 inci sınıf öğrencilerine göre daha iyidir.

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Okulda Öznel İyi Oluşları Puanları Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Sürelerine Göre İncelenmesi

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanları öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerine göre Tablo 17’de incelenmiştir.

Tablo 17.

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Puanları Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Sürelerine Göre İncelenmesi

	Oyun Oynama Süresi	N	Sıra Ortalaması	Sd	X^2	p
	Her gün	261	394,56			
Dijital Oyun Bağımlılığı	Haftada 3-5 gün	127	258,67	2	142,388	,001
	Haftada 1-2 gün	212	209,76			

Tablo 17’de ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin oyun oynama süresine göre incelenmesi amacıyla yapılan Kruskal Wallis H testi sonucunda oyun oynama süresi değişkenine göre ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı [$X^2=142,388$, $p<0.05$] ile ilgili olarak anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Yapılan Mann Whitney U testi sonucunda anlamlı farkın her gün oyun oynayanlar lehine olmak üzere haftada 3-5 gün oynayan ve haftada 3-5 gün oynayanlar lehine olmak üzere haftada 1-2 gün oynayanlar arasında anlamlı fark olduğu görülmüştür. Bir başka ifadeyle, oyun oynama süresi arttıkça öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı da artmaktadır.

Ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş puanları öğrencilerin oyun oynama süresine göre Tablo 18’de incelenmiştir.

Tablo 18.

Ortaokul Öğrencilerinin Okulda Öznel İyi Oluş Puanlarının Öğrencilerin Oyun Oynama Süresine Göre İncelenmesi

	Oyun Oynama Süresi	N	Sıra Ortalaması	Sd	X ²	p
	Her gün	261	258,72			
Okulda Öznel İyi Oluş	Haftada 3-5 gün	127	333,47	2	26,882	,001
	Haftada 1-2 gün	212	332,19			

Tablo 16’da ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş puanlarının öğrencilerin oyun oynama süresi değişkenine göre incelenmesi amacıyla yapılan Kruskal Wallis H testi sonucunda oyun oynama süresi değişkenine göre ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş [$X^2=26,882$ $p<0.05$] ile ilgili olarak anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Yapılan Mann Whitney U testi sonucunda anlamlı farkın haftada 3-5 gün ve haftada 1-2 gün oyun oynayanlar lehine olmak üzere her gün oynayanlar arasında anlamlı fark olduğu görülmüştür. Bir başka ifadeyle, oyun oynama süresi azaldıkça öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları da artmaktadır.

Ortaokul Öğrencilerinin Karne Not Ortalamaları, Dijital Oyun Oynamaya Başlama Yaşları, Dijital Oyun Bağımlılığı İle Okulda Öznel İyi Oluşları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Ortaokul öğrencilerinin karne not ortalamaları, dijital oyun oynamaya başlama yaşları, dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları arasındaki ilişki Tablo 19’da incelenmiştir.

Ortaokul öğrencilerinin karne not ortalamaları, dijital oyun oynamaya başlama yaşları, dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları arasındaki ilişki düzeylerinin belirlenmesi amacıyla Tablo 19’da Spearman korelasyon testi yapılmıştır. Yapılan korelasyon analizi sonucunda dijital oyunlara başlama yaşı ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif zayıf düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir ($r = -0,181$). Bu durumda öğrencilerin dijital oyunlara başlama yaşı arttıkça oyun bağımlılığı da azalmaktadır. Hesaplanan determinasyon katsayısı $r^2=0,03$ olup,

determinasyon katsayısı dikkate alındığında, dijital oyun bağımlılığı puanlarındaki varyansın %3'ünün dijital oyunlara başlama yaşındaki artıştan kaynaklandığı söylenebilir.

Tablo 19.

Ortaokul Öğrencilerinin Karne Not Ortalamaları, Dijital Oyun Oynamaya Başlama Yaşları, Dijital Oyun Bağımlılığı İle Okulda Öznel İyi Oluşları Arasındaki İlişki

		Dijital oyunlara başlama yaşı	Geçen yılki karne not ortalaması	Dijital Oyun Bağımlılığı	Okulda Öznel İyi Oluş
Dijital oyunlara başlama yaşı	r	1,000	-,071	-,181**	,009
Geçen yılki karne not ortalaması	r		1,000	-,177**	,221**
Dijital Oyun Bağımlılığı	r			1,000	-,377**
Okulda Öznel İyi Oluş	r				1,000

**p<0,01

Benzer şekilde, öğrencilerin geçen yılki karne notu ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif zayıf düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir ($r = -0,177$). Bu durumda öğrencilerin geçen yılki karne notu arttıkça oyun bağımlılığı da azalmaktadır. Hesaplanan determinasyon katsayısı $r^2=0,03$ olup, determinasyon katsayısı dikkate alındığında, dijital oyun bağımlılığı puanlarındaki varyansın %3'ünün geçen yılki karne notundaki artıştan kaynaklandığı söylenebilir.

Öğrencilerin dijital oyunlara başlama yaşı ve okulda öznel iyi oluşları arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır ($p>0,05$). Ortaokul öğrencilerin geçen yılki karne notu ile okulda öznel iyi oluşları arasında pozitif zayıf düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir ($r = 0,221$). Bu durumda öğrencilerin geçen yılki karne notu arttıkça okulda öznel iyi oluşları da artmaktadır. Hesaplanan determinasyon katsayısı $r^2=0,05$ olup, determinasyon katsayısı dikkate alındığında, dijital oyun bağımlılığı puanlarındaki varyansın %5'inin geçen yılki karne notundaki artıştan kaynaklandığı söylenebilir.

Benzer şekilde, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları arasında negatif orta düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir ($r = -0,377$). Bu durumda öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça okulda öznel iyi oluşları azalmaktadır.

Hesaplanan determinasyon katsayısı $r^2=0,14$ olup, determinasyon katsayısı dikkate alındığında, öğrencilerin okulda öznel iyi oluş puanlarındaki varyansın %14'ünün dijital oyun bağımlılığındaki artıştan kaynaklandığı söylenebilir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA

Bu bölümde, 2018-2019 öğretim yılında, KKTC’de MEKB’ye bağlı ortaokullarda öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları ve akademik başarıları arasındaki ilişki tartışılmış ve yorumlanmıştır.

Çalışma kapsamına alınan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama süresi incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin çoğunluğu her gün dijital oyun oynamayı tercih etmektedirler. Öğrencilerin dijital oyun oynama sıklığı bakıldığında ise öğrencilerin çoğunun günde iki saate yakın dijital oyun oynamaktadırlar. Horzum (2011) zamanının önemli bir kısmını oyunla geçiren bağımlı birey bir süre sonra oyun ve oyundaki karakterlerle kendini özdeşleştirebileceğinden bahsederek bu özdeşleştirmenin ölüme kadar giden olumsuz etkileri olabileceğini söylemiştir.

Ortaokul öğrencilerinin çoğunluğu yaygın olarak ev ortamında dijital oyun oynamaktadırlar. Ayrıca, dijital oyun oynamaya, iki yaşında başlamakta ve bulundukları on altı yaşlara kadar oynamaktadırlar. Fakat ortalama dijital oyun oynamaya başlama yaşları dokuz veya ondur. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin çoğunluğu cep telefonu ile dijital oyun oynamaktadırlar. Oyun oynama yanında, öğrencilerin çoğunluğu haftada üç beş gün ve günde bir iki saat de ders çalışmaktadırlar. Yani ikisini birlikte yürütmeye çalışmaktadırlar.

Ortaokul öğrencilerinin en çok tercih ettiği ilk on sırayı alan dijital oyunlar sırasıyla PubG, Fortnite, Minecraft, Sims, League of Legends, Free Fire, Fire Water, Candy, FIFA ve Helix’dir. Bu oyunların yaygın bir şekilde oynandığı konusunda yine literatürde rastlanmaktadır (Kamen, 2017; Kaukiainen, 2018).

