

T.C.
SIİRT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM BİLİM DALI
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ
AKADEMİK BAŞARI VE AKRAN İLİŞKİLERİ BAĞLAMINDA
İNCELENMESİ; BİR KARMA DESEN ARAŞTIRMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tuğçe ATEŞCİ

Danışman: Doç. Dr. Azmi TÜRKAN

SIİRT-2024

TEZ KABUL TUTANAĐI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĐÜ'NE

Doç. Dr. Azmi TÜRKAN danışmanlığında, Tuğçe ATEŞCİ tarafından hazırlanan bu çalışma 22/08/2024 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalında **Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

Başkan	: Dr. Öğr. Üyesi Hatice LEBLEBİCİ	İmza:
Jüri.Üyesi (Tez Danışmanı)	: Doç. Dr. Azmi TÜRKAN	İmza:
Jüri.Üyesi	: Dr. Öğr. Üyesi Burhan ÜZÜM	İmza:

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir.
/ /2024

İmza
Prof. Dr. Şahap BULAK
Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET	I
ABSTRACT.....	III
KISALTMALAR.....	V
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	VI
TABLOLAR DİZİNİ	VII
ÖN SÖZ	IX
GİRİŞ	1
I.PROBLEM DURUMU.....	1
II. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ.....	2
V.VARSAYIMLAR	6
VI. SINIRLILIKLAR.....	6
VII.TANIMLAR.....	6
BİRİNCİ BÖLÜM	8
1.KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ LİTERATÜR.....	8
1.1 OYUNUN TARİHSEL GELİŞİMİ.....	8
1.2 DİJİTALLEŞME VE DİJİTAL DÖNÜŞÜM	10
1.3 OYUNUN DİJİTALLEŞME SÜRECİ	11
1.4. DİJİTAL OYUN VE TÜRLERİ	12
1.4.1 Strateji Oyunları.....	13
1.4.2 Zekâ ve Bulmaca Oyunları	13
1.4.3 Aksiyon Oyunları.....	14
1.5 DİJİTAL OYUN ORTAMLARI.....	14
1.6 DİJİTAL OYUNLARIN İNSAN HAYATINA ETKİLERİ	14
1.6.1 Olumlu Etkileri	14
1.6.2 Olumsuz Etkileri	16
1.7. Dijital Oyun Bağımlılığı	17

1.8.AKADEMİK BAŞARI	18
1.8.1 Akademik Başarıyı Etkileyen Etmenler	18
1.8.2. Aile Katılımının Akademik Başarı Üzerine Etkisi	18
1.9. AKRAN İLİŞKİLERİ	19
1.10. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	21
1.10.1. Türkiye’de Yapılan Araştırmalar	21
1.10.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar	24
İKİNCİ BÖLÜM.....	27
2. YÖNTEM.....	27
2.1 ARAŞTIRMANIN MODELİ VE ARAŞTIRMA SÜRECİNİN AŞAMALARI	27
2.1.1. Nicel Araştırma Modeli Yöntemi, Deseni ve Gerekçesi	28
2.1.2 Nitel Araştırma Modeli Yöntemi, Deseni ve Gerekçesi	29
2.2 ARAŞTIRMANIN ÇALIŞMA GRUBU	29
2.2.1 Nicel Araştırma için Evren Örneklem	29
2.2.2 Nitel Araştırma için Katılımcılar	30
2.3 VERİ TOPLAMA ARAÇLARI.....	32
2.3.1 Nicel Verilerin Toplanması ve Ölçek Formları	32
2.3.1.1 Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği	32
2.3.1.2 Akran İlişkileri Ölçeği.....	32
2.3.2 Nitel Verilerin Toplanması ve Görüşme Formu	32
2.4 VERİLERİN ANALİZİ	33
2.4.1 Nicel Araştırma.....	33
2.4.2 Nitel Araştırma	34
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	35
3. BULGULAR VE TARTIŞMA	35
3.1 NİCEL VERİLERE İLİŞKİN BULGULAR	35
3.1.1. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Cinsiyetlerine Göre Farklılıklarına İlişkin Bulgular	35
3.1.2. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Yaşlarına İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular	35
3.1.3. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Bilgisayar Sahibi Olma Durumlarına Göre Farklılıklarına İlişkin Bulgular	36

3.1.4. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Bilgisayar ve Tablet Kullanım Sürelerine İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular	37
3.1.5. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Sosyal Medya Kullanım Sürelerine İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular	37
3.1.6. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Gelir Düzeylerine İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular	38
3.1.7. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Okul Başarı Not Ortalamalarının Farklılıklarına Yönelik Bulgular	39
3.1.8. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Cinsiyetlerine Göre Farklılıklarına İlişkin Bulgular	39
3.1.9. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Yaşlarına İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular.....	40
3.1.10. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Bilgisayar Sahibi Olma Durumuna Göre Farklılıklarına İlişkin Bulgular	40
3.1.11. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Günlük Bilgisayar ve Tablet Kullanım Sürelerine İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular	41
3.1.12. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Günlük Sosyal Medya Kullanım Sürelerine İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular	41
3.1.13. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Gelir Düzeylerine İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular.....	42
3.1.14. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Okul Başarı Not Ortalamalarının Farklılıklarına Yönelik Bulgular.....	43
3.1.15. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının ile Akran İlişkileri Arasındaki İlişkilerine Yönelik Bulgular.....	43
3.2 NİTEL ARAŞTIRMAYA İLİŞKİN BULGULAR.....	44
3.2.1. Çocukların Psikolojileri Üzerine Yansımaları	34
3.2.2. Çocukların Davranışları Üzerine Yansımaları.....	35
3.2.3. Çocukların Olaylara Karşı Verdikleri Tepkilere Yansımaları	36
3.2.4. Çocukların Akademik Başarıları Üzerine Yansımaları	38
3.2.5. Çocukların Akranlarıyla Aralarındaki İlişkiye Yansımaları.....	39
3.2.6. Çocukların Ailelerine Karşı Verdikleri Tepkilere Yansıması	40
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	42
4.TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	42
4.1.Tartışma ve Sonuç	42
4.2.Öneriler	47
5. KAYNAKLAR	48
EKLER.....	59
EK-1 GÖRÜŞME FORMU	59
EK-2 Ölçek Formu	60
EK-3 Etik Kurul İzni.....	61

ÖZET**YÜKSEK LİSANS TEZİ****ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ
AKADEMİK BAŞARI VE AKRAN İLİŞKİLERİ BAĞLAMINDA
İNCELENMESİ; BİR KARMA DESEN ARAŞTIRMASI****Tuğçe ATEŞCİ****2024/Sayfa: IX-61**

Bu araştırmanın amacı, ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının akademik başarı ve akran ilişkileri üzerine etkilerini belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda araştırmayı farklı yönlerden inceleyebilmek için nicel ve nitel araştırmanın bir arada bulunduğu karma yöntem kullanılmıştır. Araştırma kapsamında eşzamanlı karma yöntem araştırması tercih edilmiştir. Nicel boyut kapsamında araştırmaya Muğla ili Dalaman ilçesinde merkezi bir ortaokulda öğrenim gören 440 katılımcı dâhil edilmiştir. Katılımcılar 10-14 yaş aralığında 5, 6, 7 ve 8. sınıfa giden ortaokul öğrencilerinden oluşmaktadır. Bu katılımcılara Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Bağımlılığı” ve Kaner (1998) tarafından geliştirilen “Akran İlişkileri” ölçekleri uygulanarak veriler toplanmıştır. Elde edilen veriler SPSS 27 programı aracılığı ile analiz edilmiştir. Nitel boyutta ise; evinde bilgisayar olup olmadığı, dijital oyun oynayıp oynamadığı ve not ortalamaları birbirinden farklı olan 10 öğrenci velisi maksimum çeşitlilik örnekleme ile belirlenmiştir. Bu velilere önceden hazırlanmış yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığı ile mülakat yapılmıştır. Yüz yüze görüşmelerden elde edilen veriler MAXQDA nitel araştırma programı ile analiz edilmiştir. Araştırma kapsamında katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları ve akran ilişkileri; cinsiyet, bilgisayar sahibi olmaları, yaş ve gelir düzeyi gibi değişkenler ile aralarında farklılık tespit edilemezken; dijital oyun bağımlılığı sosyal medya kullanım süresi, bilgisayar tablet kullanım süresi ve okul not ortalamaları aralarında anlamlı bir farklılık olduğu anlaşılmıştır. Bu farklılıklar; sosyal medya, bilgisayar ve tablet kullanım süresi 4 saat ve üzerinde, not ortalamasında ise 20-49 puan aralığında olan öğrencilerin lehinedir. Ayrıca araştırmanın nitel boyut kapsamında; dijital oyun

bağımlılığının çocukların psikolojileri üzerine yansımaları olduğu, bu yansımaların çocukların iletişimleri ve hayal dünyaları üzerinde etkisinin olduğu anlaşılmıştır. Dijital oyun bağımlılığının ayrıca çocukların davranışlarının üzerinde de değişimler oluşturduğu gözlemlenmiştir. Gözlemlenen değişimlerin en başında kişilik bozukluğu ve dikkat eksikliği gelmektedir. Dijital oyun bağımlılığının çocuklar üzerinde oluşturduğu bir diğer etki ise çocukların çevresinde gelişen olaylar karşısında verdikleri tepkilerdir. Araştırma sonuçlarına göre çocuklar olaylar karşısında sitem edebilmekte veya umursamazca davranabilmektedir. Dijital oyun bağımlısı çocukların ailelerine karşı verdikleri tepkilerinde de değişimler gözlemlenmiş, aileleri ile zaman geçirmeye isteksiz oldukları anlaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Akran İlişkileri, Akademik Başarı, Bağımlılık, Dijital Oyun, Oyun, Ortaokul

ABSTRACT**MASTER'S THESIS****INVESTIGATION OF DIGITAL GAME ADDICTION IN MIDDLE SCHOOL STUDENTS IN THE CONTEXT OF ACADEMIC ACHIEVEMENT AND PEER RELATIONSHIPS; A MIXED PATTERN RESEARCH****Tuğçe ATEŞCİ****2024/Page: IX-61**

The purpose of this research is to determine the effects of digital game addiction on academic success and peer relations in secondary school students. For this purpose, a mixed method combining quantitative and qualitative research was used to examine the research from different aspects. Within the scope of the research, concurrent mixed method research was preferred. Within the scope of the quantitative dimension, 440 participants from a central secondary school in Muğla in Dalaman were included in the research. The participants consist of secondary school students aged 10-14, attending 5th, 6th, 7th and 8th grades. Most of the participants are aged between 12-13 and most of them have medium income levels. Data were collected by applying the digital game addiction scales developed by Irmak and Erdoğan (2015) and the peer relations scales developed by Kaner (1998) to these participants. The data obtained was analyzed through SPSS 27 program. In the qualitative dimension; Parents of 10 students who differed from each other in terms of whether they had a computer at home, whether they played digital games, and their grade point averages were selected. These parents were interviewed using a pre-prepared semi-structured interview form. Data obtained from face-to-face interviews were analyzed with the MAXQDA qualitative research program. Within the scope of the research, participants' digital game addictions and peer relationships; While no difference could be detected between them based on variables such as gender, computer ownership, age and income level; It was understood that there was a significant difference between digital game addiction, social media usage time, computer tablet usage time and school grade point averages. These differences; It is in

favor of students whose social media, computer and tablet usage time is 4 hours or more and whose GPA is between 20-49 points. In addition, within the scope of the qualitative dimension of the research; It has been understood that digital game addiction has reflections on children's psychology, and that these reflections have an impact on children's communication and imagination. It has been observed that game addiction also creates changes in children's behavior. The main changes observed are personality disorder and attention deficit. Another effect of digital game addiction on children is their reactions to the events around them. According to the results of the research, children may reproach or act carelessly in the face of events. Changes were also observed in the reactions of children addicted to digital games towards their families, and it was understood that they were reluctant to spend time with their families.

Key Words: Peer Relations, Academic Achievement, Addiction, Digital Game, Game, Secondary School

KISALTMALAR

SPSS : Statistical Package for the Social Sciences

ANOVA : Analysis of variance

MAXQDA : Nitel veri analizi



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. 1. Problem durumunun oluşturulma süreci	3
Şekil 2. 1 Karma yöntemler araştırmasının metodolojik ve felsefik durumu	27
Şekil 3. 1. Oyun bağımlılığı teması.....	33
Şekil 3. 2 Çocukların psikolojileri üzerine yansımaları	34
Şekil 3. 3 Çocukların davranışları üzerine yansımaları	36
Şekil 3. 4 Çocukların olaylara verdikleri tepkilere karşı yansımaları	37
Şekil 3. 5 Çocukların akademik başarıları üzerine yansımaları	38
Şekil 3. 6 Çocukların akranlarıyla aralarındaki ilişkiye yansımaları	39
Şekil 3. 7 Çocukların ailelerine karşı verdikleri tepkilere yansımaları	40

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 2. 1 Araştırma Modeli.....	28
Tablo 2. 2. Katılımcıların demografik verilerine ilişkin bilgiler.....	29
Tablo 2. 3. Nitel araştırma için katılımcılar	31
Tablo 2. 4. Normal dağılıma ilişkin çarpıklık ve basıklık değerlerinin standart hataya bölünmesi değerleri.....	33
Tablo 3. 1. Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyetlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin bağımsız örneklem t testi sonucu.....	35
Tablo 3. 2. Katılımcıların yaşları ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu	36
Tablo 3. 3. Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının bilgisayar sahibi olma durumlarına göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin bağımsız örneklem t testi sonucu	36
Tablo 3. 4. Katılımcıların bilgisayar ve tablet kullanım süreleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu	37
Tablo 3. 5. Katılımcıların sosyal medya kullanım süreleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu	37
Tablo 3. 6. Katılımcıların gelir düzeyleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu.....	38
Tablo 3. 7. Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları ile okul başarı not ortalamaları arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu	39
Tablo 3. 8 Katılımcıların akran ilişkilerinin cinsiyetlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin bağımsız örneklem t testi sonucu.....	39
Tablo 3. 9. Katılımcıların yaşları ile akran ilişkileri arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu	40
Tablo 3. 10. Katılımcıların akran ilişkilerinin bilgisayar sahibi olma durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin bağımsız örneklem t testi sonucu.....	40
Tablo 3. 11. Katılımcıların günlük bilgisayar ve tablet kullanım süreleri ile akran ilişkileri arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu	41
Tablo 3. 12. Katılımcıların günlük sosyal medya kullanım düzeyleri ile akran ilişkileri arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu	42

Tablo 3. 13. Katılımcıların gelir düzeyleri ile akran ilişkileri arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu	42
Tablo 3. 14. Katılımcıların okul not ortalamaları ile akran ilişkileri arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu	43
Tablo 3. 15. Akran İlişkileri ile Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki İlişki	43



ÖN SÖZ

Tez sürecimin en başından sonuna kadar bana her aşamada katkılarını sunan, sabırla her soruma açıklayıcı cevaplar veren, zamanını ve bilgisini hiç esirgemeyen, anlayışlı ve yol gösterici olan en önemlisi bu tezi yazabileceğime beni inandıran Sayın Doç. Dr. Azmi TÜRKAN'a gönülden teşekkür ediyorum. Tez jürisinde bulunan ve önemli düzeltmeler yapmamı sağlayarak tezime katkıda bulunan değerli hocalarım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Hatice Leblebici'ye ve Dr. Öğr. Üyesi Burhan Üzüm'e çok teşekkür ediyorum. Yüksek lisans ders aşamamda yaptığımız araştırmalar ve öğretilenler sayesinde bilimsel ürün ortaya koyabilmemi sağlayan Sayın Doç. Dr. Ata Pesen'e, Doç. Dr. Sevda Koç Akran'a ve Prof. Dr. Cevdet Epçaçan'a çok teşekkür ediyorum. Tez yazmam için beni yüreklendiren kuzenim Emrah Beskin'e, tez yazım aşamasında bana inanan ve destek olan sevgili babam Murat Ateşci'ye, annem Kezban Ateşci'ye ve kardeşim Tugay Ateşci'ye, tez yazım sürecinde her zaman yanımda olan, moral ve motivasyon veren kadim dostum Kerim Yiğit'e, aynı zamanda araştırma sürecinde yöneltmiş olduğum sorulara samimi ve gerçekçi cevaplar veren katılımcılara, ölçek dağıtımında bana yardımcı olan öğretmen arkadaşlarıma en içten dileklerimle teşekkür ederim.

GİRİŞ

I.Problem Durumu

Günlük hayatın birçok alanında yaşamı kolaylaştıran internet ve bilgisayar zamanla oyun ve eğlence aracı haline dönüşmüştür (Erkılıç, 2021). Bilgisayar, tablet, oyun konsolu ve benzeri gibi dijital cihazlar, internet kullanımının yaygınlaşmasının da etkisiyle çocukların yaşamlarında gerekenden fazla yer edinmiştir (Yağız, 2023). Çocukların, yaşamlarının merkezinde olan internet ve bilgisayar; günlük hayatı paylaşma, bir şeyler öğrenme özellikle de boş zamanları değerlendirme ve eğlence amacıyla kullanılmaktadır (Açıkgöz, 2024). Bilgisayar başında oyun oynayarak zamanı kontrol edemeyen çocuklar oyuna bağımlı hale gelerek, arkadaşları ve ailesi ile sosyal ilişkilerinde, okul hayatında, akademik ilerlemede bazı problemler yaşayabilir (Horzum vd., 2008). Eğitim, bilim, ulaşım, iletişim, sanayi vb. çeşitli alanlarda hayatımızı kolaylaştıran teknolojik gelişme, zamanla amacından saparak farklı etkilerle kendini göstermektedir. Televizyon, telefon ve bilgisayar gibi iletişim ve iletişim kurmaya olanak sağlayan teknik cihazlar, zamanla insan iletişiminin azalmasının sebeplerinden biri ve buna katkıda bulunanlar örnek olarak gösterilebilmektedirler (Savaş, 2000). Teknolojinin etkisiyle iletişim ve iletişim ihtiyaçlarının çeşitlenmesiyle birlikte dijital oyunların ortaya çıkması, oyun anlayışını geçmişteki gerçek ortamdan günümüzdeki sanal ortama taşımıştır (Çavuş vd., 2016).

Türk Dil Kurumu'nda (2022) oyunun tanımı, yetenek ile kavrama gücünü geliştiren, kuralları belirlenmiş, eğlenmeye yardımcı olan eğlence olarak tanımlanmaktadır. Çocuklar oyun oynayarak sosyo-kültürel, zihinsel ve psikolojik gelişimlerini geliştirirler. Oyun çocukların karar verme, dışa dönüklük ve girişimcilik gibi özelliklerinin yanında hızlı hareket etme kabiliyetini ve kas-iskelet gelişimini olumlu yönde etkilemektedir. Bu olumlu etkiler çocukların evlerinin önünde veya bahçelerinde geleneksel oyunlarla sağlanabilir (Horzum, 2011). Erken yaşta çocukların oyun yoluyla edindiği bu alışkanlıklar onların hayata bakışını, hayata karşı tutumunu ve davranışlarını etkilemektedir (Şahinöz vd., 2017). Bilgisayar ve internet devrimi, toplum-teknoloji ilişkisini asimetrik biçimde yeniden inşa etmiştir. (Çavuş, vd., 2016). Nitekim teknolojinin gelişmesiyle geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar almıştır. Dijital oyunların hayatımıza girmesi de başta çocuklar olmak üzere tüm yaş gruplarını

erken yaşıta etkilemiştir (Ağmaz ve Ergüleç, 2020). Prof. Dr. Osman Tolga Arıcak'a göre dijital oyunlar, çocuklardan yetişkinlere her yaştan insana, çok oyunculu ortamlarda bir araya gelme ve iletişim kurma, istenilen karakterleri oyun ortamlarına taşıyarak kendilerini istenilen kimlikle ifade etme olanağı sunmaktadır. Her oyuncu çocuk, zaman ve mekân algısından ayrı bir dünyada en doğal haliyle davranmak ve oyunun aşamalarını öğrenmek ister. Çocuk oyun oynamaya başladığında stres ve kaygı azalır, özgüven duygusu artar. Çocuk, başarı ve tamamlama faaliyetleri yoluyla başarı hazzını deneyimler. Bu durum oyun oynamanın bir boş zaman etkinliği olmasının ötesine geçerek keyif almaya devam etmek isteme, diğer aktivitelere olan ilgiyi kaybetme, gün içinde sadece oyunu düşünme, oyun zamanı dışında mutlu hissetmeme gibi olumsuz etkiler bırakır. Aynı zamanda boyun ve sırt ağrısı, göz problemleri, duruş bozuklukları gibi sağlık sorunlarına rağmen oyun oynamaya devam etme ve oyun oynama isteğinin azalmaması gibi davranışsal bağımlılıklar ortaya çıkmaktadır (Yeşilay, 2024).