Öğrenci görüşlerine göre kendileri dijital oyun bağımlılıklarının olmadığını savunmaktadırlar. Bunun yanında öğrencilerin okulda öznel iyi oluşlarının genel olarak iyidir. Fakat, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının kızlara nazaran daha fazla olduğu görülmüştür. Güvendi, Demir, ve Keskin (2019) de elde ettikleri bulgular bu araştırmanın sonuçları ile paralellik göstermektedir. Tam tersine kız öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları erkeklere nazaran daha fazla olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, sınıf düzeyinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı

benzerdir. Bunun yanında, öğrencilerin ortaokuldaki ilk yıllarındaki öznel iyi oluşları son yıllarındakine göre daha iyidir. Kutner ve Olson (2008), erkek oyuncuların kadın oyuncularından daha uzun süre dijital oyun oynamasına rağmen erkekler arasında daha sağlıklı bir sosyalleşme, rahatlama ve daha yüksek düzeyde bir öznel iyi oluş olduğu ortaya çıktığını söylemişlerdir. Bu durum dijital oyun oynamanın, özellikle de daha büyük sorunlara yol açtığı ortaya konmuştur. Oyuncular için etki, oyunun yaratıcı, sosyal ve duygusal faydalara olumlu katkıda bulunduğunu belirten diğer kişiler tarafından da bildirilmiştir (Kutner ve Olson, 2008).

Öğrencilerde oyun oynama süresi arttıkça öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı da artmaktadır ve oyun oynama süresi azaldıkça öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları da arttığı için öğrencilerin oyun oynama sürelerinde öğrenciden sorumlu ebeveynlerin daha dikkatli olmaları gerekmektedir. Gentile ve çalışma arkadaşları (2011) patolojik özellikte oyun oynama davranışlarının yalnız oyun oynanılan süre içerisinde açıklanmasının doğru olmadığını belirtmektedirler. Griffiths, Kuss ve Demetrovics 2014 ise bu bulguya katılmakta ve video oyunu oynanması sırasında kontrolün kaybedilmesi, olumsuz psikolojik ve fiziki problemlerin sonuçlarının araştırılması gerekliliği üzerine dikkat çekmişlerdir. Tam tersine, Lee ve Kim, (2017), çevrimiçi oyun oynama süresi, daha önce bahsedilen araştırma sonuçlarını da destekleyen, oyun bağımlılığının önemli bir habercisi olduğu görüşüyle bu araştırma paralel sonuçlar içermektedir.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlara başlama yaşı arttıkça oyun bağımlılığı da azalmaktadır. Bu durumda yaşın artmasını mı beklemeli ya da oynanan oyunların mı azaltılması gerektiği önem arz etmektedir.

Öğrencilerin geçen yılki karne notu arttıkça oyun bağımlılığı da azalmaktadır. Bu durumda öğrencilerin akademik başarısının artması için dijital oyun oynamalarının azaltılması düşündürmektedir. Tayvan’da da yapılmış olan bir araştırmada video oyunu oynamanın okul başarısı üzerinde negatif yönde etkilerinin olduğu, aile içindeki sorunlara ve düşmanlığa neden olabileceği belirtilmiştir. Bunun yanında değişik duyum arayışlarının merkezinde bulunan çocuk ve gençlerin, çoğunlukla da erkeklerin veya yoğun olarak sıkılan kişilerde oyun bağımlılığına yatkın olma durumu belirtilmiştir (Chiu, Lee ve Huang, 2004). Öğrencilerin akademik başarısı arttıkça okulda öznel iyi oluşları da arttığı ve tam tersine öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı

arttıkça okulda öznel iyi oluşları azaldığı için dijital oyunların zararlı etkileri varlığına işaret etmektedir. Öğrencilerin dijital oyunlara başlama yaşı ve okulda öznel iyi oluşları arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır. Benzer şekilde, okul başarısıyla psikolojik iyi oluş arasında pozitif bir ilişki durumunu göstermekte olan başka araştırma bulguları da vardır (Özen, 2005; Certel ve ark., 2015; Karakoç ve ark., 2013).

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, ortaokullarda eğitim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları ve akademik başarıları arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılan araştırmadan elde edilen sonuçlara ve önerilere yer verilmiştir.

6.1. Sonuçlar

Yapılan araştırma sonucunda, ortaokul öğrencilerinin çoğu günde iki saate yakın ve hafta üç ile beş kez arasında ve yaygın olarak ev ortamında dijital oyun oynamakta oldukları görülmüştür. Öğrencilerin dijital oyun oynamaya, iki yaşında başlamakta ve bulundukları on altı yaşlara kadar oynamaktadırlar. Fakat ortalama dijital oyun oynamaya başlama yaşları dokuz veya ondur. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin çoğunluğu cep telefonu ile dijital oyun oynamaktadırlar. Oyun oynama yanında, öğrencilerin çoğunluğu haftada üç beş gün ve günde bir iki saat de ders çalışmaktadırlar. Yani hem okul hem oyunun ikisini de birlikte yürütmeye çalışmaktadırlar.

Ortaokul öğrencilerinin en çok tercih ettiği ilk on sırayı alan dijital oyunlar sırasıyla PubG, Fortnite, Minecraft, Sims, League of Legends, Free Fire, Fire Water, Candy, FIFA ve Helix'dir. Öğrenci görüşlerine göre kendileri dijital oyun bağımlılıklarının olmadığını savunmaktadırlar. Bunun yanında öğrencilerin okulda öznel iyi oluşlarının genel olarak iyidir. Fakat, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının kızlara nazaran daha fazla olduğu görülmüştür. Tam tersine kız öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları erkeklere nazaran daha fazla olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, sınıf düzeyinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı benzerdir. Bunun yanında, öğrencilerin ortaokuldaki ilk yıllarındaki öznel iyi oluşları son yıllarındakine göre daha iyidir.

Öğrencilerde oyun oynama süresi arttıkça öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı da artmaktadır ve oyun oynama süresi azaldıkça öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları da artmaktadır. Diğer bir sonuç ise, ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlara başlama yaşı arttıkça oyun bağımlılığı da azalmaktadır.

Öğrencilerin geçen yılki karne notu arttıkça oyun bağımlılığı da azalmaktadır. Bunun yanında, akademik başarısı arttıkça okulda öznel iyi oluşları da arttığı ve tam tersine öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça okulda öznel iyi oluşları azalmaktadır. Öğrencilerin dijital oyunlara başlama yaşı ve okulda öznel iyi oluşları arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır

6.2. Öneriler

Bu bölümde araştırmada elde edilen sonuçlar doğrultusunda öneriler sunulmuştur.

Uygulamaya Yönelik Öneriler

- Yapılan araştırma sonucunda, ortaokul öğrencilerinin çoğu günde iki saate yakın ve hafta üç ile beş kez arasında ve yaygın olarak ev ortamında dijital oyun oynamakta oldukları görüldüğünden, öğrencilerin ebeveynlerinin bu konuda bilgilendirilmeleri gerekmekte ve yardım istemeleri durumunda rehberlik destek hizmetlerinden yararlanmaları sağlanabilir.
- Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin çoğunluğu cep telefonu ile dijital oyun oynamaktadırlar. Dijital oyunların zararları gözetildiğinde öğrencilerin bu oyunların zararlı etkileri konusunda farkındalık eğitimleri düzenlenmelidir.
- Öğrenci görüşlerine göre kendileri dijital oyun bağımlılıklarının olmadığını savundukları için kendilerinin ne kadar dijital oyun bağımlısı olduklarına yönelik rehber öğretmenlerden veya psikologlardan destek alınabilir.
- erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının kızlara nazaran daha fazla olduğundan dolayı erkek öğrencilere gerek okulda gerek okul saatleri dışında farklı etkinlik programları düzenlenebilir veya gitmeleri özendirilebilir.
- Öğrencilerde oyun oynama süresi arttıkça öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı da artmakta ve oyun oynama süresi azaldıkça öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları da artmakta olduğu için ebeveynler tarafından öğrencilerin oyun oynama süresi azaltılması için çalışmalıdırlar.
- Diğer bir sonuç ise, ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlara başlama yaşı arttıkça oyun bağımlılığı da azalmakta olduğu için yaşın artmasını beklemeden dijital oyun oynamanın yine ebeveynlerin çocuğun durumu zarar fayda açısından da gözetilerek erken yaşlarda oyun sınırlandırmasına gitmelidirler.

- Öğrencilerin akademik başarısı artması, okulda öznel iyi oluşlarının artması için öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının azaltılması gerektiği için ailelerin bilgilendirilmeleri için gerek rehberlik hizmetleri olarak gerekse okul yönetimleri tarafından okul aile birliği bilgilendirme toplantıları yapılabilir ve psikologlardan gerekirse ağır vakalar için yardım alınabilir.

İleri Araştırmalara Yönelik Öneriler

- Kız öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları erkeklere nazaran daha fazla olduğu belirlenmiştir. Bunun yanında, öğrencilerin ortaokuldaki ilk yıllarındaki öznel iyi oluşları son yıllarındakine göre daha iyidir. Bunun kısmen nedeni dijital oyunlar olabileceğinden bu konuda araştırmalar yapılabilir.
- Bu araştırma sadece öğrenci görüşleri ile sınırlı olduğu için, ileriki araştırmalarda ebeveyn görüşlerini ve rehber öğretmenlerin tecrübelerini de içeren araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Akbulut, D. (2009). Traditional toys at the present day [Günümüzde geleneksel oyuncaklar]. *Milli Folklor*, 84, 182-191.
- Allahverdipour, H., Bazargan, M., Farhadinasab, A. ve Moeini, B. (2010). Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country. *BMC public health*, 10(1), 286.
- Alanya, R. (2019). İnternet bilgisayar ve oyun bağımlılığı. Erişim Tarihi:14/06/2019. /http://alanyaram.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/07/03/353097/dosyalar/2017_12/13100925_bYlten_aralYk.pdf
- Allison, S.E., von Wahlde, L., Shockley, T. ve Gabbard, G.O. (2006) The development of the self in the era of the Internet and role-playing fantasy games. *American Journal of Psychiatry*.163:381–385.
- Alper, K., Aytan, N. ve Ünlü, S. (2015). Görsel Medya Çağında Çocukların Video Oyun Bağımlılıkları, *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4 (1), pp.98-106.
- American Academy of Pediatrics. (2001). Committee on Public Education. *Media Violence. Pediatrics*, 108(5), 1222-6. PMid:11694708
- American Psychiatric Association, (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). Arlington: American Psychiatric Publishing.
- Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *PsycEXTRA Dataset*. <https://doi.org/10.1037/e315012004-001>
- Anderson, C.A. ve Bushman B.J. (2009) Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychol Sci* 20: 273-277.

- Anderson, C.A., Gentile, D.A. ve Buckley, K.E. (2007). Violent video game effects on children and adolscente: Theory, research, and public policy. Oxford University Press, Inc. New York,: 65.
<http://dx.doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195309836.001.0001>
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A. ve Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173.
- Ayan, S. ve Memiş, U. A. (2012), Erken Çocukluk Döneminde Oyun, *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilim Dergisi*, C.14 (2): 143-149.
- Aydın, B. (2016). *Toplumsal Dışlanma ve Aidiyet Kısılcacında Bağımlı Gençlik (Konya Örneği)*. Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-819.
- Bartholow, B. D., Bushman, B. J. ve Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42, 532-539.
- Bartholow, B. D., Sestir, M. A. ve Davis. E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality ve Social Psychology Bulletin*, 31:1573–1586.
- Batthyány, D., Müller, K. W., Benker, F. ve Wölfling, K. (2009). Computer game playing: clinical characteristics of dependence and abuse among adolescents. *Wien Klin Wochenschr*, 121, 502–509.
- Bavelier, D. (2012), Your Brain on Video Games, (Erişim Tarihi: 19.05.2019: https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games#t343128).

- Baytemir, K. (2014). *Ergenlikte ebeveyn ve akrana bağlanma ile öznel iyi oluş arasındaki ilişkide kişilerarası yeterliğin aracılığı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Bernardi, S. ve Pallanti, S. (2009). Internet addiction: a descriptive clinical study focusing on comorbidities and dissociative symptoms. *Compr Psychiatry*.50, 510–516.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin, Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Biswas-Diener, R., Diener, E. ve Tamir, M. (2004). The psychology of subjective wellbeing. *Daedalus*,133(2),1826.
<https://doi.org/10.1162/001152604323049352>.
- Bradburn, N.M. (1969). *The structure of psychological well-being*, Chicago: Aldine.
- Brophy, T. (1988). Play and the Young Child: Musical Implications.
- Bushman B. J. (2015). Violence and Videogames. *Medyanın İnsan Psikolojisi ve Davranışları Üzerindeki Etkileri Sempozyumu*, İstanbul: Fatih Üniversitesi. 8 Mayıs 2015b.
- Çakır, Ö., Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2011). An investigation of university students' internet and game addiction with respect to several variables. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 095–117.
- Can, M. Ş. (2007). *İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinde Görülen “Madde Bağımlılığı” Alışkanlığı (Sakarya İli Örneği)*. Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi.
- Certel, Z., Bahadır, Z. ve Saracaloğlu, S. (2015). Lise öğrencilerinin öz yeterlilikleri ile öznel iyi oluş düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Eğitim Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 307-318.

- Çelik, Ş. (2008). *Lise Öğrencilerinin Öznel İyi Oluşlarının Duygusal Zekâ Açısından İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Cesarone, B. (1994). Video Games and Children. ERIC Digest.
- Çevik, N. (2010). *Lise öğrencilerinin öznel iyi oluşlarını yordayan bazı değişkenler*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Ankara.
- Chan, P. A. ve Rabinowitz, T. A (2006). Cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Ann Gen Psychiatry*, 5:16–26.
- Chappell, D., Eatough, V. ve Davies, M. N.O.,Griffiths, M. D. (2006). EverQuest—It’s Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4. 205-216. doi:10.1007/s11469-006-9028-6.
- Cheng, C., Cheung, M. W. L., ve Wang, H. Y. (2018). Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: Meta-analysis of 20 countries. *Computers in Human Behavior*, 88, 153-167.
- Chiu, S., Lee, J. ve Huang, D. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology ve Behavior*, 7(5), 571-581. doi:10.1089/cpb.2004.7.571
- Chu, P.S., Saucier, D.A. ve Hafner E. (2010). Meta-analysis of the relationships between social support and well-being in children and adolescents. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 29(6), 624-45.
- Chuang, Y. C. (2006). Massively multiplayer online role-playing game-induced seizures: a neglected health problem in Internet addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 9, 451–456.
- Cihangir Çankaya, Z. (2005). *Öz belirleme modeli: Özerklik desteği, ihtiyaç doyumu ve iyi olma*. Doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Cole, H. ve Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online roleplaying gamers. *Cyberpsychology ve Behavior: the Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*; 10:575–583.
- C-S. and Wen-Bin Chiou, W-B. (2013). Ergenler İnternet Oyunlarına eden Bağımlılar: Tayvan’da Bir Mülakat Çalışması. (Çev. Fatma Kenevir). *Toplum Bilimleri*. 7, 14, 411- 418.
- Csikszentmihalyi, M. (2017). *Finding flow*. Hachette Audio.
- Cuberos, R. C., Ortega, F. Z., Sánchez, M. C. and Espejo, T. (2018). The association of Self-concept with Substance Abuse and Problematic Use of Video Games in University Students: *A Structural Equation Model Relación entre autoconcepto, consumo de sustancias y uso problemático de videojuegos en universitarios. Adicciones*, 30, 179.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Yaklaşımı Ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2).
- Çelik, S. B., Gençoğlu, C. ve Kumcağız, H. (2016). Ergenlerde Şiddet Eğiliminin Yordayıcısı Olarak Duygusal Zekâ. *Journal of Kırsehir Education Faculty*, 17(3).
- Darıcı, S. (2015). Dijital Oyunlarda Kullanılan Subliminal Mesajların Gerçeklik Algısı Üzerindeki Etkilerine Yönelik Bir Çalışma: Gerçeklik Eşiği Kavramı. *Electronic Turkish Studies*, 10(14).
- Davis R, Lang B ve Gautam N. (2013). Modeling utilitarian- hedonic dual mediation (UHDM) in the purchase and use of games, *Internet Research*, 23, 229-256.
- DeGrove, F., Cauberghe, V. ve Van Looy, J. (2014), Toward a Social Cognitive Understanding of Determinants of Digital Play, *Communication Theory*, 24(2), 205–223.
- Derin, S. (2013). *Lise öğrencilerinde internet bağımlılığı ve öznel iyi oluş*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Di Nicola, M., Tedeschi, D., Mazza, M., Martinotti, G., Harnic, D., Catalano, V. and Janiri, L. (2010). Behavioural addictions in bipolar disorder patients: role of impulsivity and personality dimensions. *Journal of Affective Disorders*, 125(1-3), 82-88.
- Diener E. (1984). Subjective well-being. *Psychological Bulletin*, 95, 542-575.
- Diener, E. (2000). Subjective well-being: The science of happiness and a proposal for a national index. *American Psychologist*, 55, 34-43.
- Diener, E. ve Ryan, K. (2009). Subjective well-being: A general overview. *South African Journal of Psychology*, 39(4), 391-406.
- Diener, E. ve Fujita, F. (1995). Resources, personal strivings, and subjective well-being: a nomothetic and idiographic approach. *Journal of personality and social psychology*, 68(5), 926.
- Diener, E., Suh, E. M; Lucas, E.R. ve Smith H.L. (1999), Subjective Well-Being: Three Decades of Progress, *Psychological Bulletin* 125(2), 276-302.
- Dinç, M. (2012). Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu, Türkiye Büyük Millet Meclisi Araştırma Komisyonları Bilişim/İnternet Sunumu.
- Doğu, B. (2006). *Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı*. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Genel Gazetecilik Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Doğu, B. (2009). Bilgisayar Oyunlarına Kültürel Bir Bakış: The Sims 2 Modeli. *Folklor Edebiyat Dergisi*, 50(13) ss.71-89.
- Dong, G., Huang, J. ve Du, X. (2011). Enhanced reward sensitivity and decreased loss sensitivity in Internet addicts: an fMRI study during a guessing task. *Journal of psychiatric research*, 45(11), 1525-1529.
- Drummond, A. ve Sauer, J.D. (2014) Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. *Plos One* 9: e87943. doi:10.1371/journal.pone.0087943.