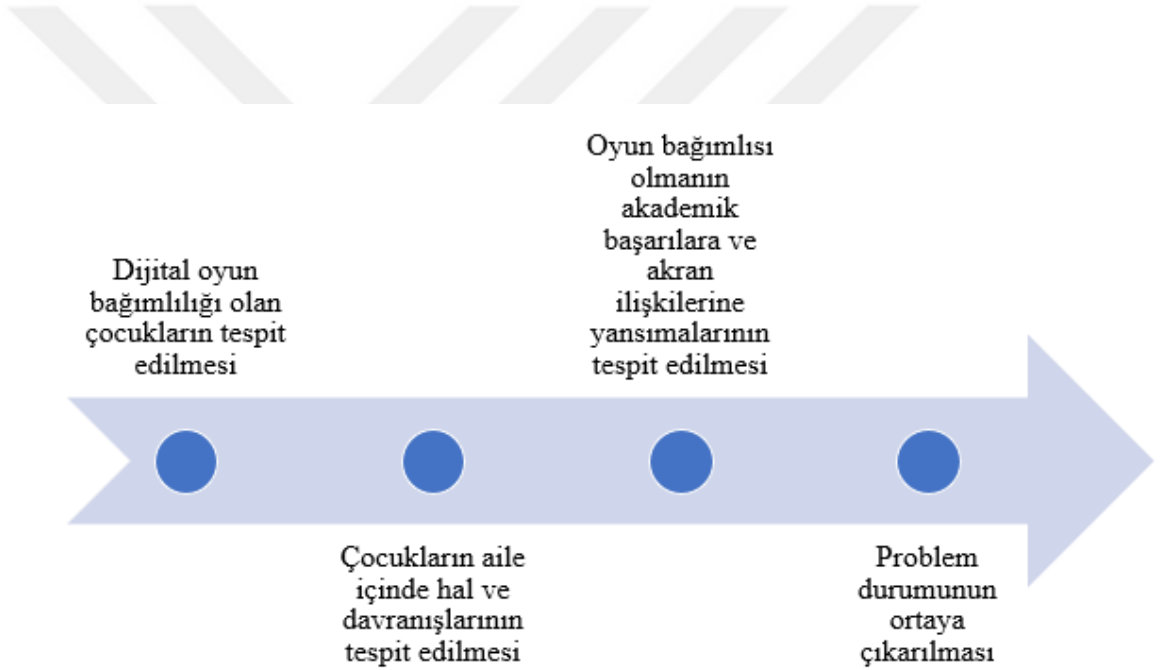
II. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Teknolojinin gelişmesi ve insanoğlunun teknolojiye olan ilgisinin artması nedeniyle teknolojik bağımlılık kavramı ortaya çıkmıştır (Yeşilay, 2024). Teknolojik bağımlılık, teknolojik araçların gündelik yaşamda hangi alanda ne kadar kullanılması gerektiğini sınırlandıramaması sonucunda bireyin fiziksel, psikolojik, sosyal ve ruhsal gelişimine etki eden uzun süreli alışkanlıklardır (Dinç, 2018). Teknoloji bağımlılığı birçok alanı kapsamaktadır. Bu alanlar internet bağımlılığı, sosyal medya kullanım bağımlılığı (Leung ve Lee, 2012), oyun bağımlılığı (Leung, 2004) ve cep telefonu bağımlılığı (Bianchi ve Phillips, 2005) şeklinde sıralanabilir. Dijital oyun bağımlılığı teknoloji bağımlılığı ile ilişkili bir şekilde ortaya çıkan bağımlılıktır. Bu bağımlılık bir tür internet bağımlılığı olarak adlandırılmıştır (Young ve ark. 1999, aktaran; Yam ve İlhan, 2020: 3). İnternet bağımlılığı kavramının ortaya çıkmasında ise çevrimiçi oyun kullanıcıların etkisi vardır (Wan ve Chio, 2013). Sosyal platformlardaki dijital oyunların ilgi çekmesinde bu oyunlardaki çeşitlilik, canlılık, birden fazla duyuya hitap etmesi ve eğlendirici olması gibi özellikler sıralanabilir. Dijital oyunların çocukların gelişimi üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerine ilişkin çok sayıda araştırma yapılmasına rağmen çocukların neden dijital oyun oynamak istediklerine ilişkin araştırmaların yeterli olmadığı görülmektedir (Toran ve diğerleri, 2016). Milli Eğitim'in yayımladığı Türkiye

Yüzyılı Maarif Modelinde yer alan ve öğrencilerde bulunması gereken Alan Becerileri ve Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri (MEB, 2024) kapsamında akademik başarı ve akran ilişkilerinin öğrencinin bütüncül gelişmesi için önemli olduğu görülmektedir. Bu bağlamda bu becerileri olumsuz etkileyen unsurların tespit edilmesi ve düzeltilmesi/ortadan kaldırılması önemli görülmektedir.

Dolayısıyla çalışmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığının akademik performans ve akran ilişkilerine etkisini ortaya koymaktır. Bu kapsamda çocukların oyun bağımlılıklarının akran ilişkileri üzerine yansımalarını her iki yönlü inceleyebilmek için karma yöntemler kullanılmıştır.

Şekil 1. 1. Problem durumunun oluşturulma süreci



III. Araştırma Problemi ve Alt Problemleri

Bu çalışmanın amacına ulaşmak için cevaplamaya çalıştığı araştırmanın ana sorusunu; “Dijital oyun bağımlılığın çocukların akran ilişkileri ve akademik başarıları üzerine etkileri nelerdir?” ifadeleri oluşturmaktadır. Araştırmanın amacına hizmet eden alt araştırma soruları ise, şöyledir;

1. Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları;
 - a. cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

- b. yaşıya göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- c. bilgisayar sahibi olma durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- d. günlük bilgisayar ve tablet kullanım süresine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- e. sosyal medyada geçirilen süreye göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- f. aile gelir düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- g. okul not ortalamasına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

2. Katılımcıların akran ilişkileri;

- a. cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- b. yaşıya göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- c. bilgisayar sahibi olma durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- d. günlük bilgisayar ve tablet kullanım süresine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- e. sosyal medyada geçirilen süreye göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- f. aile gelir düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- g. okul not ortalamasına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

3. Katılımcıların arkadaşlık ilişkileri ile dijital oyun bağımlılıkları arasında nasıl bir ilişki vardır?

IV. Araştırmanın Hipotezleri

H_{1a}: Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H_{1b}: Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları yaşa göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H_{1c}: Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarını bilgisayar sahibi olma durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H_{1d}: Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları bilgisayar ve tablet kullanım sürelerine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H_{1e}: Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları günlük sosyal medya kullanım sürelerine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H_{1f}: Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları ailelerin gelir durumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H_{1g}: Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları okul başarı not ortalamalarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H_{2a}: Katılımcıların akran ilişkileri cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H_{2b}: Katılımcıların akran ilişkileri yaşa göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H_{2c}: Katılımcıların akran ilişkileri bilgisayar sahibi olma durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H_{2d}: Katılımcıların akran ilişkileri günlük bilgisayar ve tablet kullanım sürelerine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H_{2e}: Katılımcıların akran ilişkileri günlük sosyal medya kullanım sürelerine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H_{2f}: Katılımcıların akran ilişkileri ailelerin gelir durumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H_{2g}: Katılımcıların akran ilişkileri okul başarı not ortalamalarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

H₃: Katılımcıların akran ilişkileri ile dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki vardır.

V. Varsayımlar

- Araştırmaya katılan tüm katılımcıların nitel araştırma için yöneltilen soruları ve ölçek formundaki maddeleri doğru anladığı varsayılmıştır.
- Ayrıca katılımcıların nitel ve nicel araştırma için yöneltilen soruların tümüne samimi ve içten bir şekilde cevapladıkları varsayılmıştır.

VI. Sınırlılıklar

- Bu araştırma, Muğla ilinin Dalaman ilçesinde merkezi bir okulda ortaokul öğrencilerinden toplanan ölçeklerle sınırlıdır.
- Bu araştırma, Muğla ilinin Dalaman ilçesinde merkezi okulda veli olan 10 katılımcının verdiği görüşme kayıtları ile sınırlıdır.
- Öğrencilere dağıtılan ölçekteki soruları anlama kapasiteleri ve sorulara verdikleri cevapların gerçeği yansıtmaya ihtimali ile sınırlıdır.
- Nitel araştırma için yapılan görüşme kayıtlarındaki kişilerin çocuğunu gözlemleyebilen, oyun oynamadan önce ve sonrasındaki davranış değişikliklerini fark edebilen, çocuğunu objektif değerlendirebilen bilinçli veliler olma kapasiteleri ile sınırlıdır.

VII. Tanımlar

Dijitalleştirme; "Analog malzemenin bilgisayar kaydı için dijitalle dönüştürülmesi işlemi" olarak ifade edilmektedir (Karakaş vd, 2009: 39; Sürer, 2020: 30).

Oyun; Türk Dil Kurumunda, "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca oyun, belirli zaman ve mekân sınırları içinde, özgürce kararlaştırılan, kesinlikle bağlayıcı kurallara göre gerçekleştirilen, başlı başına bir amacı olan, heyecan ve neşe duygusu ve "sıradan yaşamdan farklılık" farkındalığının eşlik ettiği gönüllü bir faaliyet veya performanstır " şeklinde tanımlanabilir (Huizinga, 2010: 50).

Dijital oyun; ilk önce eğlenme amacıyla oluşturulan ancak zamanla eğitsel içeriklerle de karşımıza çıkan, grafik ve programlarla çeşitlendirilerek, bireysel ya da çok oyunculu ortamlar sağlayan oyunlardır (Çetin, 2013).

Bağımlılık; kişinin bir davranışı kontrolsüz şekilde tekrar etme durumudur (Yeşilay,2018). İnsanların bir konu, olay, nesne veya araçla günlük yaşamlarını etkileyecek düzeyde gereğinden fazla zaman geçirmesi ve meşgul olması bağımlılık olarak kabul edilebilir (Aktan, 2018: 407).



BİRİNCİ BÖLÜM

1. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ LİTERATÜR

Bu bölüm araştırma kapsamında kavramsal çerçeve ve ilgili araştırmalardan oluşmaktadır.

1.1 OYUNUN TARİHSEL GELİŞİMİ

Oyun insanlık tarihinden de önce var olan sosyal öğrenme ve eğlenme aracıdır. Bir toplumun bulunduğu coğrafik konumu, kültürü, inancı, normları, sosyo ekonomik yapısı o toplumdaki oyunu etkiler. Aslında bu etkileşim karşılıklıdır. Toplum oyunu, oyun da toplumu etkiler. Oyun oynamak için kullanılan bir oyuncağın yapısı (kil, taş, demir vb.) bizlere o toplum hakkında bilgiler verir. Bu nedenle yapılan arkeolojik kazılarda bulunan oyuncaklar; o topluluğun hangi çağda yaşadığı, dini ya da seküler bir toplum olup olmadığı ve gelişmişliği hakkında bilgiler verebilmektedir (Vatandaş, 2020). Oyun ve oyuncak ile ilgili arkeolojik çalışmalara bakıldığında en eski bulguların Mısırlılara ait olduğu görülmektedir. Bu kazılarda Mısırlıların cenazelerde ve ayinlerde kullanmak için yaptıkları kilden bebeklerin, tohum ve benzeri malzemeler doldurularak yapılan çingirakların, ahşap at ve topaçların neredeyse insanlık tarihi kadar eski olan çeşitli araç gereçlerin çocuklar tarafından oyun oynamak amacıyla kullanıldığı tahmin edilmektedir. Ayrıca duvarlara kazınan bazı oyunların o dönemlerde tahtalarla oynandığı bilinmektedir (Göktuğ, 2021).

Eski Yunan ve Roma toplumlarında da oyunun ve oyuncağın önemli bir yeri bulunmaktadır. Pişmiş toprağa ya da kile şekiller verilerek yapılan oyuncaklar, hayvan figürlü oyuncaklar, çingiraklar, topaçlar, bezden bebekler, kemik ya da tahtalara bazı şekiller verilerek oluşturulan oyun araçlarının o dönemlerdeki çeşitliliği dikkat çekicidir (Uzunel, 2015). Ayrıca eski Yunan ve Roma'da oyunlar, yetişkinlerin oynadığı stratejik oyunlar (tabla oyunları), şans oyunları (zarlı oyunlar) gibi türleri olan ve her kesime hitap eden çeşitli oyunlardan oluşmaktadır (Bener, 2008).

Türk toplumlarında oyun ise, şamanizm döneminde inanç odaklı büyücülerin gösterilerinde kullanılırken zamanla eğlenmeye yarayan araca evrilmiştir. Eskiden oynanan geleneksel çocuk oyunları Divânü Lugâti't-Türk'te "çelik çomak, münğüz

münğüz, ceviz oyunu, aşık oyunu, karagünü, köçürme ve benzeri" başlıklar altında bahsedilmiştir. Bu oyunların zamanla bazılarının ismi bazılarının oyun kuralları değişerek (karagünü=saklambaç, köçürme= mangala vb.) farklı bölgelerde oynanmaya devam etmiştir (Serbest, 2019). Tüm insanlıkta olduğu gibi Türklerde de oyun öncelikle doğada var olan malzemelerin (taş, sopa, yumurta, değnek, toprak, aşık kemiği vb.) kullanımıyla başlamıştır. Zamanla basit ama el yapımı olan oyuncaklar (bezden bebekler, ip, sapan, salıncak, tahtaya şekil verilerek oluşturulanlar vb.) yerini seri üretimle yapılan ve kişiye özgülüğünü yitiren fabrikasyon oyuncaklara (plastik top, balon, misket, boncuk vb.) bırakmıştır (Özdemir, 2009).

Yukarıda değinilen ve geleneksel oyunlar diye adlandırılan bu oyunlar çocukların iletişim kurma, iş birliği yapabilme, karar verme, problem çözme ve öz denetim gibi bazı sosyal beceriler kazanmasını sağlayan en etkili eğitim araçlarıdır (Çelik, 2019). Bu özelliklerinden dolayı çocuğun hayatında doğal ve kendiliğinden ortaya çıkan ve gelişimini etkileyen oyun, çocukluk eğitiminin de fazlasıyla bir parçası olmaktadır. İnsanın doğası ve gelişimi hem oyunu hem de örgün ve yaygın eğitimi zorunlu kılmaktadır. Çocukluk faaliyetinin temeli oyundur. Oyunun çocukların gelişiminde önemli bir yeri vardır. Oyun sayesinde çocuk yeni deneyimler kazanır, öğrenme gücü artar ve zihinsel olarak olgunlaşır. Oyun, çocuğun hayal gücünü geliştirdiği için çocuk kendini farklı alanlarda deneyimleme fırsatına sahip olur (Delebe ve Hazar, 2022). Bu durum oyun etkinliklerine ağırlık vermeyen bir eğitim yaklaşımının çocuğun doğallığından uzaklaşma tehlikesiyle karşı karşıya kalabileceği anlamına gelebilir. Bu bağlamda çocuk eğitimi tartışan düşünür ve uygulayıcılar, sıklıkla oyunun önemine değinmekte ve onu eğitim olarak konumlandırmaktadırlar (Kaya, 2018). Oyuna her dönemde hak ettiği değerin verilmesi çocukların gelişimlerini desteklemek açısından oldukça önemlidir. (Tuğrul vd., 2014). Çocukların fiziksel, zihinsel alanda gelişiminde, kişiler arası iletişiminde ve etkili öğrenmelerinde oyunu kullanabilmek için çocuğun hangi oyun kategorisine ilgisinin olduğu ve oyunun hayatındaki önemi dikkate alınmalıdır (Yıldırım ve Ulukol, 2022).

İnsanlardaki merak duygusunu, keşfetme ve bilme isteğini tetikleyen doğa olayları, savaş, göç gibi olaylarla birlikte insanların ihtiyaç duyduğu şeylerin zamanla farklılaşması ve bazı sorumlulukların artması yaşantının değişmesine zemin oluşturmuştur. Bu sebepler insanı, yaşam alanıyla ve iç dünyasıyla sürekli bir mücadele

içine girmesine ve karşılaşılan zorluklara göğüs gerebilmek için çözüm arayışlarına sokmaktadır (Hazar, 2016). Oyun kavramı da zamana uyum sağlamış, değişim ve gelişim göstererek farklılaşmıştır. Teknolojinin gelişmesinden önce çocuklar; top oyunları, taş kâğıt makas, beştaş gibi karşılıklı oynanan oyunlar ve farklı aletlerle yaptıkları oyuncaklarla eğlenme ve vakit geçirme ihtiyacını karşılarlarken, günümüzde ise teknolojinin gelişmesiyle birlikte bu tür geleneksel oyunlar teknolojinin gölgesinde kalmıştır.

Teknolojinin gelişimi ile oyunlar, dijital hale dönüştürülmüş ve konsollar, bilgisayar, tablet, telefon, sanal gerçeklik gözlüğü ile oynanan oyunlar gibi cihazlarda interaktif şekilde oynanmaktadır. Dijital ortamlardaki oyunlar tüm insanlığın ilgisini çekmiş ve firmaların da oyun alanındaki yatırımları artmıştır. Oyun sektörüne artan ilgi, farklı tür ve temalarla oyunları çeşitlendirmiştir (Karaduman ve Acıyan, 2020).

1.2 DİJİTALLEŞME VE DİJİTAL DÖNÜŞÜM

21. yüzyıl toplumlarının, vizyonlarının arkasındaki ana itici güç olan dijitalleşme ve teknoloji, hayatın her alanına nüfuz etmesiyle birlikte toplumlardaki yaşam tarzlarını da değiştirmektedir. Teknolojinin gelişmesi; oyun anlayışını geleneksellikten çıkarıp dijital ortamlara aktarmasıyla birlikte insanlar, zamanın en yaygın ve dikkat çekici kültürel alanlarını oluşturan dijital oyunlarla, sanal ortamlarda hem oyun hem de eğlence ihtiyaçlarını gidermeye başlamıştır (Gül ve Özgür, 2023). Günümüzde bilgi, belge, kitap ve dergilerin elektronik ortama yüklenmesi dijitalleşmenin etkilerindendir. Böylelikle erişime farklı boyutlar eklenmekte ve erişim kısıtlamaları ortadan kaldırılmaktadır (Sürer, 2020).

Dijitalleşme ile zaman, mekân, kimlik, benlik, üretim, tüketim ve iletişim kavramları birbirine bağımlı hale gelmiştir. Bu alanlar dijitalleştirme yoluyla yeniden yapılanmış ve teknolojinin her alanda kullanımının artmasını da desteklemiştir. Dijitalleşmenin sosyal yaşamda görünürlüğünü hem kendi alanındaki oluşumların icrasında hem de sosyo-ekonomik faaliyetlerde görmek mümkündür. Çünkü dijitalleşme ile bilginin daha hızlı aktarılması ve iletişimin artması gündelik yaşamı kendi içinde düzenli bir sisteme sokmuştur. Bu durum devlet ve özel sektör kurumlarının işleyişlerinde, home-ofis çalışma yönetiminde, sağlık alanındaki faaliyetlerde, eğitim,

öğretim ve sosyal hizmetlerde, eğlence sektöründe ve operasyonel mekanizmalarda giderek daha aktif bir şekilde görülmektedir (Karakaş, 2019; Sürer, 2020).

Dijitalleşmenin yaşamın her alanında olması toplumumuzda yaşanan önemli değişiklikleri de beraberinde getirmektedir. Özellikle 2020 yılının başından bu yana hayatımıza giren COVID-19 salgını döneminde dijitalleşmeye öncelik vermeyen ya da uzak duran hem bireyler hem de kurumlar, kesintisiz ve sürdürülebilir operasyonlara geçişte ciddi zorluklar yaşarken; dijitalleşmeye önceden uyum sağlayabilmeyi başarmış olanlar ise bu zorlukları yaşamamışlardır. Dijitalleşmede zorluk çekenler iş kesintileri, eğitimde verimsizlik gibi olumsuzluklarla karşılaşmışken çekmeyenler ise bu olumsuzluklardan etkilenmemiştir. Bu dönemin en büyük deneyimi, teknolojik kullanıcıların daha hızlı uyum sağlamalarındaki farkı ortaya koymaktır. Dijitalleşme süreci hepimize kolaylık ve mutluluk bunun yanında tehlike getiren büyük bir devrimdir. Dolayısıyla bu değişimde her boyutun zorluklarından ve sonuçlarından bahsetmek önemlidir (Alptekin, 2020).