- Dursun, P. (2012). *The role of meaning in life, optimism, hope and coping styles in subjective well-being*. Unpublished Doctoral Thesis, Middle East Technical University, Ankara.
- Dworak, M., Schierl, T., Bruns, T. ve Struder, H K. (2007). Impact of singular excessive computer game and television exposure on sleep patterns and memory performance of school-aged children. *Pediatrics*;120:978–985.
- Egger, O. Rauterberg, M. (1996). *Internet Behaviour and Addiction*. Unpublished master's thesis, Work ve Organisational Psychology Unit (IfAP) , Swiss Federal Institute of Technology (ETH), Zurich.
- Eken, A. (2010). Ergenlerin anne-babaya bağlanma biçimleri öznel iyi oluş durumlarının sosyal yetkinlik beklentileriyle ilişkileri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Trabzon.
- Eraslan, B. (2000). *Yaşam Doyumları Farklı İlköğretim Öğretmenlerinin Stresle Başa Çıkma Stratejilerinin Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Erboy, E. ve Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler, *Ege Eğitim Dergisi*, 11, 1: 39–58.
- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine. *Milli Eğitim Dergisi*, 1/1, 102-119.
- Eryılmaz, A. (2014). *Herkes İçin Mutluluğun Başucu Kitabı: Kuramdan Uygulamaya Pozitif Psikoloji*. Ankara: Pegem A Yayınevi.
- Evcin, S. (2010). Bilgisayar oyunlarının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimine etkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi Sosyal BilimlerEnstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Fatta, H. A., Maksom, Z., ve Zakaria, M. H. (2018). Game-based Learning and Gamification: Searching for Definitions. *International Journal of Simulation-Systems, Science & Technology*, 19(6).

- Ferguson, C. J., Coulson, M. ve Barnett, J. A. (2011). meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of Psychiatric Research*.:45;1573–1578.
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: a meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *The Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309–316.
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*, 19(5), 545-553. doi:10.1016/0306- 4603(94)90010-8
- Gentile, D. (2009). Pathological Video Game Use among Youth 8 to 18: A National Study. *Psychological Science*, May (5), 594–602.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. ve Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329.
- Gong, X., Zhang, K. Z., Cheung, C. M., Chen, C. ve Lee, M. K. (2019). Alone or together? Exploring the role of desire for online group gaming in players' social game addiction. *Information ve Management*. (In press).
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (January 2014), 419–435.
- Green, C.S. ve Bavelier, D. (2003) Action video game modifies visual selective attention. *Nature* 423:534–537.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer" addiction" exist? Some case study evidence. *CyberPsychology and Behavior*, 3(2), 211-218.
- Griffiths, M. D. (2002), The Educational of Videogames, *Education and Health*, 20(3), 47-51.
- Griffiths, M. D. (2005). A ‘Components’ Model Of Addiction Within A Biopsychosocial Framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. doi: 10.1080/14659890500114359.

- Griffiths, M. D. (2010). Online video gaming: What should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice*, 26(1), 35-40.
- Griffiths, M. D. (2014). Gaming addiction in adolescence revisited. *Education and Health*, 32(4), 125-129.
- Griffiths, M. D. (2017). Behavioural addiction and substance addiction should be defined by their similarities not their dissimilarities. *Addiction*, 112 (10), 1718-1720. doi:10.1111/add.13828
- Griffiths, M.D. ve Hunt, N. (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators.
<<http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/268/238>>
[Eriřim Tarihi:15.05.2019].
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J. and Demetrovics, Z. (2014). *Social networking addiction: An overview of preliminary findings*. Rosenberg K. ve Feder L. (Ed.), Behavioral addictions: criteria, evidence and treatment içinde (s.119–141). New York, NY: Elsevier.
- Günay, G. (2011). *řiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- Gündoğın, S. ve Sargın, N. (2018). Ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin, algılanan sosyal destek ve öznel iyi oluş açısından incelenmesi. *The Journal of International Lingual Social and Educational Sciences*, 4(2), 304-311.
- Güney, M.A. (2017). *Ergenlerde duygusal özerklik, sosyal destek ve öznel iyi oluş arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Günüç, S. ve Kayrı, M. (2010). Türkiye’de İnternet Bağımlılık Profili ve İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlilik-Güvenirlilik Çalışması. *Hacettepe Sosyal ve Beseri Bilimler Dergisi*, (39), 220–232.

- Gürcan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara:1-50.
- Güvendi, B., Demir, G. T. ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1-1.
- Haidt, J. (2014). *Mutluluk Varsayımı: Modern Gerçekliği Kadim Bilgelikte Bulmak*. (Çev.Ö. Özgür). İstanbul: Hill Yayınevi.
- Han, D. H., Lyoo, I. K., ve Renshaw, P. F. (2012). Differential regional gray matter volumes in patients with on-line game addiction and professional gamers. *Journal of psychiatric research*, 46(4), 507-515.
- Hazar, K. (2014). *Lise Öğrencilerinde İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Spora Katılım Düzeyi ve Bazı Değişkenler ile İlişkisinin Araştırılması*. Niğde Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi: Niğde.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Digital Game Addiction Scale for Children Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Balta, Ö.Ç. (2008) Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği, *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*; III(30), s. 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., Ayas, T. ve Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Horzum, M.B., Güngören, Ö.C. ve Kaymak Demir, Z. (2017). *Teknolojinin Olumsuz Etkileri*. Ankara: Vize Yayınları.
- Huebner, E. S. ve Gilman, R. (2006). Students who like and dislike school. *Applied Research in Quality of Life*, 1(2), 139-150.
- Hussain, Z. ve Griffiths, M. D. (2009). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: a qualitative analysis. *Cyberpsychol Behav*;12: 747–753.
- Hybron, D. (2000). Two philosophical problems in the study of happiness. *Journal of Happiness Studies*, 1,207-225.
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S. ve Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706–713.
- İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction ve Cyberbullying*, (2).
- I., Lobel, A. ve Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. doi:10.1037/a0034857
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynamaalışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, *Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu*, Ankara;71-74.
- İnal, Y. ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel Ve Ticari Oyunlara Bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3) 523-544.
- Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.

- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Johansson, A. ve Gotestam, K. (2004). Internet addiction: Characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years). *Scandinavian Journal Of Psychology*, 45(3), 223-229. doi:10.1111/j.1467-9450.2004.00398.
- Kamen, M. (2017). Five years on, how does Candy Crush keep on crushing it?. [online] Wired.co.uk. Available at: <https://www.wired.co.uk/article/king-candy-crush-anniversary> [Eriřim Tarihi: 20/5/2019].
- Karaca, M. (2007). İnternet Gençlięi: Yeni Bir Gençlik Tiplemesi Denemesi. *Humanities Sciences*, 2(4), 419-6.13.
- Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Bařbuę, M., Hekim, M., Onan, N. ve Barlas, G. Ü. (2016). Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Baęımlılıęı ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi. *Clinical And Experimental Health Sciences*, 6(1),14-19.
- Karasar, N. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemi*. (22. Baskı). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Karakoç, A., Bingöl, F. ve Karaca S. (2013). Lise öğrencilerinde ergen öznel iyi oluş ile olumlu gelecek beklentisi arasındaki iliřkinin incelenmesi. *Akademik Spor Saęlıęı ve Tıp Bilimleri Dergisi*, 6(3), 43-50.
- Kardefelt-Winther D. (2014). A conceptual and methodological critique of Internet addiction research: Towards a model of compensatory Internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351–354. doi:10.1016/j.chb.2013.10.059
- Kars, G.B. (2010). *řiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlıęa etkisi*. Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Saęlık Bilimleri Enstitüsü Disiplinler Arası Adli Tıp Anabilim Dalı, Ankara.

- Kaukiainen, F. (2018). *Event marketing and PR for Grail Quest: Attracting and reaching audience in esports*. Bachelor's thesis for Business Administration Marketing, Turku University, Finland.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması*. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. and Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218
- King, D. L., Delfabbro, P. H. ve Griffiths, M. D. (2011). The role of structural characteristics in problematic video game play: an empirical study. *Int J Ment Health Addict*.9:320–333.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T. ve Kaptis, D. (2013). Clinical features and axis I comorbidity of Australian adolescent pathological Internet and video-game users. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 47:1058–1067.
- King D.L., Gradisar M, Drummond A, Lovato N, Wessel J, Micic G, Douglas P, ve Delfabbro P. The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: an experimental study, *Journal of Sleep Research*, 22(2), 137–143.
- King, D., Delfabbro, P. ve Griffiths, M. (2010). The convergence of gambling and digital media: implications for gambling in young people. *J Gambl Stud*; 26:175–187.
- King, D. L. ve Delfabbro, P. H. (2016). Defining tolerance in Internet gaming disorder: Isn't it time? *Addiction*, 111(11), 2064–2065.
doi:10.1111/add.13448
- Kıran, Ö. (2011). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri*. Yüksek Lisans Tezi, Ondokuzmayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.

- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *The Magazine Of Digital Library Research*, 8(2).
- Köroğlu, E. (2015). *Psikiyatri Sözlüğü*. Ankara: Hyb Yayıncılık.
- Kubey, R. W. Lavin, M. J. ve Barrows, J. R. (2001). Internet Use And Collegiate Academic Performance Decrements: Early Findings. *Journal of Communication*, 52(2), 366-382.
- Kuloğlu, C. (2001). *İnternet Kafeler ve İnternet Bağımlılığı: Ankara Örneği*. Hacettepe Üniversitesi. (Ankara: Basılmamış Lisans Tezi, 2001).
- Kumcagiz, H. ve Gündüz, Y. (2016). Relationship between Psychological Well-Being and Smartphone Addiction of University Students. *International Journal of Higher Education*, 5(4), 144-156.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and gaming addiction: a systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain sciences*, 2(3), 347-374.
- Kuss, D. J. ve Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*;10:278–296.
- Kuss, D. J., Louws, J., ve Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480-485.
- Kuss, D. J., Dunn, T. J., Wölfling, K., Müller, K. W., Hędzerek, M. ve Marcinkowski J. (2017). Excessive Internet use and psychopathology: *The role of coping*. *Clinical Neuropsychiatry*, 14(1), 73–81.
- Kuss, D. J., Van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths, M. D. and van de Mheen, D. (2013). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1987-1996.
- Kutner, L. ve Olson, C. K. (2008), Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do, New York: Simon And Schuster, (<https://www.grandtheftchildhood.com/GTC/Home.html> erişim tarihi, 13.05.2019).

- Latham, J. A., Patston, L.L.M ve Tippett, L. J. (2013). The Virtual Brain: 30 Years Of Leagueoflegends, 2019. Leauge of Legends'a hoş geldin. https://play.tr.leagueoflegends.com/tr_TR 2018 [18/05/2019] adresinden edinilmiştir.
- Lee, C. and Kim, O. (2017). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research ve Theory*, 25(1), 58-66.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in human behavior*, 27(1), 144-152.
- Liu, C. C. ve Chang, I. C. (2016). Model of Online Game Addiction: The Role of Computer-Mediated Communication Motives. *Telematics and Informatics*, 33(4), 904-915.
- Liu, Q. X., Fang, X. Y., Deng, L. Y., ve Zhang, J. T. (2012). Parent-adolescent communication, parental Internet use and Internet-specific norms and pathological Internet use among Chinese adolescents. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1269-1275.
- Liu, Q. X., Fang, X. Y., Zhou, Z. K., Zhang, J. T., ve Deng, L. Y. (2013). Perceived parent-adolescent relationship, perceived parental online behaviors and pathological internet use among adolescents: gender-specific differences. *PLoS One*, 8(9), e75642.
- Lorenz, R. C., Gleich, T., Gallinat, J. ve Kühn, S. (2015). Video game training and the reward system. *Frontiers in human neuroscience*, 9, 40.
- Lucas, R. E., & Diener, E. (2000). Personality and subjective well-being across the life span. In *Temperament and personality development across the life span* (pp. 221-244). Psychology Press.
- Malone, T.W. (1982). What makes computer games fun? Byte, 1981, 6, 258-277 (Reprinted in *Computers in Education (U.K.)* 4, 14-21.
- May, R. (1988). Paulus: Tillich as spiritual teacher (Rev. ed.). Dallas, TX: Saybrook.
- May, R. (1991). The cry for myth. New York: Delta.

- Maslow, A.H. (1987). *Motivation and Personality*. New York, Harper-Row.
- McClure, R. and Mears, F. (1984). Video Game Players: Personality Characteristics and Demographic Variables. *Psychological Reports*, 55(1), 271-276. doi:10.2466/pr0.1984.55.1.271
- McDonald, E. (2018). The Global Games Market 2017, Per Region ve Segment. Erişim adresi: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-gamesmarket-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42>.
- Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychol Behav*, 13:313–316.
- Mohaç, G. (2015). *KKTC Mağusa Bölgesi 'nde İlkokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Obezite Arasındaki İlişki*. Yüksek Lisans Tezi, Doğu Akdeniz Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Araştırma Enstitüsü.
- Morrison, C.M. ve Gore, H. (2010). The relationship between excessive Internet use and depression: a questionnaire-based study of 1,319 young people and adults. *Psychopathology*;43:121–126.
- Musluoğlu, M. (2016). *15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örnekleminde Bağlanma Stilleri İle İnternet Ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ng, B. D. ve Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *Cyberpsychology ve behavior*, 8, 110-113. doi:10.1089/cpb.2005.8.110.
- Nur Şahin. G. (2011). *Üniversite öğrencilerinin kendini açma, öznel iyi oluş ve algıladıkları sosyal destek düzeylerinin karşılaştırılması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Oktay, A. (1999). *Yaşamın sihirli yılları: Okul öncesi dönem*. Epsilon Yayınları, İstanbul,. PMCid:2133163

- Onur, N. Güney (2004). *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar* (Ed.), (S. 68-77). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.
- Öz, M. (2009). *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi*. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. (İstanbul: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)
- Özdemir, Y. ve Sağkal, A. S. (2016). Ergenler İçin Okulda Öznel İyi Oluş Ölçeği’nin Türkçe’ye Uyarlanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Ege Eğitim Dergisi*, 17(2), 333-350.
- Özen, Ö. (2005). *Ergenlerin öznel iyi oluş düzeyleri*. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Özer, G. (2009). *Öz-Belirleme kuramı çerçevesinde ihtiyaç doyumu, içsel güdülenme ve bağlanma stillerinin üniversite öğrencilerinin öznel iyi oluşlarına etkileri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Öztürk, Ö., Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y. ve Kalyoncu, A.Ö. (2007). İnternet bağımlılığı: Kliniği ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi*, 8, 36-41.
- Park, M. H., Park, E. J., Choi, J., Chai, S., Lee, J.-H., Lee, C. ve Kim, D. J. (2011). Preliminary study of Internet addiction and cognitive function in adolescents based on IQ tests. *Psychiatry Research*, 190(2-3), 275–281.
- Peng, W. ve Liu, M. (2010). Online gaming dependency: a preliminary study in China. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*;13:329–333.
- Phillips, C.A., Rolls, S., Rouse, A. and Griffiths, M. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, 18, 687 -691.
- Pillay, H. (2002). An investigation of cognitive processes engaged in by recreational computer game players: Implications for skills of the future. *Journal of research on technology in education*, 34(3), 336-350.