1.3 OYUNUN DİJİTALLEŞME SÜRECİ

Geçmiş zamanlarda halka açık bir şekilde oynanabilen oyunlar zamanla televizyonlara bağlanabilen oyun konsolları da evlerde yerini almaya başlamıştır. Bilgisayarların evlere girmesi dijital oyun dünyasını yepyeni bir aşamaya taşımıştır. Günümüz şartları göz önüne alındığında cep telefonları sayesinde istediğimiz zaman dijital oyunlar oynanabilmektedir. Bu durum: oyunu, tarihten günümüze teknolojiyle birlikte farklı boyutlara taşınmış olsa da oyunun bizi hâlâ sihirli çemberinin içinde tutabildiğini göstermektedir (Yapar, 2023).

Günümüzde gelişen teknolojiyle birlikte bilgisayarlar ve internet, yaşamımızın birçok alanında etkin rol oynayarak hayatı aynı zamanda birçok alanda kolaylaştırmaktadır. Oyun, eğlence, iletişim ve eğitim gibi pek çok konuda güçlü olan bilgisayar ve internet, giderek genişleyen bir ilgi alanı haline gelmiştir. Yapısı sanal ortamlardan oluşan dijital oyunlar en popüler kullanım şekli haline gelmiştir. Konsollar, bilgisayar oyunları ve cep telefonları gibi dijital medyaların her yaştan insanın kolaylıkla ulaşabilmesi, kullanımlarını her geçen gün arttırmaktadır. Hedef kitlesi ağırlıklı olarak çocuklar ve gençler olan dijital oyunlar, eğitim ve yetişme açısından her bireyin hayatında kendine yer edinen oyun kavramının yalnızca bir parçasıdır (Yücel ve

Şan, 2018). Aynı zamanda bilgisayar oyunları geleneksel açık hava oyunlarının giderek azalmasına yol açmıştır. Şehirleşme ile insanların yaşadıkları çevreden uzaklaşması, ebeveynlerin açık hava aktivitelerini güvensiz bulması, binaların artmasıyla park alanlarına yer kalmaması sonucu oyun alanlarının kısıtlılığı gibi nedenler çocuklarda geleneksel oyun kültürünü azaltmış, evde ekranlarda oynamanın daha güvenli olduğu, ekranda oyun kültürünü ortaya çıkarmıştır. Oyunların çocuklara sağladığı iletişim, etkileşim ve problem çözme gibi faydalar dijital oyun kültürüyle birlikte farklılaşmıştır. Çocuklar artık fiziksel aktiviteler yerine ekran başında oyun oynamaya ve gerçek hayattan ziyade internet ortamında etkileşime geçmeye başlamıştır. Çocuklar akranlarıyla yan yanayken bile dijital araçlarla oyun oynamayı seçtikleri, sanal ortamlarda iletişim kurmayı ve sanal oyunlardan bahsederek vakit geçirmeyi istedikleri yeni bir oyun kültürünü oluşturmuşlardır. (Biricik ve Atik, 2021).

1.4. DİJİTAL OYUN VE TÜRLERİ

Teknolojinin oyun amaçlı kullanılması olarak tanımlanan "dijital oyun", teknolojinin ilerlemesiyle hayatımıza giren kavramlardan biridir. Çocukların gelişimini destekleyen en önemli etkinliklerden biri olan oyun, dijitalleşmeyle birlikte yepyeni bir çehreye bürünen ve geleneksel anlam kazanan bir kavram haline gelmiştir (Durmuşoğlu, 2020).

Dijital oyun; eğlenmenin yanı sıra insanın yaşamı deneyimlediği, bireyin yaratıcılık ve stratejik düşünmesini artıran, entelektüel ve ruhsal gelişimini, karakterini ve alışkanlıklarını destekleyen, sosyalleşmesini sağlayan önemli bir faktördür. Bunun yanında klasik oyunların eğlence anlayışını araç olarak kullanarak, temel amacı oyuncuları eğitmek ya da belirli hedeflere yönlendirmek olan ciddi oyunlar olarak kavramsallaştırılabilen ve hayatımızdaki gerçek olayların simülasyonunu aktaran dijital oyun teknolojileri kullanılmaktadır. Bu teknolojiler, kullanıcıların analiz, karar verme, planlama gibi işlemleri gerçek hayatta karşılaştıkları koşullar altında sanal ortamda gerçekleştirmelerine ve deneyimlemelerine olanak sağlamaktadır. Bu nedenle eğitim, sağlık, savunma teknolojisi, finans, akademik araştırma, tasarım-mimari, proje yönetimi ve reklamcılık gibi farklı alanlarda stratejik planlama ve karar verme süreçlerinde de kullanılmaktadır (Bülbül, 2022). Dijital oyunlar donanım amaçlı da kullanılmaktadır

(cep telefonu, tablet vb.) belirli kurallarla ve amaçlarla (oyun konsolu vb.) oyunlar oynanmaktadır (Samur, 2016).

Dijital oyun türlerinin (strateji, savaş, bulmaca, rekabet, macera, açık dünya, rol yapma, hayatta kalma, Fps oyunları, sıra tabanlı oyun sistemi gibi) sınıflandırılması, kullanıcıların ilgi alanlarına odaklanabilecekleri kategoriler oluşturur. Teknolojiyle birlikte video oyun sektörünün de gelişmesi herkesin ilgisini çeken oyunu oynamasına olanak sağlamaktadır. Dijital oyunlara olan yoğun ilgi ve yüksek gelirler bu sektöre yatırımlarının önünü açmaktadır. Oyun dünyasında birden fazla oyuncunun kendisine yer bulması, gerçek ile sanal arasında bir bağlam değişikliğine yol açmaktadır. Özellikle bu sektör geliştikçe gençlerin ve çocukların oyun sektörüne ilgisi artmakta, ilgi çekici oyunlar kullanıcıları etkilemektedir (Karaduman ve Acıyan, 2020). Dijital oyunların içerikleri aşağıdaki başlıklar altında açıklanmıştır;

1.4.1 Strateji Oyunları

Yönetim ve stratejinin önemli olduğu strateji oyunlarında, faaliyetler genellikle çok hızlı ilerlediği için stratejik kararların hızlı bir şekilde alınması gerekir. Bu nedenle üst düzey bir stratejik planlamaya ihtiyaç vardır. Örneğin: ordu kurmak, düşmanlara saldırmak, bir birimi veya ülkeyi kontrol etmek gibi bir takım komplo teorileri geliştirmek bu tür oyunlarda önemlidir. Strateji oyunları iki kategoriye ayrılır: gerçek zamanlı ve sıra tabanlı. Sıra tabanlı strateji oyunlarında oyuncuya hamle yapması için belirli bir planlama süresi verilir. Bir oyuncu hareket ettiğinde diğeri bekler. Strateji oyunları kuşbakışı bir görünüme sahiptir. Oyuncu ekranda birden fazla öğeyi kolaylıkla görebilir ve tam kontrole sahip olabilir (Oyun, 2018).

1.4.2 Zekâ ve Bulmaca Oyunları

Halk Eğitimi Anayasasında tanımlanan genel amaçlar çerçevesinde akıllı oyun sürecinde öğrencinin entelektüel potansiyelini tespit edebilmesi ve geliştirebilmesi, sorunları çözmek için kendine özgü stratejiler geliştirebilmesi, çabuk ve yerinde kararlar alabilmesi gerekir. Bu noktada amaç, becerileri geliştirmek ve sorunları gidermeye yönelik olumlu bir davranış geliştirmektir. Akıl oyunları dersi ile öğrenciler; sorunları algılama ve değerlendirme, çeşitli alternatifleri sunabilme, sorunlarla karşı karşıya kaldıklarında çabuk ve yerinde karar verme, olaya ve çözüme odaklanma, bilgiyi kullanma becerisini geliştirebilirler. Akıllı oyunlar sayesinde öğrenciler bireysel ve grup

çalışmalarıyla, öğrenmede becerilerini ve potansiyellerini daha iyi tanıyıp geliştirirler ve özgüvenlerini arttırırlar. 2. 5. 6. 7. ve 8. sınıf akıllı oyun müfredatı, başarı için sistematik ve disiplinli çalışma alışkanlıkları kazanır ve başarısızlık durumunda pes etmeden, stratejiler, tutum ve davranışlar geliştirerek alternatifler çözümler bulurlar (MEB, 2013).

Bilimin ve bilgi teknolojisinin gelişmesiyle birlikte oyun üreticilerinin farklı türde oyunlar ortaya çıkarması kolaylaşmıştır. Blok oluşturma, topları renklerine göre eşleştirme, matematiksel hesaplar yapma, bulmaca çözme, labirentlerden geçme gibi oyunlar zekâ oyunları kategorisine girmektedir (Avcı, 2022).

1.4.3 Aksiyon Oyunları

Aksiyon oyunları, dijital oyun dünyasında popülaritesini hiçbir zaman kaybetmeyen bir oyun türüdür. Bu tür oyunların gerektirdiği fiziksel zorluklar ve ani hareketler nedeniyle; refleksler ve konsantrasyon çok önemli olmakla beraber ve el-göz koordinasyonu yeterli düzeyde olmalıdır. Adından da anlaşılacağı gibi bu oyunlardaki aksiyon sabittir. Akıştan dolayı konuşma arka planda, coşku ve tutku duyguları ise ön plandadır. İstilacı olmasına rağmen oyunda tutarlılık önemli bir unsurdur (Kuş, 2023).

1.5 DİJİTAL OYUN ORTAMLARI

21. yüzyıl toplumları vizyonlarının arkasındaki ana itici güç olan dijitalleşme, teknolojinin hayatın her alanına nüfuz etmesiyle yaşam tarzlarını da değiştirmektedir. Teknolojinin gelişmesi ve geleneksel oyun alışkanlığının dijital oyunlara dönüşmesiyle birlikte insanlar, zamanın en bilinen ve ilgi çekici kültürel alanlarını oluşturan dijital oyunlarla, sanal ortamda oyun ile eğlence ihtiyaçlarını gidermeye başlamıştır (Gül ve Özgür, 2023).

1.6 DİJİTAL OYUNLARIN İNSAN HAYATINA ETKİLERİ

Dijital oyun bağımlılığın insan hayatına olumlu ve olumsuz etkileri vardır. Bu etkiler aşağıdaki başlıklar ile açıklanmıştır.

1.6.1 Olumlu Etkileri

Son yıllarda pek çok bilim insanı çocukların bilgisayar oyunlarına olan mevcut ilgisinin öğrenme amaçlı kullanılması üzerine çalışmalar yapmış ve çalışmalar neticesinde oyunların çocukların gelişimi için önemli olduğu ortaya çıkmıştır (Bakar vd., 2008). Bilgisayar oyunlarının öğretimde kullanımına ilişkin araştırma sonuçlarının özetinde bilgisayar oyunlarının doğa bilimleri, tıp, cebir, teknoloji, dil öğrenimi,

problem çözüme ve stratejik düşünmeyi geliştirme gibi alanlarda yaygın olarak kullanıldığı belirtilebilir. Genellikle bilgisayar oyunlarının eğlenceli bir ortam sağladığına inanılır. Öğrenciler sınıfta oyunu kullanarak oyun sırasında problemleri keşfedip çözmeyi severler. Ayrıca genel gözlemler oyunların işbirlikçi ortamlar sağladığı yönündedir. Oyunlar, öğrencinin motivasyon düzeyini arttırıp öğrencinin derse ilgi duymasını pozitif yönde etkileyerek, öğrenme isteğinin artmasını, öğrenebileceğine ilişkin olumlu düşünceler kazanmasını ve böylelikle öğrenme etkinliğinin devamlılığını sağlar; bu durum öğrencide kendine güvenme duygusunu oluştururken, derslerdeki başarısını da arttırır (Bayırtepe ve Tüzün, 2007).

Hem çocuklarda hem yetişkinlerde yeni insanlarla tanışma, sohbet etme ve arkadaşlık ilişkileri kurma gibi sosyal ihtiyaçları da karşıladığı söylenilmektedir (Akboz, 2024) Böylelikle çevrimiçi oyunlarda bireyin grup halinde çalışabilme, lidere uyum sağlayabilme ve takım içinde kendini gösterebilme becerisine sahip olması beklenmektedir. Dijital oyunlar, çeşitli görevleri yerine getiren kişilerin özgüvenini artırır. Bu sayede birey dijital yaşam sayesinde kazandığı özgüveni gerçek hayatına yansıtabilmektedir. Dijital oyun oynamanın bireyin merak duygusunu arttırdığı ve çok yönlü düşünme becerilerini geliştirdiği bilinmektedir. Dijital oyun oynayarak kişinin problem çözme yeteneği artar ve aynı zamanda merakı da giderilir. Günlük hayatta sıkılan ve bazı sorunlarından kaçmak isteyen, diğer insanlarla iletişim kurmakta güçlük çeken kişilerin imdadına dijital oyunlar yetişmektedir. Ayrıca aktif olarak oynanan dijital oyunlar, insanların ekran başında oturmayıp hareket etmelerini sağlamakta onları çeşitli hastalıklardan korumakta ve hem dijital oyun oynamalarına hem de dışarı çıkmadan aktif olmalarına yardımcı olmaktadır (Demir, 2021). Öğretmenler ve aileler BTK Akademiden oyun tasarlama eğitimleri alarak e-devlet onaylı sertifika ile kendi oyunlarını oluşturup, dijital dünyayı etkili kullanabilirler. Öğretmenler, Dijital Okuryazarlık, Eğitimde Oyunlaştırma ve WEB 2.0 Araçları, Uygulamalı Canva PowerPoint ile Animasyon Hazırlama, Oyunlaştırma-Kendi Oyunumu Yapıyorum, Öğretim Tasarımı, A1-A2 Seviye İngilizce, B1-B2 Seviye İngilizce gibi programları kullanarak dijitalleşmeyi ve dijital oyunu eğitimde aktif bir şekilde uygulayabilirler (BTK, 2024).

1.6.2 Olumsuz Etkileri

Oyun içerik seçimi ve oyunda geçirilen süre farklı olduğundan oyunların kişi üzerindeki etkileri de farklıdır. Olumlu ve olumsuz etkiler oyunun bağımlılık yapma derecesine göre değişmektedir. Genellikle bağımlılık kelimesiyle birlikte kullanılan madde bağımlılığı olsa da dijitalleşmeyle birlikte televizyon, telefon, internette dolaşım ve dijital oyunlarla ile tüm zamanını geçirmenin sonucunda sosyal hayatı öteleme, kişisel bakımını erteleme, dış dünyadan kopma gibi davranış bozuklukları oyun bağımlılığı kavramından söz ettirmektedir (Uzunoğlu, 2021). Çocukların, zamanların çoğunu bilgisayar oyunları karşısında geçirerek sağlıklı ve düzensiz beslendikleri ve yaşamlarını hareketsiz sürdürdükleri anlaşılmaktadır (Akboz, 2024). Bu olumsuzlukların farkında olamayacak küçük yaşta çocuklar aileler tarafından bilinçli yetiştirilmelidir. Ebeveynlerin rolleri, dijital çağda yaşanan değişimlerin etkisiyle farklılaşmaktadır (Yurdakul vd., 2013). Ayrıca öğrenme bozuklukları, düşük akademik başarı, ödev yapamama, oyun oynamak için yalan söyleme ve kişilerarası ilişkilerin bozulması da anne-babaların rollerini değiştirmektedir (Horzum, 2011).

Dijital oyunlar, okul öncesi çağdan yetişkinlere kadar her yaştan bireyin deneyimlediği bir eğlence aracı şekline dönüşmüştür. Fakat araştırmalar, oyun oynamanın olumlu etkileri olduğu kadar oyun bağımlılığı gibi riskler de taşıdığını ve bu risklerin çocuklarda ileriki yaşlarda ciddi fiziksel, psikolojik ve duygusal sorunlara yol açabileceğini göstermektedir. İnternette ve dijital oyun ortamlarında uzun süre vakit geçiren çocukların sosyal iletişiminin, aile ilişkilerinin etkilendiği ve akademik yaşamlarının olumsuz yönde geliştiği fark ediliyor. Bu tür olumsuzlukların önlenmesinde aile üyelerinin tutumu önemli bir rol oynamaktadır. İnternete erişim engellenemiyorsa kullanım süresi kısıtlanıp kontrol altında tutulabilir. Çünkü sanal ekran bağımlılığı, dijital oyun karşısında çok fazla zaman geçirmenin sonucunda çocuklarda antisosyal bir kişiliğin ortaya çıkmasına neden olabilmektedir (Baldemir ve Övür, 2021).

Bu nedenle çocuklarda oyun bağımlılığının önlenmesinde öncelikle ailelerin tutumu, öğretmenlerin oyun bağımlılığı konusundaki bilgi ve yeterlilikleri ile öğretmen adaylarının bu konuda eğitim alma yeterliliği önemlidir (Coşkun ve Filiz, 2019).

1.7. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

Bağımlılık, insanların herhangi bir nesneye bağlı olduğu ve ulaşamadığında krize girerek ve giderek artan bir ihtiyaç duygusunu açıklar. Fiziksel, sosyal ve psikolojik bakımdan bireyi ve çevresini etkileyen bağımlılığın temel olarak üç özelliği bulunmaktadır. Bunlar, öncelikle bağımlı olunan madde veya davranışa karşı yoğun bir arzu duyma, ikincil olarak zamanı kontrol edememe ve üçüncül olarak da bu maddeye veya davranışa karşı kararlılıkla direnç gösterememe durumudur (Tizar, 2024).

Ayrıca Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından geliştirilen ve 2013 Mayıs'ta yayımlanan Ruhsal DSM-5'in üçüncü araştırma ekinde dijital oyun bağımlılığı, internette oyun oynama bozuklukları (internet gaming disorder) olarak ele alınmıştır. Buna göre İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Dsm-5 Tanı Kriterleri şöyle belirtilmektedir.

1. Online oyunlar üzerine gereğinden fazla düşünme,
2. Online oyunlardan uzak olduğu zamanlarda psikolojik bunalıma girme,
3. Oyun oynama süresinin(tolerans) giderek artması,
4. Oyun oynamayı azaltma, bırakma veya denetim altına alma istekleri için çabaların sonuçsuz kalması,
5. Oyun için diğer aktivitelerden vazgeçilmesi, oyunun bu aktivitelere göre daha baskın gelmesi,
6. Oyundan kaynaklanan rahatsızlıkların bilincinde olunmasına rağmen oyun oynama davranışını sürdürme,
7. Online oyun oynayabilmek için aile, psikoterapiste ve öğretmenlere karşı yanıltıcı bilgiler verilmesi,
8. Olumlu duygulanım yaratarak yaşadığı olumsuz durumlardan çıkmak için oyun oynama,
9. Oyun oynamanın aşırıya kaçması yüzünden hayatında önem arz eden ilişkilerini, kariyer fırsatlarını, eğitimini riske atmak veya kaybetmektir. Bireylere 12 ayda bu 9 kriterden en az 5'inin karşılanması koşuluyla tanı konulabilir.

Dijital oyunların süre sınırı olmadan ve ölçsüz kullanımı, oyuncunun devamlı oyun hakkında düşünmesi ve oyuna ilgi duyması nedeniyle kişileri dijital oyunlara

bağımlı hale getirmektedir (Talan ve Yalınkara, 2020). Dijital oyunlarda kendisine ait bir dünya oluşturan oyuncu, yarattığı benliği ile daha bir olabilmektedir. Çünkü günlük yaşamında çevre tarafından bastırılan duygularını sanal ortamda rahatlıkla gün yüzüne çıkarabilmektedir. Bu yüzden dijital oyunda olan oyuncu kendi istediği kişi olabileme şansına erişmiştir. Bu nedenle rahatlıkla erişilebilen bu sanal ortam, çocukların ve gençlerin ilgisini çekmiştir. Bu durum da dijital oyunları bağımlılık seviyesine taşımaktadır (Yücel ve Şan, 2018). Bazı araştırmalar, dijital oyunların çocuklar ve gençler üzerinde daha fazla bağımlılık yarattığını ortaya çıkarmıştır (Karaduman ve Aciyan, 2020).

İnsanların, özellikle de çocukların oyun oynama ihtiyacı, dijital oyun bağımlılığına dönüşebilmekte, bu da teknoloji geliştikçe mecburiyetten, alışkanlığa ve nihayetinde bağımlılığa dönüşebilmektedir. Eğlence ve oyun dünyasına kontrolsüz bir süre katılmak bağımlılık yapmaktadır. Bu da “dijital oyun bağımlılığı” terimini ortaya çıkarmıştır (Gül ve Özgür, 2023). Oyunların dijital ortamlarda kullanımının yaygınlaşmasıyla bağlantılı olarak okul dönemindeki çocukların teknoloji kullanımının oyuna dönüştüğü görülmektedir (Coşkun ve Filiz, 2019).

1.8.AKADEMİK BAŞARI

Çocukların okuldaki akademik başarılarını etkileyen çeşitli etmenler mevcuttur. Eğitim sürecine ailenin katılım seviyesinin etkisi bu etmenler arasındadır.

1.8.1 Akademik Başarıyı Etkileyen Etmenler

Akademik başarıyı etkileyen zekâ, kişilik ile cinsiyet gibi faktörlerin yanında ebeveynlerin gelir durumu, eğitim durumu ve eğitim sürecine katılımı önemlidir. Bunun yanında öğrencinin içsel motivasyonu, çevresi ve öğrenme ortamının da akademik başarı üzerinde etkisi bulunmaktadır (Güven, 2019).

1.8.2. Aile Katılımının Akademik Başarı Üzerine Etkisi

Akademik başarının istenilen düzeyde olması için aile ve okulun ortak hedefler doğrultusunda ilerlemesi gerekmektedir. Velilerin okulun amaçlarını iyi anlaması için bilinçlendirilmesi, okul ve aile arasında iş birliğinin sağlanması, okul yönetiminin kabul görmesi ve okulu ilgilendiren konularda okula danışılması önemlidir. Öğrenciler ve okul ile aile arasında sağlıklı bir iletişim olmalıdır (Koçak, 1991).

Ebeveyn katılımı kriterleri teorik olarak birbiriyle yakından ilişkili altı boyuta dayanarak geliştirilmiştir. Altı boyut şunlardır (Gonzales-Pienda vd., 2002):

- Ebeveynlerin çocuklarına ilişkin beklentileri; başarı,
- Ebeveynlerin çocuklarının başarıma kapasitesine ilişkin beklentileri; önemli hedefler,
- Ebeveynlerin çocuklarının ilgilerini ortaya koyan davranışları; okul çalışması,
- Ebeveynlerin çocuklarının okul başarı düzeyine ilişkin memnuniyet derecesi veya memnuniyetsizliği,
- Ebeveynlerin sağlanan yardımın düzeyi ve türü; çocuklar ödev yaparken ya da yeni şeyler öğrenirken,
- Ebeveynlerin pekiştirici davranışları; çocuklarının başarıları.

Ailenin kendi geçmişi ve aileye bakış açısı, maddi ihtiyacı, sosyal durumu, bulunduğu ortam gibi faktörler eğitime ve akademik hayata bakış açısını farklılaştırmaktadır. Ailenin çocuğu, aile için bir yük ve geçim kaynağı olarak görmesi onun eğitime engel teşkil edebilir. Böyle olumsuz bir yaklaşım çocuğun eğitim almasını engellediği gibi çocukta eğitime karşı olumsuz bir tutum da geliştirir. Ancak çocuğun öğrenme sorumluluğunun artması için öncelikle ailenin, çocuğun okulu ve eğitimcileriyle iş birliği içinde eğitim ve öğrenmeye önem vermesi ve onu teşvik etmesi gerekir (Sontur vd., 2021).

1.9. AKRAN İLİŞKİLERİ

Günümüzde kadınların iş hayatına girmesi ya da boşanmaların artmasıyla çekirdek ailelerin yerini tek ebeveynli ailelere bırakması, aileleri çocuklardan uzak tutmuştur. Bu nedenle çocuklar okul çağından önce akranlarıyla daha fazla iletişim kurarlar. Dolayısıyla tüm bu gelişmeler çocuklarda akran ilişkilerinin önemini vurgulamaktadır (Gülay, 2009). Akranları ile erken yaşta sürekli bir arada vakit geçiren çocuklar, sosyal kuralları öğrenme, paylaşma, iş birliği, sorumluluk bilinci ve bir sorun karşısında çözüme ulaşma gibi beceriler kazanarak sosyal gelişimlerinin yanı sıra hem yetişkinlerle hem de akranlarıyla etkileşim kurabilirler (Dinçer vd., 2019). Bu etkileşim, çocukların sosyal yaşamlarında sağlıklı bir bakış açısı kazanmalarına imkân tanımak isteyen ebeveynlere, eğitimcilere ve diğer yetişkinlere güzel bir zemin hazırlar. Bu

zemini istenilen şekilde oluşturmak için önerilenler kısaca aşağıdaki maddeleri içermektedir (Beyazkürk vd., 2007):

- Akranlarıyla yaşadığı sorunları ailesiyle veya öğretmeniyle rahatlıkla paylaşmasına imkân tanınmalıdır.
- Çocukların kendi seçimlerine ve sosyal gereksinimlerine saygı duyulmalıdır.
- Çocuklara akran ilişkilerinin güçlendirilmesi için sosyal fırsatlar yaratılırken baskıcı bir tavır sergilenmemelidir.
- Çocuklara bütün insanlar tarafından sevileceği algısı oluşturulmamalıdır.
- Hayatı boyunca insanlarla olan ilişkilerinde bazı sorunlarla karşılaşabileceği, bazen çözüm bulamayacağı bazen de bu sorunlara uygun çözümler üretebileceği ifade edilmelidir.
- Çocuklar yapmak istediklerini kendileri belirlemelidir.
- Çocukların akranlarıyla yaşadıkları sorunlara şahit olduğunda, gerekiyorsa çözüm için müdahale edilmeli müdahale gerekmiyorsa ne yapmaları konusunda tavsiyelerde bulunulmalıdır.
- Çocuklara öfkesini kontrol etmesini öğreterek, diğer bireyleri incitmeden kendisini uygun bir şekilde ifade edebilmesi konusunda yardımcı olunmalıdır.
- Çocukların akran ilişkilerinde sergiledikleri olumlu davranışlarının farkında olunmalı ve bu davranışlar ödüllendirilmelidir.

Coleman'e (1988) göre ailenin geliri ve eğitim seviyesi ile çocukların eğitimsel gelişimi ve refahının yanında eşit derecede önemli bir diğer belirleyicinin, çocuk ile ailesi, arkadaşları, topluluğu ve okulu arasındaki 'bağlantı' düzeyi önemlidir (Huang, 2008). Sağlıklı akran ilişkilerinin çocuğun sosyal gelişimi üzerinde olumlu etkisi vardır. Bu yüzden akran ilişkilerinin çocuğa olumlu katkıları araştırılarak çocukların akranları ile ilişki kurmalarının desteklenmesi önemlidir. Çocukların cinsiyetlerine ve yaşadıkları yere göre duygusal zekâ düzeylerinin incelenmesi, çocuğun duygusal zekâ seviyesinin akran ilişkilerini ne kadar etkilediğinin belirlenmesi ve sağlıklı akran ilişkilerinin geliştirilmesinde duygusal zekâ eğitiminin öneminin vurgulanması önemlidir (Şen ve Özbey, 2017).

1.10. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

1.10.1. Türkiye’de Yapılan Araştırmalar

Sanal (2024) tarafından yapılan ortaokul öğrencilerinin matematik dersi başarısı ile sanal oyun bağımlılığı arasındaki ilişki adlı çalışmasında nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini 2022-2023 yılında İstanbul ilinde bir devlet ortaokulunda okuyan 1765 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma grubu ise kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemiyle seçilen 185’i (%53,5) erkek, 161’i (%46,5) kız olan 346 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmanın veri toplama araçları çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğidir. Buradan hareketle araştırmanın sonuçları: öğrencilerin cinsiyetlerine göre dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Özüt (2024) tarafından yazılan ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkinin incelenmesi çalışmasında nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırma Diyarbakır ilinde yaşları 12-18 arasında, 170’i erkek ve 245’i kız olan 415 katılımcıdan elde edilen verilerden oluşmaktadır. OBÖ (Oyun Bağımlılığı Ölçeği) ve AEÖ (Akademik Erteleme Ölçeği) ölçekleri kullanılarak cinsiyet, yaş, gelir durumu, günlük dijital oyun oynama süresi, evde sabit internet olup olmama ile anne ve babanın eğitim durumu değişkenlerine ilişkin analizler yapılmıştır. Bu araştırmanın sonuçlarına göre: oyun bağımlılığı katılımcıların cinsiyetlerine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Önlü (2024) tarafından ortaöğretim çağındaki öğrencilerde obezite ile dijital oyun bağımlılığı ve uyku kalitesi arasındaki ilişkinin incelenmesi çalışması tanımlayıcı ve kesitsel bir çalışmadır. Araştırmanın örneklemi 1000 kişiden oluşmaktadır. Araştırma veri toplama araçları anket, sosyodemografik veri ve genel bilgi formu, çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) ve Pittsburg Uyku Kalitesi ölçekleridir. Araştırmanın sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılıkları cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaştığı görülmektedir.

Çobanoğlu (2023) tarafından yapılan “ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, yalnızlık ve fiziksel aktivite ilişkisi” tez çalışması ilişkisel tarama modeline göre desenlenmiş betimsel bir araştırmadır. Araştırmanın örneklemi basit seçkisiz örnekleme yöntemi ile seçilerek 139 erkek ile 137 kız olmak üzere toplam 276 ortaokul

öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmada verilerin toplanması için çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği, fiziksel aktiviteye yönelik tutum ölçeği ve UCLA KF yalnızlık ölçeklerinden yararlanılmıştır. Buradan hareketle araştırmanın sonuçları: Dijital Oyun Bağımlılığı ölçekleri ile ortaokul öğrencilerinin cinsiyetlerine göre herhangi bir anlamlı farkın var ya da yok olduğunu belirlemek için gerçekleştirilen teste ait değerlendirme sonuçları yer almaktadır. Araştırmanın bulgularına göre: çocukların dijital oyun bağımlılıkları cinsiyet, sınıf düzeyi, baba eğitim durumlarına göre anlamlı bir farklılık göstermemiştir.

Han (2023) tarafından yazılan “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Durumlarının Öz Denetim (Öz Kontrol) ve Sosyal Duygusal Beceriler Açısından İncelenmesi” çalışma ilişkisel tarama modeli ile yapılmıştır. Araştırmanın örneklemini 2022-2023 eğitim öğretim yılında İstanbul Bağcılar İlçesindeki Ziya Gökalp Ortaokulu 7. ve 8. sınıfta okuyan ve kolayda örnekleme ile ulaşılan öğrencilerdir. Araştırmanın veri toplama araçları ise ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği, ergenlerde öz-denetim becerileri ölçeği ve sosyal duygusal öğrenme becerileri ölçekleridir. Araştırmada dayanıklılık, belirginlik, geri çekilme, durum değiştirme, nüksetme ve dijital oyun bağımlılığı cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterdiği anlaşılmıştır.

Peçe (2023) tarafından yapılan ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının psikolojik iyi oluş, yaşam doyumu ve öz-yeterlilikle ilişkisi isimli tez çalışması betimsel ve ilişkisel tarama modeli ile yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu İstanbul ilindeki Millî Eğitim Bakanlığına bağlı devlet ortaokul kurumlarında 5. 6. 7. ve 8. sınıflarda öğrenim gören 490 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın veri toplama araçları çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve stirring çocuklar için duygusal, psikolojik iyi oluş ölçeği, çocuklar için yaşam doyum ölçeği ve çocuklar için öz-yeterlilik ölçekleridir. Araştırmanın sonuçları: dijital oyun bağımlılığı cinsiyete göre anlamlı bir fark olduğu bu farklığın erkek öğrencilerde kız öğrencilere göre daha fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ancak dijital oyun bağımlılığın sınıf düzeyi ile farklılıklarına bakıldığında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir. Buradan sınıf düzeyi her ne olursa olsun dijital oyun bağımlılıkları benzer seviyede olduğu anlaşılmaktadır.

Ulaş (2022) tarafından yazılan ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığının sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi isimli tez çalışması ilişkisel tarama modeli yöntemi ile yapılmıştır. Araştırmanın örneklemini 418 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın veri toplama araçları ergenler için internet bağımlılığı ölçeği, çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve ilköğretim düzeyindeki çocuklar için problem çözme envanteridir. Araştırmanın sonuçlarına göre: dijital oyun bağımlılığı cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermiştir. Bu farklılık erkeklerde daha yüksektir. Sınıf düzeyi olarak incelendiğinde ise dijital oyun bağımlılığının 6. sınıf ve 7. sınıf öğrencileri arasında farklı düzeyde olduğu görülmüştür.

Tilki (2021) tarafından yazılan Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi isimli tezde ilişkisel tarama, betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini Mersin ilinin merkez ilçelerindeki ortaokullarda öğrenim gören ve dijital oyun oynadığını belirtilen öğrencilerden kolayda örnekleme yöntemiyle seçilmiş 394 erkek, 358 kız toplam 752 katılımcıdan oluşmuştur. Araştırma verileri çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve sosyal duygusal öğrenme becerileri ölçeği aracılığı ile toplanmıştır. Buradan hareketle araştırmadan elde edilen sonuçlara göre: dijital oyun bağımlılığı ölçeği cinsiyete göre anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Bu farklılık erkeklerde daha anlamlıdır. Dijital oyun bağımlılığı ebeveyn tutumlarına göre anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Bu farklılık koruyucu ebeveyn ile otoriter, otoriter ebeveyn ile demokratik arasında görülmektedir.

Taneri (2020) tarafından hazırlanan “ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı sonrası akran ilişkisine yönelik şiddet eğilimi ve zorbalık ilişkisinin incelenmesi” adlı çalışmanın araştırma yöntemi nicel araştırma yöntemidir. Araştırmanın örneklemini: İstanbul ili Özel Atacan Eğitim Kurumlarında öğrenim gören 150 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmada katılımcılardan veri toplanması için akran ilişkileri, akran zorbalığı belirleme ergen formu ve dijital oyun bağımlılığı ölçeklerinden yararlanılmıştır. Araştırmadaki bulgulara göre dijital oyun bağımlılığının akran zorbalık ölçeği arasında anlamlı bir ilişki olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı ile cinsiyet arasında da anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir.

Atak (2020) , 10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi, çalışmada ilişkisel tarama modeli uygulanmıştır. Araştırmanın evreni 10-14 yaş grubundaki tüm çocuklardan, örneklemini ise bu yaş grubundaki 419 öğrenciden oluşturmaktadır. Araştırmanın veri toplama araçları, dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve sosyal beceri ölçeğidir. Buradan hareketle araştırma sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı okul değişkeni ve cinsiyete göre anlamlı bir farklılık bulunmuşken, sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Buradan çocukların sınıf düzeylerin her ne olursa olsun oyun bağımlılıkları benzer seviyede olduğu anlaşılmaktadır. Farklı bir anlatımla her sınıf düzeyindeki çocukların birer dijital oyun bağımlısı olduğu anlaşılmaktadır.

1.10.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Ipakchi (2024) tarafından yapılan araştırma ilişkisel tarama modeli ile yapılmıştır. Araştırmanın örneklemini 2022-2023 yılında eğitim öğretim gören 139 öğrencidir. Araştırma veri toplama araçları sosyal medya bağımlılık ölçeği ve dijital oyun bağımlılık ölçeğidir. Araştırmanın bulgularına göre; dijital oyun bağımlılığında cinsiyete göre anlamlı bir farklılık çıkmamışken, sosyal medyada geçirilen süreye göre anlamlı bir farklılık çıkmıştır. Bu farklılık 1-3 saat ile 3'ten fazla ve 1'den az ile 3'ten fazla arasındadır. Ayrıca sosyal medya kullanımı ile oyun bağımlılığı arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Gao ve arkadaşları (2023) Çin kırsal kesiminde yaşayan gençlerin dijital oyun bağımlılıklarını araştırmayı amaçlamışlardır. Bu kapsamda araştırmada yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiş ve araştırmaya 6 kişi dâhil edilmiştir. Araştırmanın bulguları, dijital okuryazarlık eğitiminin önemini, ebeveyn ile çocuk arasında dijital bağımlılık konusunda bilişsel farklılıkları, kırsal kesimlerdeki gençlerin dijital cihaz kullanımını etkileyen; öğrenme güçlüğü, eğitim politikaları, yaşama ve öğrenme ortamlarındaki farklılıklar vb. durumlar ile dijital cihaz kullanım süresi ve yoğunluğu arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır. Kırsal ergenler arasındaki dijital bağımlılık sorunu, mevcut dijital okuryazarlık eğitiminin yetersizliğini yansıtmaktadır. Veliler, halk kütüphaneleri ve diğer sosyal güçler, kırsal kesimdeki küçüklerin dijital ekipman kontrol yeteneğini, bilgi tarama yeteneğini, öz kontrol yeteneğini ve diğer

okuryazarlıklarını güçlendirerek dijital ekipmanın bilimsel ve rasyonel kullanımı bilincini ve alışkanlığını geliştirmelerine yardımcı olmalıdır.

Wordu ve arkadaşları (2021) tarafından yapılan çalışmada göre sosyal medya bağımlılığın ortaokul öğrencilerinin akademik performansları üzerine etkileri araştırılmıştır. Bu araştırma örneklemini 349 ortaokul öğrencisidir. Bulgular, sosyal medyada daha çok zaman harcayan öğrencilerin internet bağımlılığının daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Aynı zamanda sosyal medya bağımlılığının aslında depresyon, stres veya anksiyete gibi mevcut başka rahatsızlıklardan da kaynaklanabileceği ortaya çıkmıştır katılan öğrencilerin Facebook depresyonu, siber zorbalık ve çevrimiçi cinsel taciz tehlikesiyle karşı karşıya oldukları sonucuna varılmıştır.

El-Mawgood ve arkadaşları (2021) tarafından yapılan çalışmada Mısır'ın Sohag kentindeki lise öğrencileri arasında internet bağımlılığın yaygınlığı ve yordayıcılığı bunların zihinsel ve sağlık gibi çeşitli faktörler üzerine etkileri araştırılmıştır. Araştırmada yapılandırılmış bir anket kullanılarak kesitsel bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Araştırma rastgele seçilmiş 400 Mısırlı lise öğrencisi arasında gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın bulgularına göre: İncelenen lise öğrencilerinin üçte birinden fazlası (%34,8) hafif derecede internet bağımlısı, %21'i orta derecede internet bağımlısı ve %4'ü ciddi derecede internet bağımlısıdır. Facebook hesabına sahip olmak, akıllı telefondan internete erişim, ev dışından internete erişim, kötü aile ilişkileri, evde internetin varlığı, lise 2. sınıfta olmak ve eğlence amaçlı internete erişim internet bağımlılığını yordayıcılarındandır. İnternet bağımlılığı ile ruh sağlıklarının bozulması arasında istatistiksel olarak anlamlı pozitif bir korelasyon bulunmuştur ($r= 0.33$, $p < 0.001$). Mevcut çalışmada gösterilen internet bağımlılığının yüksek prevalansı ve kötüleşen ruh sağlığıyla ilişkisi özel ilgiyi gerektirmektedir ve daha iyi ebeveynlik tarzına ve akıllı telefonların daha kontrollü kullanımına duyulan ihtiyacı göstermektedir.

Tsai ve diğerleri (2020) tarafından yazılan dijital oyunlar internet bağımlılığı, akran ilişkileri ve Chiayi ilçesi ilköğretim okullarındaki son sınıf çocukların öğrenme tutumu isimli çalışma bir nicel araştırma yöntemi olarak yapılmıştır. Araştırmanın örneklemini 735 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonuçları, Chiayi ilçesindeki yüksek sınıf öğrencilerinin %93,2'sinin haftada 2 ila 3 kez dijital oyun oynadığını ve dijital

oyun oynamaya 1 saatten az zaman ayıranların ise dijital oyun oynadığını ortaya çıkmıştır. Okul çocuklarına yönelik dijital internet oyunlarının bağımlılık düzeyi, akran ilişkileri ve öğrenme tutumu orta-üst düzeyde yer almıştır. Dijital oyun internet bağımlılığı, akran ilişkileri ve öğrenme tutumları arasında "okulun yeri", "haftalık kullanım" ve "günlük kullanım süresi" gibi çeşitli arka plan değişkenleri arasında belirgin farklılıklar vardır. Dijital oyun bağımlılığının hem akran ilişkileriyle hem de öğrenme tutumlarıyla düşük derecede negatif korelasyonu varken, akran ilişkilerinin öğrenme tutumlarıyla orta düzeyde pozitif ilişkisi vardır. Akranlar arası ilişkiler, öğrenme tutumları üzerinde oldukça belirleyici olabilir.