- Pilten, P. ve Pilten, G. (2013). Okul Çağı Çocuklarının Oyun Kavramına İlişkin Algılarının ve Oyun Tercihlerinin Değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 15-31.
- Pontes, H., P. ve Griffiths, M., D. (2015). *New concepts, old known issues: The dsm-5 and internet gaming disorder and its assessment*. Bishop, J. (Ed.), Psychological and social implications surrounding internet and gaming addiction (s. 16-30). Hershey PA: IGI Global.
- Postel, J. (1981). NCP/TCP transition plan. [online] pp.2. Available at: <https://tools.ietf.org/html/rfc801> [Accessed 3/5/2019].
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C. ve Swing, E. L. (2014). *The positive and negative effects of video game play*. Jordan, A ve Romer, D. (Ed.), *Media and the Well-Being of Children and Adolescents* (s. 109-128). New York: Oxford University Press.
- Przybylski, A. K., Scott Rigby, C. ve Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology: Journal of Division 1, of the American Psychological Association*, 14(2), 154–166.
- Rogers, C.R. (1957) The necessary and sufficient conditions of therapeutic personality change. *J Consult Psychol*, 21:95-103.
- Russoniello, C. V., O'Brien, K. ve Parks, J. M. (2009). EEG, HRV and Psychological Correlates while Playing Bejeweled II: A Randomized Controlled Study. *Annual review of cybertherapy and telemedicine*, 7(1), 189-192.
- Ryan, R. and Deci, E. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development and well-being. *American Psychologist*, 55, 68-78.
https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.
- Ryff, C.D. (1989). Happiness is everything, or is it?: Explorations of the meaning of psychological well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 57: 1069–1081.

- Ryff, C. D. ve Singer, B. H. (2008). Know thyself and become what you are: A eudaimonic approach to psychological well-being. *Journal of happiness studies*, 9(1), 13-39.
- Sack, D. (2016). The toughest part of Pokémon go: Stopping. Retrieved from <https://www.psychologytoday.com/blog/where-science-meets-the-steps/201607/the-toughestpart-pok-mon-go-stopping>.
- Saföz Güven, İ. G. (2008). *Fen ve genel lise öğrencilerinin cinsiyet ve sosyometrik statülerine göre öznel iyi oluş düzeyleri, genel sağlık örüntüleri ve psikolojik belirti türleri*. Yüksek lisans tezi Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Sağlam, M. (2019). *Dijital Oyunların Öznel İyi Oluşa Etkisi: Y Kuşağına Yönelik Bir Araştırma*. Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Şahin, M. (2007). *Madde Bağımlılığı Konusunda Türkiye’de Yapılmış Olan Lisansüstü Tezler Üzerine Bir Değerlendirme*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Savcı, M. ve Aysan, F. (2017). Technological addictions and social connectedness: Predictor effect of internet addiction, social media addiction, digital game addiction and smartphone addiction on social connectedness. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30(3), 202-216.
- Saygın, Y. (2008). *Üniversite öğrencilerinin sosyal destek, benlik saygısı ve öznel iyi oluş düzeylerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Sayın, M. E. D. (2016), *Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti ile Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması*. Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul.
- Seligman, M. E. (2002). Positive psychology, positive prevention and positive therapy. *Handbook of positive psychology*, 2(3)-12.

- Seligman, M. (2011). *Flourish: A Visionary New Understanding of Happiness and Wellbeing*. New York: Free Press, (erişim tarihi: 15.05 2018, https://tannerlectures.utah.edu/_documents/a-to-z/s/Seligman_10.pdf).
- Seligman, M.E.P. ve Csikszentmihalyi, M. (2000). Positive psychology an introduction. *American Psychologist*, 55(1), 5- 14.
- Sepetci, T. (2017). *Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim*. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Anabilim Dalı Doktora Tezi.
- Sherry, J. L. ve Lucas, K. (2001). Video Game Uses And Gratifications As Predictors Of Use And Game Preference. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Marriott Hotel, San Diego, CA
- Statista, 2017. Video Games - Turkey.
- Siewert, K., Antoniów, K., Kubiak, T. ve Weber, H. (2011). The more the better? The relationship between mismatches in social support and subjective well-being in daily life. *Journal of Health Psychology*, 16 (4), 621-63.
- Smyth, J. M. (2007). Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), 717-721.
- Sormaz, F. (2010). *Çocukluk imgesi oyun ve oyuncak: Sosyo-kültürel bir analiz*. Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Spekman, M. L., Konijn, E. A., Roelofsma, P. H. ve Griffiths, M. D. (2013). Gaming Addiction, Definition and Measurement: A Large-Scale Empirical Study. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2150-2155.
- Starcevic V. (2017). Internet gaming disorder: Inadequate diagnostic criteria wrapped in a constraining conceptual model: Commentary on: Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions*, 1, 1-3. doi:10.1556/2006.6.2017.012

- Statista, (2019). Global mobile games revenue 2017 | Statistic. [online] Available at: <https://www.statista.com/statistics/536433/mobile-gamesrevenue-worldwide/> [Eriřim Tarihi 15/5/2019].
- Suldo, S. M. and Huebner, E. S. (2006). Is extremely high life satisfaction during adolescence advantageous? *Social Indicators Research*, 78, 179–203, DOI: 10.1007/s11205-005-8208-2.
- Suler, J. (2004). Computer and cyberspace “addiction”. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 1(4), 359-362.
- Sung, H., Sigerson, L. ve Cheng, C. (2017). Social capital accumulation in location-based mobile game playing: A multiple-process approach. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20, 486–493. <http://dx.doi.org/10.1089/cyber.2017.0222>.
- Swing, E. L., Gentile, D. A. ve Anderson, C. A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*; 126:214–221.7
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Tazawa, Y. ve Okada, K. (2001). Physical signs associated with excessive television-game playing and sleep deprivation. *Pediatrics International*, 43, 647-650. doi:10.1046/j.1440-1819.2002.00983.x
- Teknoyo, (2019). Riot Games: Türkiye’de her gün 3 milyon genç LoL oynuyor. <http://teknoyo.com/lol-turkiye-oyuncu-sayisi/> [23/05/2019] adresinden edinilmiştir.
- Tian, L., Chen, H. ve Huebner, E. S. (2014). The longitudinal relationships between basic psychological needs satisfaction at school and school-related subjective well-being in adolescents. *Social Indicators Research*, 119, 353–372.

- Tian, L., Wang, D. ve Huebner, E. S. (2015). Development and validation of the Brief Adolescents' Subjective Well-Being in School Scale (BASWBSS). *Social Indicators Research*, 120, 615-634.
- Topşar, A. (2015). Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rehberlik Ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı, İstanbul.*
- Tsaousis, I., Nikolaou, I., Serdaris, N. ve Judge, T.A. (2007). Do the core selfevaluations moderate the relationship between subjective well-being and physical and psychological health? *Personality and Individual Differences*, 42, 1441-1452.
- Türkdoğan, T. (2010). *Üniversite öğrencilerinde temel ihtiyaçların karşılanma düzeylerinin öznel iyi oluş düzeyini yordamadaki rolü.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Denizli.
- Turp, H. H. (2017). Rehberlik ve psikolojik danışmanlık öğrencilerinin öznel iyi oluş ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Tuzgöl Dost, M. (2004). *Üniversite Öğrencilerinin Öznel İyi Oluş Düzeyleri.* Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Tuzgöl Dost, M. (2005). Ruh Sağlığı ve Öznel İyi Oluş. *Eurasian Journal of Educational Research*, 20, 223-231.
- Tuzgöl Dost, M. (2007). Üniversite Öğrencilerinin Yaşam Doyumunun Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(2), 132-143.
- Tüzün, H. (2004). *Motivating learners in educational computer games.* Unpublished Doctoral Dissertation. Indiana University, Bloomington.