Gentile ve diğerleri (2011) tarafından gerçekleştirilen bir araştırmada ilkökul ve ortaokul seviyelerinde eğitim alan 3034 öğrenciye ulaşılmıştır. Araştırma, patolojik oyun oynama ve internet bağımlılığı olgularının yaygınlaşmasında; risk unsurları, süresi, engelleyici faktörlerle birlikte bağımlılık oluşturan ve bağımlılıktan kurtulan kişilerin deneyimledikleri sonuçları gün yüzüne çıkarma amacıyla yapılmıştır. Araştırma bulgularına bakıldığında patolojik oyun bağımlılığının gelişiminde risk unsurunu, sosyal becerilerin düşük düzeyde olması ile dürtüsellik özelliklerinin yüksek düzeyde olması etkilemektedir. Oyun oynama ve internet bağımlılıkları yüksek olan öğrencilerin sosyal fobi, depresyon, anksiyete ve okul başarısının düşük olması gibi problemler yaşadıkları tespit edilmiştir.

Yapılan araştırmalar incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı genellikle ortaokul öğrencileri üzerinde nicel araştırma yöntemi ile araştırılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı daha çok öğrencilerin cinsiyet değişkeni ile farklılığına bakılmış, yapılan araştırmaların birçoğunda anlamlı farklılık görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili literatür taramasında sosyal medya kullanım süresine göre anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığının akran ilişkileri ile negatif düşük düzeyde ilişkisi görülmekte, oyun bağımlısı olan çocukların depresyon, anksiyete, okul başarısının düşmesi ve bir takım ruhsal bozukluklar gibi olumsuzluklarla karşı karşıya kaldıkları görülmektedir.

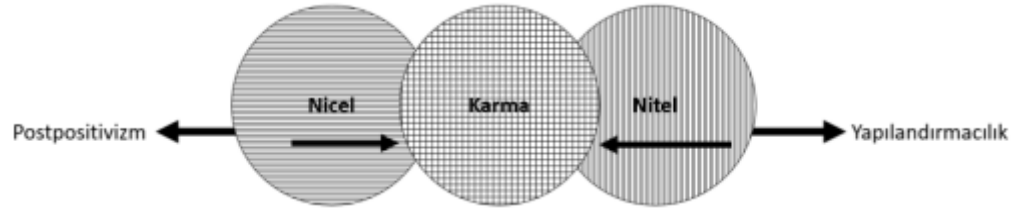
İKİNCİ BÖLÜM

2. YÖNTEM

2.1 ARAŞTIRMANIN MODELİ VE ARAŞTIRMA SÜRECİNİN AŞAMALARI

Araştırmada nicel ve nitel analizin bir arada kullanıldığı araştırma modeli olan karma yöntem kullanılmıştır. Baki ve Gökçek (2012)'e göre '*Karma yöntemle araştırma yapmak ise çeşitli yöntemler kullanarak olayları bir çerçeve içerisinde sunma, analiz etme ve bir araya getirmektir*'. Karma yöntem araştırmaların metodolojik ve felsefik durumu şekil 2.1'de gösterilmektedir.

Şekil 2. 1 Karma yöntemler araştırmasının metodolojik ve felsefik durumu



Kaynak: Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). Designing and conducting mixed methods research (3rd ed.). (Akt: Toraman, 2021).

Araştırmacılar karma araştırma yöntemi ile, nitel veya nicel yöntemlerden birini seçmek yerine iki yöntemden de faydalanarak araştırma güvenilirliğini artırmak için çabalamışlardır (Tunalı vd., 2016).

Karma yöntem araştırmaların önemli özelliklerinden birisi farklı yöntemler ile alınan verilerin birbirini doğrulama maksadıyla kullanılması ve böylelikle sonuçların daha fazla inandırıcılığının artırılmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Karma araştırma yöntemi, yöntemdeki eksiklerin giderilmesini iki yöntem arasındaki sentez ile gerçekleştiren ve araştırmanın güvenilirliği açısından fırsat oluşturan bir araştırma yöntemidir. Karma araştırma yönteminin kullanımı; bütün resmin görülmesine, tek yöntemden kaynaklanan zayıflığın giderilmesine, sözel ve sayısal değerlerin birlikte alınması, araştırmanın açıklama kolaylığına imkân verilerek açıklamanın anlamlandırılmasını sağlamaktadır. Böylelikle araştırmanın sonucu birden fazla yöntemle güçlendirilerek kanıtlara ulaşmıştır (Tunalı vd., 2016).

Johnson ve Onweuwgbuzie'ye göre (2004) karma araştırma yöntemine başlamadan önce araştırmacı gerçekleştireceği aşamaları eş zamanlı mı yoksa sıralı olarak mı yürütmek istediğine karar vermelidir.

Bu araştırma, nicel ve nitel araştırma sonuçlarının birbirini etkilememesi amacıyla eş zamanlı karma yöntemler araştırması ile yürütülmüştür.

Tablo 2. 1 Araştırma Modeli

Araştırma Modeli	Araştırma Deseni	Veri Kaynakları	Veri Toplama Araçları	Veri Analizi	Uygulama Zamanı
Karma Desen (Nitel boyut)	Olgu Bilim Fenomenoloji	-Öğrenci Velileri	Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formları	İçerik Analizi	2023-2024 Eğitim Öğretim Yılı Güz Dönemi
Karma Desen (Nicel Boyut)	İlişkisel Tarama	-5, 6, 7 ve 8. Sınıf Giden Öğrenciler	-Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği -Akran İlişkileri Ölçeği	Betimsel İstatistik	2023-2024 Eğitim Öğretim Yılı Güz Dönemi

Araştırmada ilk olarak nicel araştırma yöntemi gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda katılımcılara dağıtılan anket formundan elde edilen verilerin ilk olarak güvenilirliklerine bakılmıştır. Ardından verilerin normal dağılımları kontrol edilmiş ve bu kapsamda verilerin analizleri gerçekleştirilmiştir. Daha sonra araştırmanın nitel yöntemi için katılımcılara sorulması amaçlanan sorular içeriğe uygun şekilde hazırlanmış ve katılımcılar ile mülakatlar gerçekleştirilmiştir. Elde edilen verilerin içerik analizi yapılarak ilk olarak kodlandırılmış, daha sonra bu kodlar kategorize haline getirilip raporlanmıştır.

2.1.1. Nicel Araştırma Modeli Yöntemi, Deseni ve Gerekçesi

Nicel araştırma yöntemleri ile sayısal veriler baz alınarak bizlere özellikle hedef kitlenin ne yaptığını ne söylediğini ve ne düşündüğünü genelleştirmeyi çabalarak ifade etmektedir (Berber, 2017). Nicel araştırma deseni ise genel olarak, bir araştırmanın hatlarını belirleyerek standart hale gelmesini sağlayan bir rehberdir (Başol, 2008). Bu bakıma bu araştırmada; çocukların oyun bağımlılıklarının akademik başarı ve akran ilişkileri üzerine etkileri ortaya çıkarılmaya çalışılmış, araştırma amacına en

uygun nicel analiz deseni olarak ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Karasar’a (2011) göre ilişkisel tarama modeli, iki ya da daha fazla değişken arasında değişimin varlığını belirlemeye yaklaşan yaklaşımdır. Aynı zamanda eş zamanlı olarak değişip değişmediği, değişim varsa bunun ne şekilde olduğu ortaya çıkarmaya çalışır (akt: Bahtiyar ve Can, 2016).

2.1.2 Nitel Araştırma Modeli Yöntemi, Deseni ve Gereçesi

Nitel araştırma, veri türüne göre araştırmaların kategorilendirilmesinde “*verileri sayısal değerler olmayan*” araştırmalardır. Felsefi yaklaşım açısından “*yorumsamacı*” bir niteliği barındıran öznelliğe (sübjektifliğe) önem veren araştırma çeşitidir (Sıgır, 2021). Buradan hareketle bu araştırmanın amacı olan çocuklarda oyun bağımlılığının akran ilişkilerine ve akademik başarılarına olan etkilerini derinlemesine ölçebilmek amacıyla nitel araştırma desenlerinden olan olgu bilim (Fenomenoloji) farkına vardığımız fakat ayrıntılı ve derinlemesine bir bilgi sahibi olmadığımız olgulara dikkat etmektedir. Olgular dünyada olgular, algılar, tecrübeler, yönelimler, durumlar ile kavramlar gibi farklı şekillerde ortaya çıkabilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2021).

2.2 ARAŞTIRMANIN ÇALIŞMA GRUBU

2.2.1 Nicel Araştırma için Evren Örneklem

Araştırmanın evreni Muğla ilindeki ortaokul öğrencilerinden örneklemini ise Dalaman ilçesindeki 440 ortaokul öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemini kolay ulaşılabilir durum örneklemini ile oluşturulmuştur. Kolay ulaşılabilir durum örneklemini; tamamen var olan, ulaşılması kolay ve hızlı olan öğelerdir (Baltacı, 2018; Patton, 2005).

Tablo 2. 2. Katılımcıların demografik verilerine ilişkin bilgiler

	N	%
Cinsiyet		
Kadın	199	45,2%
Erkek	241	54,8%
Yaş		
10-11	96	21,8%
12-13	244	55,5%
14 ve üzeri	100	22,7%
Gelir durumu		
Düşük	38	8,6%
Orta	333	75,7%
Yüksek	69	15,7%

Evinizde bilgisayar var mı?		
Evet	277	63,0%
Hayır	161	36,6%
Kayıp	2	%,5
Günlük sosyal medya kullanım süresi		
1 Saat altı	107	24,3%
1-2 Saat	168	38,2%
2-3 saat	79	18,0%
3-4 saat	36	8,2%
4 saat üstü	49	11,1%
Kayıp	1	%,2
Günlük bilgisayar ve tablet kullanım süresi		
1 Saat altı	156	35,5%
1-2 Saat	133	30,2%
2-3 saat	74	16,8%
3-4 saat	34	7,7%
4 saat üstü	42	9,5%
Kayıp	1	%,2
Okul başarı not ortalaması (Son dönem)		
20-49	18	4,1%
50-69	84	19,1%
70-89	183	41,6%
90 ve üzeri	155	35,2%

Yukarıdaki tabloya göre katılımcıların cinsiyetlerine göre dağılımları incelendiğinde kadın 199 (%45,2), erkek 241 (%54,8) kişi bulunmaktadır. Katılımcıların yaş dağılımları incelendiğinde: 10-11 yaş aralığında 96 (%21,8), 12-13 yaş aralığında 244 (%55,5) ve 14 ve üzeri yaş aralığında ise 100 (22,7) kişi bulunmaktadır. Gelir durumlarına göre incelendiğinde: gelir düzeyi düşük olan 38 (%8,6), orta 333 (%75,7) ve yüksek ise 69 (%15,7) kişi bulunmaktadır. Katılımcılar evinizde bilgisayar var mı? Sorusuna ise evet 277 (%63) ve hayır 161 (%36,6) kişi yanıtlamıştır. Katılımcıların sosyal medya kullanımları incelendiğinde 1 saat ve altı 107 (%24,3), 1-2 saat 168 (%38,2), 2-3 saat 79 (%18), 3-4 saat 36 (%8,2) ve 4 saat üstü 48 (%11,1) şeklindedir. Katılımcıların günlük bilgisayar ve tablet kullanım süresi ise 1 saat ve altı 156 (%35,5), 1-2 saat 133 (%30,2), 2-3 saat 74 (%16,8), 3-4 saat 34 (%7,7) ve 4 saat üstü 42 (%9,5) şeklindedir. Son olarak katılımcıların okul başarı not ortalamaları 20-49 aralığında 18 (%4,1), 50-69 aralığında 84 (%19,1), 70-89 aralığında 183 (%41,6) ve 90 ve üzeri olan 155 (%35,2) kişiden oluşmaktadır.

2.2.2 Nitel Araştırma için Katılımcılar

Araştırmanın nitel boyutunda maksimum çeşitlilik yöntemi kullanılmıştır. Maksimum çeşitlilik örnekleme ile veri toplanacak grubun farklı özellikler açısından

birçok yönüyle temsil etmesi sağlanmaya çalışılır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu yöntemle örneklemin farklılıkları yansıtmasını sağlayabilmek için; evde bilgisayar olup olmama durumu, çocukların farklı sınıf düzeylerinde olması ve oyuna olan ilgileri ayrıca yarı yapılandırılmış mülakat yapılan velilerin cinsiyet, yaş, meslek, gelir düzeyi ve çocuk sayılarının farklı olması gibi ölçütler dikkate alınmıştır. 20 Şubat 2024 günü saha çalışmasına başlanılmıştır. Ölçek dağıtılan okula gidilerek 5, 6, 7, ve 8.sınıfların sınıf öğretmeninden veliye ulaşılabilecek irtibat numarası istenmiştir. Velilere evde bilgisayar olup olmama durumu, çocukların sınıf düzeyi, oyuna olan ilgileri, yaş, meslek, gelir düzeyi ve çocuk sayıları sorularak aralarından seçim yapılmıştır.

Nitel araştırma için araştırmaya katılan katılımcıların bilgileri Tablo 2.3'te sunulmuştur.

Tablo 2. 3. Nitel araştırma için katılımcılar

İsim	Meslek	Ebeveyn Yaşı	Çocuk sayısı	Çocuk Yaşı
Kadın	Öğretmen	39	1	13
Erkek	Öğretmen	48	2	11
Erkek	Öğretmen	57	2	14
Kadın	Özel sektör	37	2	12
Kadın	Halk oyunları görevlisi	43	1	11
Erkek	Müdür yardımcısı	46	3	12
Erkek	Öğretmen	42	3	10
Kadın	Öğretmen	48	3	10
Kadın	Çalışmıyor	38	1	14
Kadın	Havalimanı görevlisi	35	2	13

Nitel araştırma için ulaşılan katılımcıların 6 kişi kadın, 4 kişi ise erkektir. Katılımcıların meslek grupları incelendiğinde 5 kişi öğretmen, birer kişi ise özel sektör, halk oyunları görevlisi, müdür yardımcısı ve havalimanı görevlisi şeklindedir. Katılımcıların yaşları 35 ile 57 aralığında değişmektedir. Çocuk sayıları ise araştırmanın amacına uygun olması için minimum 1 maksimum 3 çocuktan oluşmaktadır.

2.3 VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

2.3.1 Nicel Verilerin Toplanması ve Ölçek Formları

Nicel araştırma boyutu için sıkça tercih edilen ölçek yoluyla veri toplama yöntemi kullanılmıştır. Ölçek, sosyal bilimlerde sıklıkla tercih edilen veri toplama yöntemidir. Bu yöntemi uygulama kolaylığı, bilimsel kabul görmesi ve işlevselliği anketlerin araştırmacılar tarafından tercih edilmesini sağlamıştır (Saruhan ve Özdemirci, 2018).

2.3.1.1 Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği

Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından geliştirilen dijital oyun bağımlılığı ölçeği (EK-2); 7 maddeden oluşmaktadır. Ölçek beşli likert tipi (1: hiçbir zaman, 2: nadiren, 3: bazen, 4: sık sık ve 5: her zaman) şeklinde oluşturulmuştur. Ölçeğin toplam Cronbach alfa değeri, 73 olarak bulunmuştur. Araştırma için toplanan verilerin Cronbach alfa değeri, 76 olarak hesaplanmıştır. Ölçek maddelerinde ters madde bulunmamaktadır.

2.3.1.2 Akran İlişkileri Ölçeği

Kaner (1998) tarafından geliştirilen akran ilişkileri ölçeği (EK-2); bağlılık, güven ve özdeşim, kendini açma ve sadakat olmak üzere olmak üzere 4 faktör ve toplam 18 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte bağlılık faktörün maddeleri: (1, 4, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16), güven ve özdeşim faktörün maddeleri: (2, 8, 9, 18), kendini açma faktörün maddeleri: (6, 7, 14) ve sadakat faktörün maddeleri: (3, 5, 17) şeklindedir. Ölçek beşli likert tipi (1: hiçbir zaman, 2: nadiren, 3: bazen, 4: sık sık ve 5: her zaman) şeklinde oluşturulmuştur. Ölçeğin: bağlılık Cronbach alfa, 86; güven ve özdeşim Cronbach alfa, 69; kendini açma Cronbach alfa, 58; sadakat Cronbach alfa, 58 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin tamamının Cronbach alfa değeri ise, 86 değerindedir. Araştırma için toplanan verilerin Cronbach alfa değeri, 86 olarak hesaplanmıştır. Ölçek maddelerinde ters madde bulunmamaktadır.

2.3.2 Nitel Verilerin Toplanması ve Görüşme Formu

Nitel araştırma verilerin toplanması için mülakat-görüşme tekniklerinden yararlanılmıştır. Mülakat-görüşme, sözlü iletişim yoluyla insanları ve onlarla ilişkili durumları anlamaya çalışan bir veri toplama tekniğidir (Sığırı, 2021).

Nitel araştırma verilerin toplanması için araştırmacı tarafından görüşme soruları (EK-1) hazırlanmıştır. Hazırlanan görüşme soruları ilk olarak danışmanı ile tartışılmış sonra soruların anlaşılabilirliğini belirleyebilmek amacıyla ön görüşme yapılmıştır. Bu görüşmeden çıkan sonuçları değerlendirmek için alanında uzman hocaların da görüşü alınarak sorular son şekline dönüştürülmüştür. Nitel veri analizi için katılımcılar ile görüşmeler yapılmıştır. Veriler katılımcılardan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak toplanmıştır. Görüşme esnasında sorular katılımcılara yöneltilmeden önce araştırma hakkında bilgilendirmeler yapılmış anlaşılmayan sorular varsa cevaplandırılmıştır. Katılımcıların bilgilendirilmelerinin ardından görüşme soruları yöneltilmiş ve cevaplar ses kayıt cihazına alınmıştır. Ses kayıt cihazını onaylamayan katılımcıların cevapları eş zamanlı olarak yazıya aktarılmıştır.

2.4 VERİLERİN ANALİZİ

2.4.1 Nicel Araştırma

Öğrenci velilerinden toplanan veriler SPSS 27 programı ile analiz edilmiştir. İlk aşamada herhangi bir eksiklik ve hatalı veri olup olmadığına bakılmış sonra değişkenlerle ilgili sayısal verilerin tanımlanması, derlenmesi ve sunulmasında yararlanılan betimsel (tanımlayıcı) istatistiklerden (Frekans, Yüzde, Ortalama, Standart sapma) faydalanılarak örneklemde bulunan öğrencilerin profilleri belirlenmiştir. Ayrıca farklılık ve değişkenler arasındaki ilişkiyi belirlemede kullanılacak parametrik ve non-parametrik analizlerden hangilerinin uygulanacağına karar verebilmek için normallik dağılımları incelenmiştir. Verilerin normallik sınaması için çarpıklık “skewness” ve basıklık “kurtosis” değerleri incelenmiştir. Araştırmada elde edilen verilerin normal dağılım gösterip göstermediğine bakılmıştır. Elde edilen sonuçlar tablo 2.4’te gösterilmiştir.

Tablo 2. 4. Normal dağılıma ilişkin çarpıklık ve basıklık değerlerinin standart hataya bölünmesi değerleri

Ölçekler	Çarpıklık	Basıklık
Akran ilişkileri	,495	,603
Dijital oyun bağımlılığı	,763	,657

Tabachnick ve Fidell (2013)’e göre verilerin normal dağılım göstermesi için çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerinin $\pm 1,50$ değer aralığında

olmalıdır. Tablo 2.4'te ise görüleceği üzere akran ilişkileri ve dijital oyun bağımlılığı ölçeklerin $+/-1,5$ aralığında yer aldığı görülmektedir. Buradan hareketle akran ilişkileri ve dijital oyun bağımlılığı ölçeklerin normal dağılım gösterdiği anlaşılmaktadır.

2.4.2 Nitel Araştırma

Tüm görüşmeler bittikten sonra katılımcıların ses kayıtları deşifre edilerek ses kayıt cihazına aktarılmış daha sonra yazım yanlışlıkları, noktalama işareti hataları ve anlatım bozuklukları gibi kusurlar giderilerek analize hazır hale getirilmiştir. Analize hazır haldeki veriler MAXQDA programına aktararak birkaç sefer okunmuş ve ardından nitel veri analiz yöntemlerinden olan içerik analizi yöntemi ile analize başlanmıştır. Tümevarım yöntemi ile analiz edilen veriler ilk olarak kodlandırılmış, birbiri ile ilişkili kodlar aynı kategoriler altında toplanmış ve en son kategoriler temalar başlıkları altında birleştirilmiştir. Son olarak katılımcılardan elde edilen metaforlar ile desteklenerek bulgular yorumlanmıştır. Nitel verilerin geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak için toplanan verilerin yazıya aktarılmasından sonra katılımcı teyidi alınmıştır. Amaç katılımcıların söylemek istediği veya belirttiği noktaların doğru bir şekilde aktarımı sağlamaktır. Bu teknik ile verilerin inanırlığı arttırılmaya çalışılmaktadır (Merriam, 2013). Ayrıca araştırma kapsamında yoğun katılımcı görüşlerine yer verilmiştir. Bu teknikte okuyucunun araştırmayı farklı durumlara aktarip aktaramayacağına karar verebilmesine yardımcı olmak amaçlanmaktadır (Creswell, 2002). Araştırmanın güvenilirliği sağlamak için farklı kodlayıcılar tarafından nitel veriler analiz edilmiştir. Amaç araştırmanın güvenilirliğini arttırmaktır (Creswell, 2002). Farklı kodlayıcılar tarafından yapılan analizlerde uyum %82 çıkmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. BULGULAR VE TARTIŞMA

Bu bölümde, ilk olarak nicel araştırma boyutu ardından nitel araştırma boyutu gerçekleştirilmiştir.