- Twenge, J. M., Zhang, L., Catanese, K. R., Dolan-Pascoe, B., Lyche, L. F. and Baumeister, R. F. (2007). Replenishing connectedness: Reminders of social activity reduce aggression after social exclusion. *British Journal of Social Psychology*, 46, 205-224. doi: 10.1348/014466605X90793
- Ünal, G. T. ve Batı, U. (2011), *Dijital Oyunlar, Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarının Gelişimi ve Kültürel Etkileri*, (edit), Gülin Terek Ünal, Uğur Batı, Derin Yayınları İstanbul.
- Valkenburg P. M. and Peter J. (2011), Online Communication Among Adolescents: An Integrated Model of Its Attraction, Opportunities, and Risks, *Journal of Adolescent Health*, 48(2), 121-127.
- Van den Eijnden, R. J. J. M., Spijkerman, R., Vermulst, A. A., van Rooij, T. J. ve Rutger, C. M. (2009). Compulsive Internet Use Among Adolescents: Bidirectional Parent–Child Relationships. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 38(1), 77–89.
- Van Rooij A. J. ve Kardefelt-Winther D. (2017). Lost in the chaos: Flawed literature should not generate new disorders: Commentary on: Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions* 1(3), 1-14. doi:10.1556/2006.6.2017.015
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van den Eijnden, R. J. J. M. ve Van de Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction* , 106(1), 205–212.
- Wan, C.S. ve Chiou, W.B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming An interview study in taiwan. *Cyberpsychology ve Behavior*, 9(6), 762-766.
- Wang, L.C. and Chen, M.P. (2010) The effects of game strategy and preferencematching on flow experience and programming performance in game-based learning. *Innovations in Education and Teaching International* 47:39–52.
- Wijman, T. (2018). Mobile revenues account for more than 50% of the global games market as it reaches \$137.9 billion in 2018. *Acesso em*, 23.

- Wilson, W. R. (1967). Correlates of avowed happiness. *Psychological bulletin*, 67(4), 294
- World Health Organization (WHO) (2018). Gaming disorder. <http://www.who.int/>
- Xu, Z., Turel, O. ve Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *Eur J Inform Syst.* 21:321–340.
- Yalçın, S., ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma. *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1), 27-34.
- Yang, Z. (2005). Research on the correlation between life events and video game addiction in junior middle school students. *Chinese Journal of Clinical Psychology*, 13(2), 192-193.
- Yanguo, F., Xiying, J. ve Xinsheng, G. (2003). Behavior Problem and Family Environment of Children with Video Games Dependence. *Chinese Mental Health Journal*, 6. 125-132.
- Yavuzer, H. (2002). *Doğum öncesinden ergenlik sonuna kadar çocuk psikolojisi*. Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Yavuzer, H. (2001). *Ana Baba ve Çocuk* (14. bs.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yee, N. (2006) Motivations for play in online games. *Cyberpsychology ve Behavior: the Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*;9:772–775.
- Yeşilay. (2019a). Teknolojiye Bağımlı Yaşamamak İçin. Erişim Tarihi: 21.5.2019. 2019. <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimliliği>
- Yeşilay. (2019b). Bağımlılık Nedir? Erişim Tarihi: 01.05.2019. <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir>
- Yetim, Ü. (2001). *Toplumdan Bireye Mutluluk Resimleri*. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Yılmaz, M. ve Erduran, N. (2016). *Oyun Dünyam- Dünyam Oyun*. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık.

- Yöndem, Z.D. (2018). *Ergenlerin öznel iyi oluş düzeyleri ile kişilerarası ilişki tarzları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yörükoğlu, A. (1980). *Çocuk Ruh Sağlığı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.
- Zhou, Z., Yuan, G. ve Yao, J. (2012). Cognitive biases toward Internet game-related pictures and executive deficits in individuals with an Internet game addiction. *PLoS ONE*, 7, e48961.
- Zhu, J., Zhang, W., Yu, C. ve Bao, Z. (2015). Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. *Computers in Human Behavior*, 50, 159–168.

EKLER

EK : 1 Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Öznel İyi Oluşları ve Akademik Başarıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Sayın Katılımcı,

Bu ölçek “**Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Öznel İyi Oluşları ve Akademik Başarıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**” konusunu öğrenmeye yönelik gerçekleştirilen ve Yüksek Lisans tezinde veri toplamak amacıyla hazırlanmıştır. Elde edilen veriler, bilimsel amaç dışında kullanılmayacaktır.

Bu çalışma gönüllülük esasına göre yapılmaktadır. Bu form araştırmacılar haricinde farklı üçüncü kişilere verilmeyecektir. Bu form herhangi bir not verme işleminde kullanılmayacaktır. Ayrıca ölçeklere verdiğiniz yanıtlar saklı tutulacaktır. Bu yüzden yanıtlarınızı samimi bir şekilde vermenizi beklemekteyiz. Yanıtlarınız sadece ulusal ya da uluslararası bilimsel çalışmalarda kullanım amaçlı değerlendirilecektir. Bu çalışmadan istediğiniz zaman ayrılabilirsiniz bu durumda bilgileriniz silinir ve kullanılmaz. Herhangi bir sorunuz olursa aşağıdaki numaralardan bize ulaşabilirsiniz.

Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü

Doç. Dr. Murat Tezer

Email: murat.tezer@neu.edu.tr

Yrd.Doç.Dr. Ayhan Çakıcı Eş

Email: ayhan.cakicies@neu.edu.tr

Çağan BAYSAN

Email: caganbaysan@gmail.com

Tel: 0392 2236464 / 5110

1. Cinsiyetiniz

- a) Kız b) Erkek

2. Sınıfınız

- a) 6. Sınıf b) 7. Sınıf c) 8. Sınıf

3. Dijital Oyun Oynama Sıklığınız ?

- a) Her Gün b) Haftada 3 – 5 Gün c) Haftada 1 -2 Gün

4. Dijital Oyun Oynama Süreniz Nedir ?

- a) Günde 1 - 2 Saat b) Günde 3 - 4 Saat c) 5 Saat ve Üzeri

5. Dijital Oyun Oynama Alanınız ?

- a) Mobil (Her yerde) b) Ev c) İnternet Kafe d)
Diğer.....

6. Sıklıkla Oynadığınız Dijital 3 Oyunu Yazınız

- a).....
b).....
c).....

7. Dijital Oyun Oynamaya Başlama Yaşınız ?

.....

8. Geçen Yılki Karne Not Ortalamanız ?

.....
.....

9. Dijital Oyunları Hangi Cihazla Oynuyorsunuz ?

- a) Masa Üstü b) Laptop c) Cep Telefonu d)
Diğer.....

10. Ders Çalışma Sıklığınız Nedir ?

- a) Her Gün b) Haftada 3 – 5 Gün c) Haftada 1 -2 Gün

11. Ders Çalışma Süreniz Nedir ?

- a) Günde 1 - 2 Saat b) Günde 3 - 4 Saat c) 5 Saat ve Üzeri

EK 2. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

	1	2	3	4	5
Test Maddeleri	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1) Annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse, onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim					
2) İstediğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim / öfkelenirim					
3) Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim					
4) Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur					
5) Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb) var mı diye etrafa bakınırım					
6) Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim					
7) Başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb) dijital oyun oynadığım süreyle ilgili yalan söylediyim olur					
8) Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır					

9)Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim					
10)Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur					
11)Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem					
12)Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir)					
13)Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir					
14) Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir					
15)Dijital oyun oynadığım için arkadaşlarımla başka oyunlar oynamaya zamanım olmaz					
16)Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur					
17)Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz					
18)Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur					
19)Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacını ertelediğim zamanlar olur					
20) Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim					
21)Dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam					

22)Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim					
23)Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçır					
24) Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm					

EK 3. Ergenler İçin Kısa Okulda Öznel İyi Oluş Ölçeği

	1	2	3	4	5	6
Test Maddeleri	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kısmen Katılmıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1)Okulda derslerimde başarılıyım.						
2) Okuldaki kurallardan memnunum.						
3) Okulda sunulan olanaklardan memnunum.						
4) Öğretmenlerimle ilişkilerim iyidir.						
5) Sınıf arkadaşlarımla iyi geçinirim.						
6) Öğretmenlerim dersleri iyi işlerler.						
7) Okulda aldığım eğitimden memnunum.						
8) Okulda verilen ödevlerden memnunum.						

	1	2	3	4	5	6
Test Maddeleri	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Çoğu Zaman	Her Zaman
1)Okulumda olumlu duygular yaşarım.						
2) Okulumda olumsuz duygular yaşarım.						

EK 3. Katılımcı Bilgi Sayfası ve Aydınlatılmış Onam Formu

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Öznel İyi Oluşları ve Akademik Başarıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Katılımcı Bilgi Sayfası ve Aydınlatılmış Onam Formu

Değerli Katılımcı,

Bu ölçekler, ortaokul öğrencilerinin akademik başarıları ve öznel iyi oluşlarına dijital oyun bağımlılıklarının etkisini tespitiye yöneliktir. Yüksek lisans tez araştırmasının tamamlanmasının parçası olan çalışma, KKTC Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı Genel Ortaöğretim Dairesi kapsamındaki tüm ortaokul öğrencilerine yöneliktir. Toplanan veriler, bağımlılığın önlenmesi ve akademik başarının artırılmasına yönelik güncel ve kapsayıcı veri olması açısından önemli ve değerlidir. Dolduracağınız ölçekler gönüllülük esasına dayalıdır ve ders notları üzerinde herhangi bir etkisi olmayacağını lütfen unutmayın. Kimliğiniz her durumda üçüncü taraflara açıklanmayacaktır. Herhangi bir sorunuz veya endişeniz olması halinde, lütfen aşağıdaki bilgileri kullanarak bizimle iletişime geçebilirsiniz. Bu koşullar altında, araştırma kapsamında elde edilen şahsınıza ait bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını, gizlilik kurallarına uyulmak kaydıyla sunulmasını ve yayınlanmasını, hiçbir baskı ve zorlama altında kalmaksızın, kendi özgür iradenizle kabul ettiğinizi beyan etmiş oluyorsunuz.

Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü

Doç.Dr. Murat Tezer, Email: murat.tezer@neu.edu.tr

Yrd. Doç. Dr. Ayhan Çakıcı Eş, Email: ayhan.cakicies@neu.edu.tr

Çağan BAYSAN , Email: caganbaysan@gmail.com

Tel: 0392 2236464 / 5110

Veli Onayı

Yukarıda yazılan bilgide de belirtildiği gibi, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öznel iyi oluşları ve akademik başarıları arasındaki ilişkinin incelenmesi adlı çalışma kapsamında çocuğuma uygulanacak ölçekleri doldurmasına çocuğum.....iznim vardır.

Velinin Adı Soyadı:

Velinin İmzası:

Tarih:

EK 4. Bilimsel Araştırma Etik Kurulu



YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ

BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR ETİK

KURULU

03.01.2019

Sayın Çağan Baysan

Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu'na yapmış olduğunuz YDÜ/EB/2018/262 proje numaralı ve "Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Öznel İyi Oluşları ve Akademik Başarıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" başlıklı proje önerisi kurulumuzca değerlendirilmiş olup, etik olarak uygun bulunmuştur. Bu yazı ile birlikte, başvuru formunuzda belirttiğiniz bilgilerin dışına çıkmamak suretiyle araştırmaya başlayabilirsiniz.

Doçent Doktor Direnç Kanoğlu

Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Raportörü

Direnç Kanoğlu

Not: Eğer bir kuruma resmi bir kabul yazısı sunmak istiyorsanız, Yakın Doğu Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu'na bu yazı ile başvurup, kurulun başkanının imzasını taşıyan resmi bir yazı temin edebilirsiniz.

Ek 5. Milli Eğitim İzin Formu



KUZAY KIBRIS TÜRK CUMHURİYETİ
MİLLÎ EĞİTİM VE KÜLTÜR BAKANLIĞI
GENEL ORTAÖĞRETİM DAİRESİ MÜDÜRLÜĞÜ

Sayı : GOÖ.0.00-174/06-18-E.9050

17 Aralık 2018

Konu : Çağan Baysanın Anket Başvurusu

Sayın Çağan BAYSAN

İlgi : 14 Aralık 2018 tarihli ve TTD.0.00-174/06[174/06]-18-E.2437 sayılı yazınız.

İlgi yazı uyarınca "Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öznel İyi Oluşları ve Akademik Başarıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu çalışmanız incelenmiş olup, yapılan incelemede;

- Tüm bireyi tanıma teknikleri; gizlilik ve gönüllülük ilkelerine dayalı olarak yapılmalı ve çalışmaya katılan tüm katılımcıların kimlik bilgileri gizli tutulmalıdır.
- Okul idaresi, öğrenci ve veliler, çalışmanın amacı ve uygulama süreçleri hakkında detaylı bir biçimde bilgilendirilmeli, uygulama için gerekli etik ilkeler, yazılı olarak okul yöneticilerine ve ailelere iletilmeli ve yazılı izinler alınmalıdır.
- Araştırma sonuçlarına ilişkin geri bildirimler; ailelerin ve öğrencilerin, etkilenmesine karşılık gelmeyecek şekilde iletilmelidir.

Gerçekleştirilecek çalışma; uygulanacak okulların bağlı bulunduğu okul müdürlüğüyle istişarede bulunulup, görüşmenin ne zaman uygulanacağı birlikte saptanmalı ve yukarıda belirtilen hususların yerine getirilmesi koşulu ile uygun görülmüştür.

Çalışmayı uyguladıktan sonra sonuçlarının Talim ve Terbiye Dairesi Müdürlüğü'ne ulaştırılması gerekmektedir.

Bilgilerinize saygı ile rica ederim.



e-imzalıdır

Aktan ERDOĞA

Daire Müdürü

Not: 93/2007 sayılı Elektronik İmza Yasası'nın 6.maddesi gereği bu belge elektronik imza ile imzalanmıştır.

Evrak Doğrulama Kodu : IWYXTWIBATJAFEGZRPMEvrak Takip Adresi: <http://dogrulama.ebys.gov.ct.tr>
ŞHT. MEHMET HASAN TUNA SOK. NO.5 YENİŞEHİR 99010 Lefkoşa
2288745

Bilgi için:Pınar CANTÜRK
2. DERECE 1. SINIF KATİP

Ek 6. Özgeçmiş

ÖZGEÇMİŞ

Çağan BAYSAN, 1 Mart 1977 tarihinde Lefke’de doğmuştur. İlk,orta ve lise eğitimini Lefke’de tamamlamıştır. 1999 yılında Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü lisans programından mezun olmuştur. 2001 yılında vatani görevini Güvenlik Kuvvetleri Komutanlığında Piyade Çavuş olarak tamamladıktan sonra Rehber Öğretmen olarak KKTC Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığında çalışmaya başlamıştır. Evli ve iki erkek çocuk babasıdır. 2003 yılından beri izcilik konusu üzerinde uzmanlaşmıştır. WOIS KKTC Temsilcisidir. 19 Mayıs 2019 tarihinde Wood Badge Eğitiminin 100. Yılı Anı ve Eğitim Kampında Britanya’da Gilwell Park’ta KKTC’yi Eğitimci İzci Lideri olarak temsil etmiştir. Çeşitli kurum ve kuruluşların düzenlemiş olduğu kurs, eğitim semineri, kongre ve konferansa katılmış kültürel ve bilimsel yönden kendisini geliştirmiştir.

TURNITIN (İntihal Raporu)

ERGENLERİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ OKULDA ÖZNEL İYİ OLUŞ VE AKADEMİK BAŞARI AÇISINDAN İNCELENMESİ

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Yakın Doğu Üniversitesi

Student Paper

1%

2

www.guvenliweb.org.tr

Internet Source

1%

3

dergipark.ulakbim.gov.tr

Internet Source

1%

4

Submitted to Hasan Kalyoncu Üniversitesi

Student Paper

1%

5

Submitted to Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Student Paper

1%

6

Submitted to Bahcesehir University

Student Paper

<1%

7

Submitted to Yüzüncü Yıl Üniversitesi

Student Paper

<1%

8

dergipark.org.tr

Internet Source

<1%