3.1 NİCEL VERİLERE İLİŞKİN BULGULAR

Araştırmanın bu boyutunda çocukların dijital oyun bağımlılıkları ve akran ilişkileri demografik özelliklere göre farklılık gösterip göstermediğine bakılmıştır.

3.1.1. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Cinsiyetlerine Göre Farklılıklarına İlişkin Bulgular

Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen bağımsız örneklem t testi sonucu tablo 3.1’de gösterilmektedir:

Tablo 3. 1. Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyetlerine göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin bağımsız örneklem t testi sonucu

Cinsiyet	Dijital Oyun Bağımlılığı			t	P
	n	x	s.s.		
Kadın	199	2,23	,86	-1,043	,296
Erkek	241	2,32	,81		

Tablo 3.1’de görüldüğü üzere katılımcıların cinsiyetleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>.05$). Buna göre H_1 “dijital oyun bağımlılıkları katılımcıların cinsiyetlerine göre anlamlı bir farklılık gösterir” hipotezi reddedilmiştir. Buradan yola çıkarak katılımcıların cinsiyetleri ne olursa olsun dijital oyun bağımlılıkları benzer düzeydedir.

3.1.2. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Yaşlarına İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular

Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının yaş durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen ANOVA sonucu tablo 3.2’de gösterilmiştir:

Tablo 3. 2. Katılımcıların yaşları ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu

Yaş	Dijital Oyun Bağımlılıkları			F	P	Fark
	n	x	s.s.			
10-11	96	2,28	,97	,846	,430	-
12-13	244	2,32	,74			
14 ve üzeri	100	2,19	,89			

Tablo 3.2’de görüldüğü üzere katılımcıların yaşları ile dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>.05$). Buna göre H_{11} “dijital oyun bağımlılıkları yaşa göre anlamlı bir farklılık göstermektedir” hipotezi reddedilmiştir. Buradan yola çıkılarak katılımcıların yaşları ne olursa olsun dijital oyun bağımlılıkları benzer seviyede olduğu anlaşılmaktadır.

3.1.3. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Bilgisayar Sahibi Olma Durumlarına Göre Farklılıklarına İlişkin Bulgular

Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının bilgisayar sahibi olma durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin bağımsız örneklem t testi sonucu tablo 3.3’te gösterilmiştir:

Tablo 3. 3. Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının bilgisayar sahibi olma durumlarına göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin bağımsız örneklem t testi sonucu

Bilgisayar sahibi misiniz?	Dijital Oyun Bağımlılığı			t	P
	n	x	s.s.		
Evet	277	2,32	,83	1,273	,204
Hayır	161	2,22	,82		

Tablo 3.3’te görüldüğü üzere katılımcıların bilgisayar sahibi olma durumları ile dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>.05$). Buna göre H_1 “dijital oyun bağımlılıkları katılımcıların bilgisayar sahibi olma durumlarına göre anlamlı bir farklılık gösterir” hipotezi reddedilmiştir. Buradan yola çıkarak katılımcılar bilgisayar sahibi olsun veya olmasın dijital oyun bağımlılıkları benzer düzeyde olduğu anlaşılmaktadır.

3.1.4. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Bilgisayar ve Tablet Kullanım Sürelerine İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular

Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya kullanım düzeylerine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen ANOVA sonucu tablo 3.4’te gösterilmiştir:

Tablo 3. 4. Katılımcıların bilgisayar ve tablet kullanım süreleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu

Bilgisayar ve tablet kullanım düzeyleri	Dijital Oyun Bağımlılıkları			F	P	Fark
	n	x	s.s.			
1 saat ve altı	156	2,12	,73	20,600	,000	1 saat altı ile 3-4 saat, 1 saat altı ile 4 saat ve üstü, 1-2 saat ile 3-4 saat, 1-2 saat ile 4 saat üstü ve 2-3 saat ile 4 saat üstü arasındadır.
1-2 saat	133	2,01	,65			
2-3 saat	74	2,41	,70			
3-4 saat	34	2,86	,98			
4 saat ve üstü	42	3,02	1,10			

Tablo 3.4’te görüldüğü üzere katılımcıların bilgisayar ve tablet kullanım süreleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ($p<.05$). Buna göre H_{11} “dijital oyun bağımlılıkları bilgisayar ve tablet kullanım düzeylerine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir” hipotezi kabul edilmiştir. Buradan hareketle bu farklılıklar; 1 saat altı ile 3-4 saat, 1 saat altı ile 4 saat ve üstü, 1-2 saat ile 3-4 saat, 1-2 saat ile 4 saat üstü ve 2-3 saat ile 4 saat üstü arasındadır.

3.1.5. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Sosyal Medya Kullanım Sürelerine İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular

Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya kullanım durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen ANOVA sonucu tablo 3.5’te gösterilmiştir:

Tablo 3. 5. Katılımcıların sosyal medya kullanım süreleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu

Dijital Oyun Bağımlılıkları						
Sosyal medya kullanım düzeyleri	n	x	s.s.	F	P	Fark
1 saat ve altı	107	1,98	,74	12,117	,000	1 saat altı ile 2-3 saat, 1 saat altı ile 3-4 saat, 1 saat altı ile 4 saat ve üstü ve 1-2 saat ile 4 saat ve üstü
1-2 saat	168	2,20	,72			
2-3 saat	79	2,36	,73			
3-4 saat	36	2,58	,89			
4 saat ve üstü	49	2,86	1,11			

Tablo 3.5’te görüldüğü üzere katılımcıların sosyal medya kullanım süreleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ($p < .05$). Buna göre H_{11} “dijital oyun bağımlılıkları sosyal medya kullanım düzeylerine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir” hipotezi kabul edilmiştir. Buradan hareketle bu farklılıklar; 1 saat altı ile 2-3 saat, 1 saat altı ile 3-4 saat, 1 saat altı ile 4 saat ve üstü ve 1-2 saat ile 4 saat ve üstü arasında olduğu görülmektedir.

3.1.6. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Gelir Düzeylerine İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular

Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının gelir düzeyi durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen ANOVA sonucu tablo 3.6’da gösterilmiştir:

Tablo 3. 6. Katılımcıların gelir düzeyleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu

Dijital Oyun Bağımlılıkları						
Gelir düzeyleri	n	x	s.s.	F	P	Fark
Düşük	38	2,49	1,01	1,956	,143	-
Orta	333	2,28	,83			
Yüksek	69	2,15	,69			

Tablo 3.6’da görüldüğü üzere katılımcıların gelir düzeyleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p > .05$). Buna göre H_{11} “dijital oyun bağımlılıkları gelir düzeylerine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir” hipotezi reddedilmiştir. Buradan yola çıkılarak katılımcıların gelir düzeyleri ne olursa olsun dijital oyun bağımlılıkları benzer seviyede olduğu anlaşılmaktadır.

3.1.7. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Okul Başarı Not Ortalamalarının Farklılıklarına Yönelik Bulgular

Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının okul başarı not ortalama durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen ANOVA sonucu tablo 3.7’de gösterilmiştir:

Tablo 3. 7. Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları ile okul başarı not ortalamaları arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu

Dijital Oyun Bağımlılıkları						
Okul başarı not ortalaması	n	x	s.s.	F	P	Fark
20-49	18	2,98	1,25	16,577	,000	20-49 ile 70-89, 20-49 ile 90 ve üzeri, 50-69 ile 70-89 ve 50-59 ile 90 ve üzeri.
50-69	84	2,61	,91			
70-89	183	2,30	,78			
90 ve üzeri	155	1,99	,65			

Tablo 3.7’de görüldüğü üzere katılımcıların okul başarı not ortalamaları ile dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ($p<.05$). Buna göre H_{11} “dijital oyun bağımlılıkları okul başarı not ortalama düzeylerine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir” hipotezi kabul edilmiştir. Buradan hareketle bu farklılıklar: 20-49 ile 70-89, 20-49 ile 90 ve üzeri, 50-69 ile 70-89 ve 50-59 ile 90 ve üzeri arasında görülmektedir.

3.1.8. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Cinsiyetlerine Göre Farklılıklarına İlişkin Bulgular

Katılımcıların akranları ile aralarındaki ilişkilerin cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğinde ilişkin gerçekleştirilen bağımsız örneklem t testi sonucu Tablo 3.8’de görülmektedir.

Tablo 3. 8 Katılımcıların akran ilişkilerinin cinsiyetlerine göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin bağımsız örneklem t testi sonucu

Akran İlişkileri					
Cinsiyet	n	x	s.s.	t	P
Kadın	198	2,65	,70	-1,419	,156
Erkek	238	2,75	,74		

Tablo 3.8’de görüldüğü üzere katılımcıların cinsiyetleri ile akran ilişkileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>.05$). Buna göre H_1 “akran ilişkileri katılımcıların cinsiyetlerine göre anlamlı bir farklılık gösterir” hipotezi reddedilmiştir. Buradan yola çıkarak katılımcıların cinsiyetleri ne olursa olsun akran ilişkileri benzer düzeydedir.

3.1.9. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Yaşlarına İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular

Katılımcıların akran ilişkilerinin yaşlarına göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen ANOVA sonucu tablo 3.9’da gösterilmiştir:

Tablo 3. 9. Katılımcıların yaşları ile akran ilişkileri arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu

Yaş	Akran İlişkileri			F	P	Fark
	n	x	s.s.			
10-11	95	2,66	,73	1,830	,162	-
12-13	241	2,67	,66			
14 ve üzeri	100	2,83	,87			

Tablo 3.9’da görüldüğü üzere katılımcıların yaşları ile akran ilişkileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>.05$). Buna göre H_{11} “akran ilişkileri yaşa göre anlamlı bir farklılık göstermektedir” hipotezi reddedilmiştir. Buradan yola çıkılarak katılımcıların yaşları ne olursa olsun akran ilişkileri benzer seviyede olduğu anlaşılmaktadır.

3.1.10. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Bilgisayar Sahibi Olma Durumuna Göre Farklılıklarına İlişkin Bulgular

Katılımcıların akran ilişkilerinin bilgisayar sahibi olma durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen bağımsız örneklem t testi sonucu Tablo 3.10’da gösterilmiştir:

Tablo 3. 10. Katılımcıların akran ilişkilerinin bilgisayar sahibi olma durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin bağımsız örneklem t testi sonucu

Bilgisayarınız var mı?	Akran İlişkileri			t	P
	n	x	s.s.		
Evet	276	2,75	,72	1,735	,083

Hayır	158	2,63	,74
-------	-----	------	-----

Tablo 3.10’da görüldüğü üzere katılımcıların bilgisayar sahibi olma durumu ile arkadaş ilişkileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>.05$). Buna göre H_1 “Akran ilişkileri katılımcıların bilgisayar sahibi olma durumlarına göre anlamlı bir farklılık gösterir” hipotezi reddedilmiştir. Buradan yola çıkarak katılımcıların bilgisayar sahibi olsun veya olmasın akran ilişkileri benzer düzeydedir.

3.1.11. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Günlük Bilgisayar ve Tablet Kullanım Sürelerine İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular

Katılımcıların akran ilişkilerinin sosyal medya kullanım sürelerine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen ANOVA sonucu Tablo 3.11’de gösterilmiştir:

Tablo 3. 11. Katılımcıların günlük bilgisayar ve tablet kullanım süreleri ile akran ilişkileri arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu

Bilgisayar ve tablet kullanım süresi	Akran İlişkileri			F	P	Fark
	n	x	s.s.			
1 saat altı	155	2,73	,66	,545	,703	-
1-2 saat	132	2,62	,61			
2-3 saat	73	2,76	,84			
3-4 saat	34	2,72	,78			
4 saat ve üstü	41	2,73	1,00			

Tablo 3.11’de görüldüğü üzere katılımcıların bilgisayar ve tablet kullanım süreleri ile akran ilişkileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>.05$). Buna göre H_{11} “akran ilişkileri bilgisayar ve tablet kullanım sürelerine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir” hipotezi reddedilmiştir. Buradan yola çıkılarak katılımcıların bilgisayar ve tablet kullanım süreleri ne olursa olsun akran ilişkileri benzer seviyede olduğu anlaşılmaktadır.

3.1.12. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Günlük Sosyal Medya Kullanım Sürelerine İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular

Katılımcıların akran ilişkilerinin günlük sosyal medya kullanım durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen ANOVA sonucu tablo 3.12’de gösterilmiştir:

Tablo 3. 12. Katılımcıların günlük sosyal medya kullanım düzeyleri ile akran ilişkileri arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu

Sosyal medya kullanım süresi	Akran İlişkileri			F	P	Fark
	n	x	s.s.			
1 saat altı	107	2,79	,67	1,820	,124	-
1-2 saat	167	2,64	,63			
2-3 saat	78	2,79	,83			
3-4 saat	36	2,49	,64			
4 saat ve üstü	48	2,77	,97			

Tablo 3.12’de görüldüğü üzere katılımcıların sosyal medya kullanım süreleri ile akran ilişkileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>.05$). Buna göre H_{11} “akran ilişkileri sosyal medya kullanım sürelerine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir” hipotezi reddedilmiştir. Buradan yola çıkılarak katılımcıların sosyal medya kullanım süreleri ne olursa olsun akran ilişkileri benzer seviyede olduğu anlaşılmaktadır.

3.1.13. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Gelir Düzeylerine İlişkin Farklılıklarına Yönelik Bulgular

Katılımcıların akran ilişkilerinin gelir düzeylerine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen ANOVA sonucu tablo 3.13’te gösterilmiştir:

Tablo 3. 13. Katılımcıların gelir düzeyleri ile akran ilişkileri arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu

Gelir düzeyi	Akran İlişkileri			F	P	Fark
	n	x	s.s.			
Düşük	37	2,78	,82	,297	,743	-
Orta	330	2,71	,74			
Yüksek	69	2,66	,59			

Tablo 3.13’te görüldüğü üzere katılımcıların gelir düzeyleri ile akran ilişkileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>.05$). Buna göre H_{11} “akran ilişkileri gelir düzeylerine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir” hipotezi reddedilmiştir. Buradan yola çıkılarak katılımcıların gelir düzeyleri ne olursa olsun akran ilişkileri benzer seviyede olduğu anlaşılmaktadır.

3.1.14. Katılımcıların Akran İlişkilerinin Okul Başarı Not Ortalamalarının Farklılıklarına Yönelik Bulgular

Katılımcıların akran ilişkilerinin okul başarı not ortalamalarına göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin gerçekleştirilen ANOVA sonucu tablo 3.14’te gösterilmiştir:

Tablo 3. 14. Katılımcıların okul not ortalamaları ile akran ilişkileri arasındaki farklılığa yönelik ANOVA testi sonucu

Akran İlişkileri						
Okul başarı not ortalaması	n	x	s.s.	F	P	Fark
20-49	17	2,55	,74	1,769	,152	-
50-69	84	2,83	,86			
70-89	180	2,73	,74			
90 ve üzeri	155	2,62	,62			

Tablo 3.14’te görüldüğü üzere katılımcıların okul başarı not ortalamaları ile akran ilişkileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>.05$). Buna göre H_{11} “akran ilişkileri okul not ortalamalarına göre anlamlı bir farklılık göstermektedir” hipotezi reddedilmiştir. Buradan yola çıkılarak katılımcıların okul not ortalamaları ne olursa olsun akran ilişkileri benzer seviyede olduğu anlaşılmaktadır.

3.1.15. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılıklarının ile Akran İlişkileri Arasındaki İlişkilerine Yönelik Bulgular

Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları ile akran ilişkileri arasında ilişki olup olmadığının belirlenmesi amacıyla gerçekleştirilen korelasyon sonucu tablo 3.15’te gösterilmiştir:

Tablo 3. 15. Akran İlişkileri ile Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki İlişki

Akran ilişkileri-dijital oyun bağımlılıkları				
		1		2
1.	Akran ilişkileri	Pearson Correlation	1	
2.	Dijital oyun bağımlılığı	Pearson Correlation	,025	1

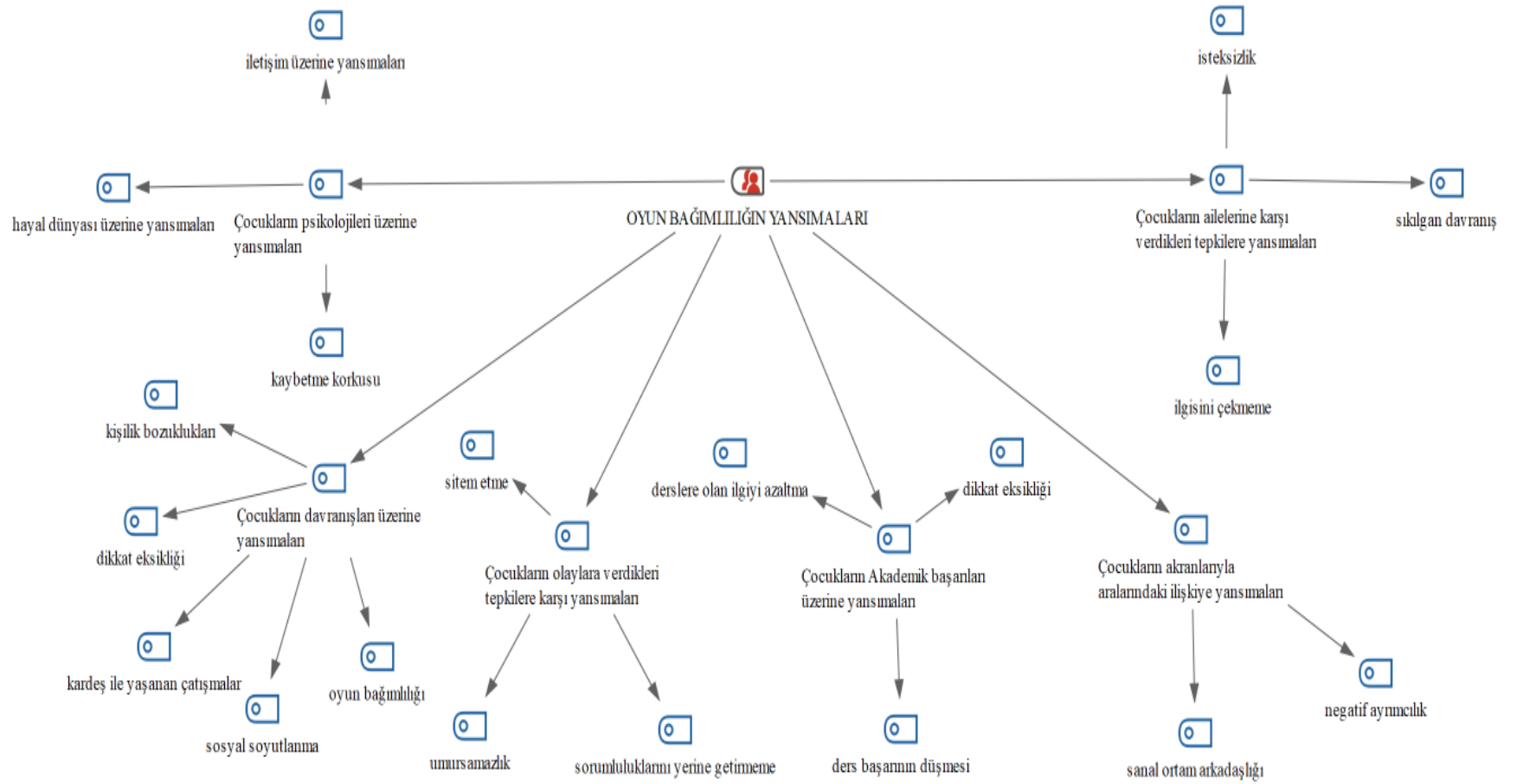
Tablo 3.15’te görüldüğü üzere akran ilişkileri ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiye bakılmak amacıyla gerçekleştirilen korelasyon analizi sonucunda iki değişken arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır ($p>.05$).

3.2 Nitel Araştırmaya İlişkin Bulgular

Araştırmanın bu kısmında nitel araştırma bulgularına yer verilmiştir. Nitel araştırma kapsamında oyun bağımlılığın yansımaları teması altında çocukların psikolojileri üzerine yansımaları, çocukların davranışları üzerine yansımaları, çocukların olaylara verdikleri tepkilere karşı yansımaları, çocukların akademik başarıları üzerine yansımaları, çocukların akranlarıyla aralarındaki ilişkiye yansımaları ve çocukların aileleri karşısında verdikleri tepkiye yansımaları kategorilerinden oluşmaktadır. Bu tema ve kategorilere ilişkin gösterim şu şekildedir:



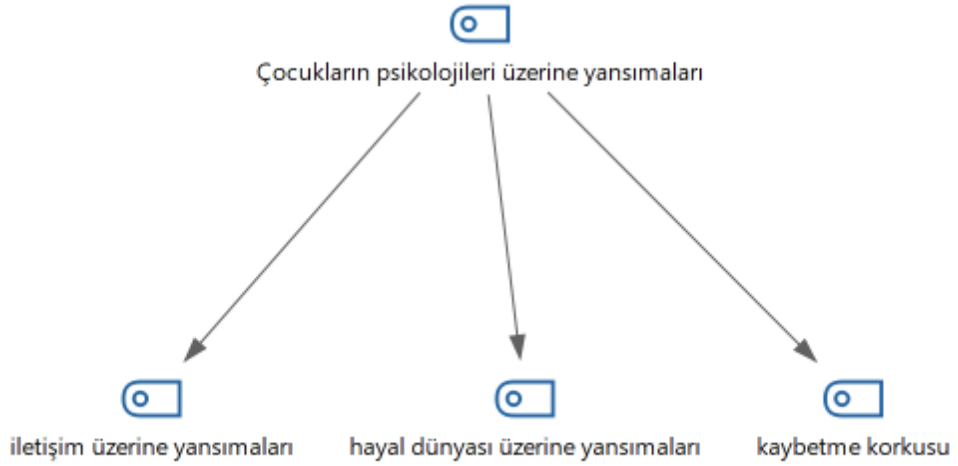
Şekil 3. 1. Oyun bağımlılığı teması.



3.2.1. Çocukların Psikolojileri Üzerine Yansımaları

Çocukların psikolojileri üzerine yansımaları kategorisi iletişim üzerine yansımaları, hayal dünyası üzerine yansımaları ve kaybetme korkusu kodlarından oluşmaktadır. Bu kategori ve kodlara ilişkin gösterim şu şekildedir:

Şekil 3. 2 Çocukların psikolojileri üzerine yansımaları



Çocukların psikolojileri üzerine yansımaları kategorisine ilişkin katılımcıların verdikleri cevaplar şu şekildedir:

“Olumsuz olarak etkilendiğini düşündüğüm oluyor çünkü çok sık bilgisayar oyunlarındaki şiddet içeren oyunları okulda oynayıp birbirlerine zarar veriyorlar. Oyunlardaki karakterlerin elinde bulunan şiddet içerikli araç gereçler ellerinde varmış gibi davranıp oyun kuruyorlar. Ya da gizli güçleri paylaşıyorlar. Bende uçma özelliği var, sende görünmez olma gibi. Ailecek kutu oyunları oynadığımızda da mutlu oluyor bunu daha fazla yapmaya çalışıyoruz.” (K1)

“Ekran oyunları oynarken ise algı kapanıyor ve anlamakta zorlanıyor. Oyun oynarken tüm dünyadan ilişkisini koparıyor. Oyunlarda yapamadığı bir yer olduğunda sinirleniyor. O kısmı yapmadan oyunun başından ayrılmıyor. Biz süresinin bittiğini söylesek de o oyunun başından kalkmıyor. Kalkınca da aklı oyunda kalıyor. Böyle yapsaydım geçerdim, biraz daha oynasaydım şu seviyeye gelecektim gibi sürekli oyunla ilgili konuşmalar yapıyor.” (K5)

“Oynadıkları oyunlar davranışlarını etkiliyor. Sosyal ilişkiler kurmuyor. İletişim kurmuyor. Genelde de bireysel ve içe dönük bir çocuktur. Ancak bilgisayar oyunları ile birlikte bu durum arkadaşlarıyla iletişim kurmasını iyice zorlaştırdı. Bizle bile pek konuşmaz. Okulda neler yaptın deriz pek bir şey anlatmaz. Oyun oynama davranışı arttıkça iletişiminin, bizle ya da kendi akranlarıyla paylaşımının daha da azaldığını fark ediyoruz. Kendi dünyasında neler yaşadığını bilmiyoruz.” (K6)

“Bilgisayar oyunlarında çok vakit geçirdiği için arkadaşlık ilişkisi kurmuyor. Bu durum sınıfta onu yalnızlaştırır da bundan şikâyetçi değil. Çünkü sanal ortamda değişik takma isimleri olan arkadaşları var. Onlarla haberleşip oyuna girme zamanlarını birlikte beliyorlar. Bu nedenle okuldaki arkadaşlarıyla iletişim kurup kurmaması onun için problem değil.” (K7)

“Oyun oynarken ona seslendiğimizde bizi duymuyor. O kadar odaklanmış oluyor ki çağırdığımızda gelmiyor. Basit komutları yerine getiremiyor. Geçenlerde balkonu yıkarken kızım kovayı doldur diyorum. Kovayı nerden doldurayım diyor. Balkonda musluk var o kendine her şeyi tek tek söyleyince yapabiliyor. Bir şey istediğimde her ayrıntıyı vermeden kendi akıl edemiyor. Bende bu durumu oyunlara bağlıyorum. Çünkü oynadığı oyunlarda sürekli komut alarak ilerliyorlar. Birkaç defa oyun oynarken izledim. Yapmaları gereken her şeyi oyun söylüyor. Bu nedenle akıl yürütmesine gerek kalmıyor.” (K10)

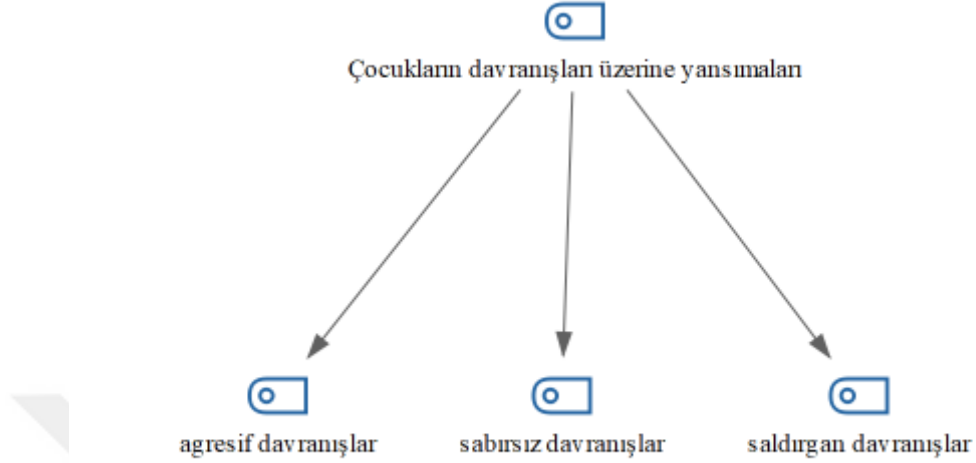
“Beraberce oynadıklarında aslında aralarındaki iletişim artıyor fakat bu iletişim ne kadar sağlıklı bilmiyorum. Dikkatimi çeken ellerinde silah varmış gibi birbirlerine oyunlardaki isimleri verip oyunlardaki kahramanların değişik figürlerini yapıyorlar. Bu onları gerçek hayattan koparıp okul bahçesinde sanal bir hayata sokmuş oluyor. Eskiden oynanılan bahçe oyunlarını bilmiyor. Sanal ortamdaki oyunları birlikte oynadığı arkadaşlarıyla toplanıp yine o oyunları oynuyorlar. Bu nedenle birbirlerine bazen acımasızca davranabiliyor ve can yakabiliyorlar. Ama oyun dışında arkadaşlarıyla sorun yaşamıyor eğer bir şey olmuşsa da kendi aralarında hallediyorlar.” (K1)

“Oyunla mı ilgili değil mi kendi yapısı mı bu anlayamadık. Ama bir şeyleri kaybetmeye dayanamıyor. Video oyunlarında bir aşamayı geçemeyince ağlıyor. Ya da oynadığı karakter öldüğünde tüm günü mutsuz geçiyor. Aslında bu durum derslerinde de böyle kaybetmeyi hazmedemiyor. Yaptığı şeyde mükemmeliyetçi olmaya çalışıyor ancak sabırsız olduğu için tamamlamıyor. Tamamlamadığında da yüzünde farklı öfke ifadeleri beliriyor.” (K3)

3.2.2. Çocukların Davranışları Üzerine Yansımaları

Çocukların davranışları üzerine yansımaları kategorisi kişilik bozuklukları, dikkat eksikliği, kardeş ile yaşanan çatışmalar, sosyal soyutlanma ve oyun bağımlılığı kodlarından oluşmaktadır. Bu kategori ve kodlara ilişkin gösterim şekil 3.3'te gösterilmiştir.

Şekil 3. 3 Çocukların davranışları üzerine yansımaları



Çocukların davranışları üzerine yansımaları kategorisine ilişkin katılımcıların ifadeleri şu şekildedir:

“Bize karşı çok sabırsız. Herhangi bir şey yaparken sürekli ee ne kadar yapcaz, daha çok var mı diyor. Yolculukta bile sürekli bir telaş içinde bir yerlere yetişmesi gerekiyor gibi davranıyor. Çabuk sıkılıyor ve hemen mutsuz bir surat ifadesiyle huzursuzluk çıkıyor. Birden öfkeleniyor. Bazen yerli yersiz sinir krizi geçirir gibi kendini yerlere atıp, elindekileri fırlatıyor.” (K3)

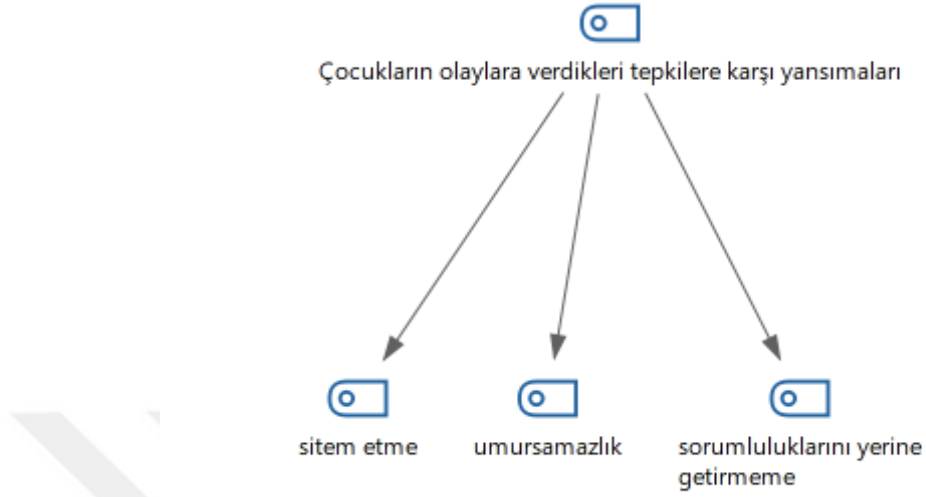
“Bize karşı hakaretli konuşmalara başladı. Siz ne anlarsınız, geri zekâlısınız gibi küçümseyici konuşmalar yapıyor. İnsanların yaptığı şeyleri fazla eleştiriyor. Oyun oynarken de çok fazla hakaret ediyor. Hem o hem de oyundaki arkadaşları bilmediğimiz terimler kullanıyor ve birbirleriyle sürekli alay ediyorlar. Kendi adına karar verilince de çok sinirlenir.” (K3)

“Roblox onu sinirli yapıyor ve sorduğumuz sorulara gergin bir şekilde cevaplar veriyor. Telaşlı ve sabırsız oluyor. Bir şeyleri hızlıca ve dikkatsiz bir şekilde yapmaya başladı. Bize karşı sinirli, sabırsız davranışlar sergiliyor.” (K8)

3.2.3. Çocukların Olaylara Karşı Verdikleri Tepkilere Yansımaları

Çocukların olaylara karşı verdikleri tepkilere yansımaları kategorisi sitem etme, umursamazlık ve sorumluluklarını yerine getirmeme kodlarından oluşmaktadır. bu kategori ve kodlara ilişkin gösterim şekil 3.4’te gösterilmiştir.

Şekil 3. 4 Çocukların olaylara verdikleri tepkilere karşı yansımaları



Çocukların olaylara verdikleri tepkilere karşı yansımaları kategorisine ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:

“Öncelikle yapması gerekenler yapılır sonra oyun oynanır dediğimizde eskiden bu kurala uyardı. Şimdi ise yapması gerekenler umurunda değil. Sorumluluklarına karşı onu duyarsızlaştırdı. Bazen kendi kendine tüm sorumluluklarını yerine getiriyor. Oyun oynama süresine engel olamadığımız için bilerek interneti kapatıp yeni oyunlar yüklememesi için çabalıyoruz ama çoğunlukla yapması gerekenleri erteleyen bir çocuk oldu.” (K2)

“Olaylara karşı aşırı tepkili ve acımasız. Bir kere nedense öfkeli bir tavır var. Sürekli söyledim ama sabırsız olduğu için bir olayı anlamadan dinlemeden çabucak tepki gösterebiliyor. Eleştiri yapıyor bu güzel ama genelde acımasız eleştiriler yapıyor.” (K3)

“Oyun oynama alışkanlığı olaylara ve durumlara karşı ilgisiz kalmasına sebep olmuş olabilir. Çünkü yaşanan olaylara dikkatini vermiyor. Oyunda olan şeyler onun için daha önemli. Gerçek hayattaki olayları önemsemeyip dalgaya alır gibi davranıyor.” (K5)

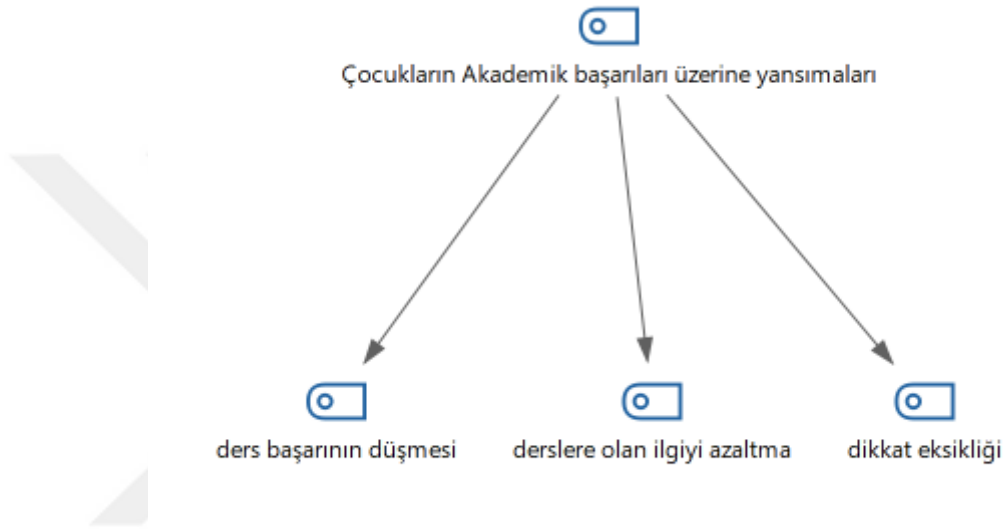
“Bazen istemsiz ses yükselmesi oluyor. Bazen bize sitem ediyor. Başka aileler bu kadar karışmıyorlarmış. Herkes istediği oyunu istediği kadar oynuyormuş. Sürekli bizi eleştirip sitemkâr konuşuyor. Oyun almak için para vermemiz gerekiyormuş. Oyunlardaki karakterlere sürekli para vererek bir şeyler alıyorlar. Okul harçlıklarını okulda harcamayıp oyunda kullanıyor.” (K6)

“Olaylara karşı umursamaz bir tavır var. Bazı önemli şeyleri basite alıyor. Neden yalan söyledin diyoruz. Bu yalanı sizin yüzünüzden söylüyorum gibi cevaplar veriyor. Yani ne olursa olsun onun suçu yok. Suç hep başkalarının yani böyle bakıyor.” (K10)

3.2.4. Çocukların Akademik Başarıları Üzerine Yansımaları

Çocukların akademik başarıları üzerine yansımaları kategorisi derslere olan ilgiyi azaltma, ders başarısının düşmesi ve dikkat eksikliği kodlarından oluşmaktadır. Bu kategori ve kodlara ilişkin gösterim şekil 3.5’te gösterilmiştir.

Şekil 3. 5 Çocukların akademik başarıları üzerine yansımaları



Çocukların akademik başarıları üzerine yansımaları kategorisine ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:

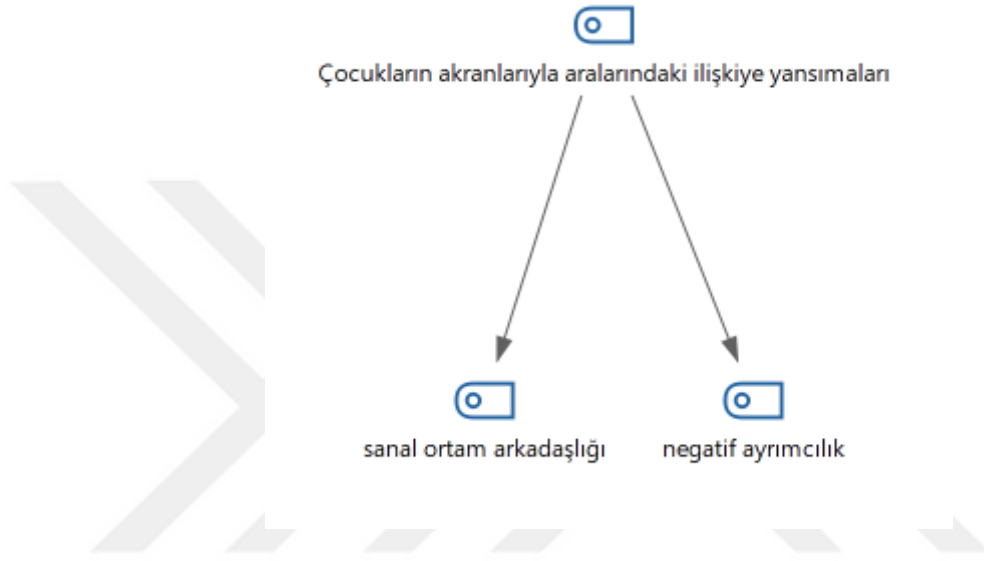
“Akademik başarısını etkilememesi elimizden geleni yapıyoruz. Ama oyun süresi uzadıkça derslerdeki başarısı düştü. Oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamadığını ama bir sayfa ödev yaparken zamanın bir türlü geçmediğini söylüyor. Derslerdeki başarısı önemli değil. Oyundaki seviyesi daha önemli. Oyunun içinde bir yeri var onu kaybetmek istemiyor ama sınıfta düşük aldığı notlar hiç önemli değil. Çünkü dediğim gibi oyun oynayabilmek için ders çalışıyor. Dersi hızlı bir şekilde yapıp bitirip bazen boş bırakıp bitirdim deyip oyuna geçiyor.” (K1)

“Etkilemesine izin vermemek için kurallar koydum ve zorda olsa yapmaya çalışıyor. O konuda babası müdahale ediyor. Eşim kuralcı baskın bir karakterdir. Esneklik sağlamadığı yerde onu dinlemek zorunda kaldığı için akademik başarısı olumsuz düzeyde etkilenmedi. Sadece eskisi gibi derslere olan ilgisi yok. Zorla yapıyor. Sürekli sitem ediyor. İsyan ede ede dersini yaptırıyoruz.” (K2)

3.2.5. Çocukların Akranlarıyla Aralarındaki İlişkiye Yansımaları

Çocukların Akranlarıyla Aralarındaki İlişkiye Yansımaları kategorisi altında negatif ayrımcılık ve sanal ortam arkadaşlığı kodlarından oluşmaktadır. Bu kategori ve kodlara ilişkin gösterim şekil 3.6’da sunulmuştur.

Şekil 3. 6 Çocukların akranlarıyla aralarındaki ilişkiye yansımaları



Çocukların akranlarıyla aralarındaki ilişkiye yansımaları kategorisi için katılımcıların verdikleri cevaplar şu şekildedir:

“Biz olabildiğince fiziksel aktivitelere yönlendiriyoruz. Böylelikle babasıyla halı saha maçlarına gidiyorlar. Bu durum sosyalleşmesini ve biraz da bilgisayar oyunlarından uzaklaşmasını sağlıyor. Bu nedenle akranlarıyla iletişimde herhangi bir sorun yaşamıyoruz.”(K2)

“Oğlum ekran oyunlarını akranlarına göre daha az oynadığı için okulda ayrımcılığa uğramıştı. Bana arkadaşlarımla oyunlarda buluşuyoruz diyordu. Oradaki oyunlarda çocuklar birlikte oynuyorlar fakat bu onların sınıf içi arkadaşlıklarını olumsuz yönde etkiliyor. Çünkü orda başka oyuncularda oluyor. Farklı konular konuşabiliyorlar. Bu durumu ertesi gün de okulda devam ettiriyorlar. Mesela oyuna geç kalana annenden mi izin alamadın diye küçümsüyorlar. Ya da diğer oyuncular cinsel içerikli konuşmalar yapıyor bu çocuklar da ertesi gün okulda konuşuyorlar. Birkaç defa bu durumla ilgili rehberlik servisi ile görüştük. Aynı arkadaşları ile bisiklet sürerken bu ayrımcılığın olmadığını ya da böyle kötü etkilenmediğini fark ettik.” (K5)

“Akranlarıyla dışarıda, okulda, evde çok fazla iletişim kurmaz. Sanal ortamlarda buluşur orda konuşurlar. Zaten içe kapanık bir çocuktur. Ama bilgisayar oyunlarında kendini gayet iyi ifade edebiliyor. Biz de buna şaşırıyoruz. Oradaki çocukla evdeki aynı değil gibi.” (K7)

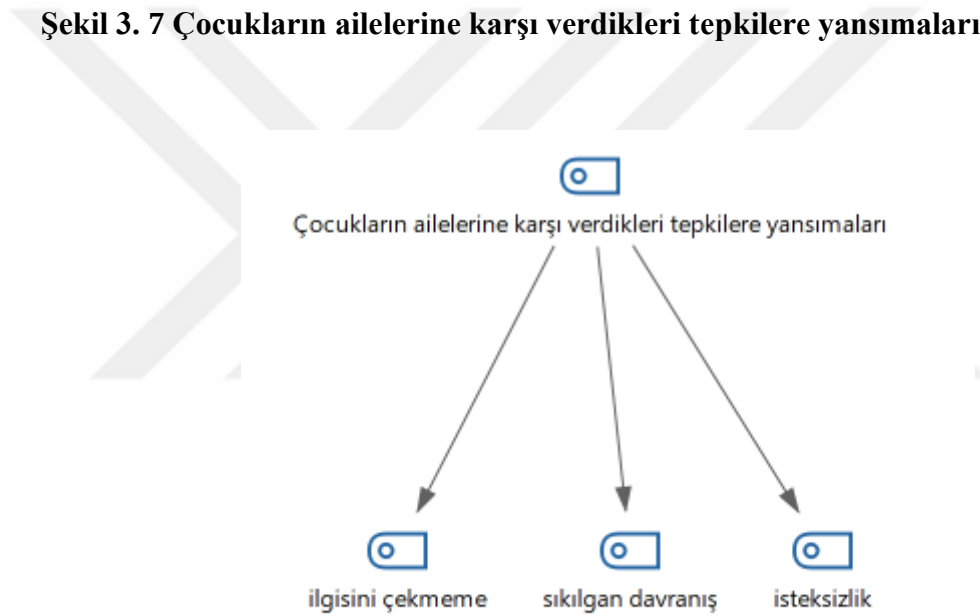
“Olumsuz etkilediğini düşünmüyorum. Çünkü en sevdiği oyun roblox ve orda da sürekli kendi yaşlılarıyla iletişim halinde. Yani sosyalleşme düzeyini ve iletişimini arttırdığını düşünüyorum.” (K8)

“Akranları da kendi gibi bilgisayar oyunları oynadığı için bir araya gelip oyun konuşuyorlar. Bir sorun yaşamıyorlar. Oyunlar üzerinden birbirlerini kıyaslıyorlar. Ben şu bölümü geçtim, oyundaki karaktere şu kıyafetleri aldım gibi konuşmalar yapıyorlar. Hatta fazlasıyla iletişim içindeler.” (K10)

3.2.6. Çocukların Ailelerine Karşı Verdikleri Tepkilere Yansıması

Çocukların ailelerine karşı verdikleri tepkilere yansıması kategorisi ilgisini çekmeme, sıkılgan davranış ve isteksizlik kodlarından oluşmaktadır. Bu kategori ve kodlara ilişkin gösterim şekil 3.7’de sunulmuştur.

Şekil 3. 7 Çocukların ailelerine karşı verdikleri tepkilere yansımaları



Çocukların ailelerine karşı verdikleri tepkilere yansımaları kategorisine ilişkin katılımcı görüşleri şu şekildedir:

“Beraberce gideceğimiz için birlikte vakit geçireceğimiz için mutlu oluyor fakat bizle birlikte yaptığı her şeyden çabuk sıkılıp eve gitmek istiyor. Birlikte sinema alışveriş ya da etkinliklerde sorun yaşıyoruz. Aile ziyaretlerinde gittiğimiz yerde bilgisayar varsa mutlu yoksa gergin ve huzursuz oluyor. Gittiğimiz yerde kendisiyle aynı oyunu oynayan biri varsa da mutlu olur. Ya da telefonu verirse sorun çıkarmaz.”(K1)

“Birlikte çıkarken heyecanlı ve isteklidir. Ama çabuk sıkılır. Onun sevdiği etkinlikler olacak ki uzun süre bizle birlikte vakit geçirebilsin. Sinemada çabuk sıkılır. Dikkati dağınık. Animasyon filminde bile filmin ikinci kısmında gidelim demeye başlar. Tabletini yanında götürmüşsek onunla ilgilenir.” (K5)

“Daha iyi olabilirdi çünkü bizimle yaptığı etkinliklerde mutlu hissetmiyor. Sadece onun ilgisini çeken şeylerle ilgileniyor. Alışverişe gittiğimizde siz alın bana telefonu verin diyor. Sinemaya gitmeyi de sevmez. Ama alışveriş merkezlerindeki oyun yerlerinde vakit geçirmeyi sever. Aile ziyaretlerimiz çok yok. Burada sadece komşularımız var onlarla buluşmalarımızda da hepimizin çocuğunun elinde telefon birbirleriyle iletişim kurmak yerine yan yana oturup telefonla aynı oyun oynuyorlar.” (K2)

“Herhangi bir iş yapmaya, sorumluluklarını yerine getirmeye ya da kardeşiyle vakit geçirmeye gelince isteksizdir. Bazen bir şey yaptırmak istediğimizde bunu yapmazsan oyun oynama süreni yarım saat azaltırız gibi tehditlerde bulunarak istediğimizi yaptırıyoruz. Biz de oyun oynama isteğini bu şekilde kullanıyoruz.” (K8)



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4.TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

4.1.TARTIŞMA VE SONUÇ

Mustafa Kemal ATATÜRK'ün *"Öğretmenler; Cumhuriyetin fedakâr öğretmen ve eğitimcileri, yeni nesli sizler yetiştireceksiniz. Ve yeni nesil sizin eseriniz olacaktır. Eserin kıymeti, sizin beceriniz ve fedakârlığınızın derecesiyle orantılı olacaktır."* sözü çocukların ülkenin geleceği açısından önemi ve öğretmenlerin ülke geleceği için oynadığı kritik rolü ortaya çıkarmaktadır. Bu nedenle yetiştirilen her birey, topluma katkısı açısından büyük önem arz etmektedir. John Locke, çocukların dünyaya zihinleri boş bir levha şeklinde geldiğini ve deneyimledikleriyle bilgi ve yeteneklerini oluşturduğunu, söyler. Çocukların ahlakı, olumlu ya da olumsuz alışkanlıkları, sorumluluklarını yerine getirme kapasiteleri de küçük yaşlarda oluşmaya başlar. Çocuklar edindikleri bilgilerde ve arkadaşlarıyla iletişimde önemli yeri olan oyunla da küçük yaşta tanışırlar. Oyun bir çocuğun dünyası için en etkili öğrenme alanıdır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyunun sokaktan internet ortamına taşınması dijital oyun kavramını ortaya çıkarmış ve çocuklar sokaklardaki oyun toplumlarını sanal ortama taşımıştır. Bu durum çocukların eğitim sürecinde ve akranlarıyla olan ilişkilerinde bazı sorunlar yaşamalarına sebep olmuştur. Bu nedenle araştırmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının akademik başarıları ve akran ilişkileri üzerine etkilerini gün yüzüne çıkarmak amaçlanmıştır.

Araştırma kapsamında, katılımcıların dijital oyun bağımlılığım ile cinsiyetleri arasında anlamlı fark bulunmamıştır. Alan yazın taraması yapıldığında benzer sonucu Sanal (2024), Çobanoğlu (2023), İpakchi (2024) ve Aydoğdu F. (2018) tarafından yapılan araştırmalarda da görülmektedir. Buna karşın Özüt (2024), Önlü (2024), Han (2023), Peçe (2023), Ulaş (2022), Tilki (2021), Taneri (2020), Atak (2020) ve Eryol (2023) yaptıkları araştırmalarda dijital oyun bağımlılığının cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterdiği sonucuna ulaşmışlardır. Ayrıca çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile ilgili yapılan bazı araştırmalar erkeklerin kadınlara göre dijital oyuna daha fazla

bağımlı olduklarını ortaya çıkarmaktadır. Bu araştırmalara örnek olarak Ulaş (2022), Tilki (2021), Horzum (2011) ve Erboy ve Akar (2010) verilebilir.

Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının yaşlara göre farklılaşmaya bakıldığında anlamlı fark bulunmamıştır. Yaş değişkeni öğrencilerin bulunduğu sınıf ile doğrudan ilişkili bir kavram olarak karşımıza çıkabilmektedir. İlgili literatür incelendiğinde sınıf ve yaşa ile ilgili dijital oyun bağımlılıklarının sınıf düzeyine göre farklılaşma durumlarına bakıldığında; Çobanoğlu (2023), Peçe (2023), Atak(2020) tarafından yapılan araştırma sonuçlarından da elde edildiği gibi dijital oyun bağımlılığı ile sınıf düzeyi arasında anlamlı bir farklılık görülmediği anlaşılmaktadır. Yani çocukların dijital oyun bağımlılıkları 5. 6. 7. ve 8. sınıf düzeylerinde benzer seviyede olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Katılımcıların bilgisayar sahibi olup olmama durumları ve dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmediği sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre H_1 “dijital oyun bağımlılıkları katılımcıların bilgisayar sahibi olup olmama durumlarına göre anlamlı bir farklılık gösterir” hipotezi reddedilmiştir. Ancak Kaya (2022), Güllü ve ark.(2012), Erboy ve Akar (2010) ile Şahin ve Tuğrul (2012) yaptıkları araştırmalarda evde bilgisayarı bulunan katılımcıların bulunmayanlara göre dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu sonucuna varmışlardır.

Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları ve ailelerin gelir düzeyi arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Özdemir ve Karaboğa’ya (2021) göre de ailenin gelir düzeyi ile katılımcıların dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Ancak Bayraktar (2001), Horzum (2011), Talan ve Yalınkara (2020) yaptıkları araştırmalarda katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının gelir düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermekte olduğuna ulaşmışlardır. Erboy ve Akar (2010) araştırmalarında sosyo ekonomik olarak daha düşük düzeyde olan öğrencilerin okula yabancılaşarak bilgisayar oyunlarına daha fazla zaman ayırdıklarını tespit etmişlerdir.

Araştırma sonucunda katılımcıların bilgisayar, tablet ve sosyal medya kullanma süreleri ve dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. Kolçak ve Çakır (2022) tarafından gerçekleştirilen araştırmaya göre bireylerin günlük elektronik ortamda oyun oynama süresine göre DOOMÖ (Dijital Oyun Oynama

Motivasyonu Ölçeği) toplam elde ettikleri puanlarının incelenmesinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği saptanmıştır. Alan yazında yapılan pek çok araştırmaya göre sosyal medya kullanım süresi dijital oyun bağımlılığını etkilemiştir. Bu nedenle çocukların sosyal medyada geçirdikleri bu sürenin alışkanlık yaptığını ve bağımlılığa dönüşebileceğini söyleyebiliriz. Yee (2006), Güllü ve ark(2012), Bilge(2012), Bayram ve Gündoğmuş (2016), Ayhan ve Köselören (2019), oyun oynama süresinin artmasının bireylerde oyun bağımlılığına neden olduğunu belirtmişlerdir. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) ise yaptıkları araştırmada günde 3 saat ya da daha fazla oyun oynayanların 1 saat ya da 1 saatten az oyun oynayanlara göre daha yüksek dijital oyun bağımlılığının olduğunu ortaya çıkarmıştır. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018), gün içerisinde dijital oyun oynamaya ayrılan sürenin ve dijital oyun oynamanın; agresiflik ile anksiyete, fiziksel sorunlar, göz sorunları ve uyku bozukluğu gibi sağlık sıkıntılarına sebep olabileceğini belirtmişlerdir.

Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları ile akran ilişkileri arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak Lee ve Tsai (2010) tarafından yapılan araştırmada dijital oyun bağımlılıkları yüksek olan öğrencilerin akran ilişkileri düşük çıkmıştır. Yine benzer bir araştırma Köse (2013) tarafından yapılmış ve bilgisayar oyun bağımlılığının katılımcıların akranlarıyla sosyalleşmesini olumsuz yönde etkilediği belirtilmiştir.

Araştırma sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı olan çocukların not ortalamalarının dijital oyun bağımlılığı olmayan çocuklara göre daha düşük olduğunu görmekteyiz. Dijital oyun bağımlılığı olan çocukların oyunlarda daha fazla zaman geçirdikleri için dikkat eksikliği, derslere yeterince zaman ayırmama, odaklanamama ve derse olan ilginin azalması gibi problemler yaşayarak akademik başarılarını düşürmüş olma ihtimalleri yüksektir. Kestane (2019), ortaokulda öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve ders başarısı arasındaki ilişkiyi incelemiş başarılı olma ve dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulmuştur. Benzer araştırmalara örnek olarak Nazlıgül ve ark.(2018) ile Odabaşoğlu, vd. (2017) yaptıkları araştırmalarda oyun oynama süresinin artmasının akademik başarının düşmesine sebep olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı katılımcılarda Lee ve Tsai (2010)'ye göre öğrenme tutumlarını olumsuz etkilerken Gentile, vd. (2011)'e göre okul performansının düşmesine sebep olmaktadır. Ancak Torun, Akçay ve Çoklar (2015) araştırmalarında bilgisayar oyun bağımlılığının akademik başarıyı anlamlı düzeyde etkilemediği

sonucuna ulaşarak alan yazındaki birçok araştırmadan farklı bir sonuç ortaya koymuştur.

Araştırmanın sonuçlarına göre katılımcıların akran ilişkileri ile cinsiyet arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Ancak Büyükhahin-Çevik ile Çelikkaleli (2010) yaptıkları araştırmada kız öğrencilerde erkek öğrencilerinkine göre akran bağılıklarının yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırma sonuçlarına göre akran ilişkileri ile yaş, gelir düzeyi durumu arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Araştırma kapsamında elde edilen sonuçlara göre akran ilişkileri okul başarı not ortalaması açısından anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Akran ilişkilerinin düşük olduğu öğrencilerin akademik başarısında herhangi bir problem yaşamamalarının sebebi ailenin başarıya önem vermesi, öğrencinin okul dışında sosyal faaliyetlere katılım, sosyalleşme ihtiyaçlarını sanal ortamda karşılayabilecekleri çevrimiçi ortamlar, özel ders alma, internette online özel derslere katılma vb. etmenler olabilir. Ancak Demir Şad (2007), tarafından yapılan araştırmada akran ilişkileri iyi olan, akranları tarafından kabul gören öğrencilerin akademik başarılarının yüksek olduğu ve aynı zamanda olumlu sosyal becerilere sahip olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Araştırmada akran ilişkileri ile dijital oyun bağımlılığı, günlük sosyal medya kullanım süresi, günlük bilgisayar ve tablet kullanım süresi, bilgisayar sahibi olma açısından anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Ancak Savcı'nın (2017) yaptığı araştırmaya göre çocukların sosyal zekâlarının düşük düzeyde olması sosyal kaygılarını arttırarak internet bağımlılığı yaşamalarına sebep olmuş bu durum da akran ilişkilerini olumsuz etkilemiştir. İnternet bağımlılığı ve akran ilişkileri arasında anlamlı farklılık olduğunu ortaya koymuştur. Benzer olarak Büyükhahin-Çevik ve Çelikkaleli (2010) yaptıkları araştırmada akran bağılılığı yüksek öğrencilerin internet bağımlılıklarının da yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Öğrencilerin dijital oyun oynamaları ya da sosyal medyada fazla zaman geçirmeleri internet bağımlılığını arttırabileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın nitel boyutunda elde edilen verilerden çocuklarda dijital oyun bağımlılığının iletişim, hayal dünyası ve kaybetme korkusu gibi psikolojik durumlarını etkilediği görülmektedir. Buna benzer olarak El-Mawgood ve arkadaşları (2021) tarafından yapılan araştırmada internet bağımlılığın yaygınlığı ve yordayıcılığı ile

bunların zihinsel ve sađlık gibi eřitli faktörler üzerine etkileri araştırılmıştır ve internet bağımlılığı ile ruh sađlıklarının bozulması arasında istatistiksel olarak anlamlı pozitif korelasyon bulunmuştur. Gentile, vd. (2011) ise oyun bağımlılığına sahip kişilerin depresyon, kaygı ve sosyal fobiler gibi psikolojik problemleri yaşama ihtimallerinin oyun bağımlısı olmayan kişilere oranla daha yüksek olduđu sonucuna varmıştır. Bilgi (2005), Solak (2012) ve Kim, Namkoong, Ku ve Kim (2008) yaptıkları araştırmada oyun oynama süresinin artmasının bireyi saldırganlaştırdığı sonucuna ulaşmışlardır.

Dijital oyun bağımlılığının katılımcıların sorumluluklarını yerine getirmemelerine, yapmaları gereken kişisel bakımlarını ertelemelerine sebep olabileceği gözlemlenmiştir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı olaylara karşı ilgisiz ve sosyalleşmeye isteksiz olma, her şeye karşı gelme, kolayca sinirlenme, öfke kontrolü sağlayamama, düşmanca tavırlar sergileme ve sitemkâr olma gibi psikososyal davranış bozuklarına zemin hazırlayabilecek potansiyele sahiptir. Kestane (2019), yaptığı araştırma sonucuna göre oyun bağımlısı öğrencilerin oyun oynayabilmek için diğler hoberinden ve sorumluluklarından vazgeçtiği sonucuna ulaşmıştır ve oyun bağımlılığı olan çocuklarda olumsuz duyguların daha yoğun olarak görüldüğü belirlenmiştir. Özkan ve Hira (2017) yaptıkları çalışmalarda oyun bağımlılığı olan katılımcılarda, oyun oynamak için yemek yemeği ve uyumayı ertelediği hatta bazen bu ihtiyaçları karşılamayı unuttuklarını gözlemlemiştir. Irmak (2014) yaptığı araştırmada dijital oyun bağımlılığının çocukların dürtülerini kontrol edememelerine ve psikososyal davranış bozukluğuna sebep olduğunu ortaya koymuştur.

Yiğit ve Günü (2020) bu araştırmalardan farklı olarak dijital oyun bağımlılıkları ile aile profilleri arasındaki ilişkiyi ele almıştır. Katılımcılardan dijital oyun bağımlısı olanların ailelerinin ilgisiz oldukları, şiddet uygulamaya meyilli oldukları, çocuklarla iletişimlerinin yetersiz ve olumsuz oldukları sonucuna ulaşmışlardır. Bu sonuç bize, çocukların dijital oyun bağımlısı olmalarında ailelerin süre sınırı getirmemeleri, çocukların internet kullanımını kontrol edememeleri gibi dolaylı etkilerinin olmasının yanında eğitim durumları, ruhsal problemleri ve sađlıksız iletişim gibi olumsuz özellikleri sonucu doğrudan etkilerinin olabileceğini göstermektedir.

4.2.ÖNERİLER

- Hükümet; dijital çevrimiçi oyunları içerik süzgecinden geçirip ve yaş gruplarına uygun sınıflandırıp, uygun olmayan içerikteki oyunlara erişimi yasaklayacak bilimsel bir birim kurmalıdır.
- Öğretmenler ve veliler BTK (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumunu) Akademiyi inceleyerek e-devlet onaylı oyun kurucu sertifikası alabilir. Böylelikle oyunun içeriği ve çocuktaki etkisi kontrol altına alınabilir.
- Ailelere, çocuklarını sosyal platformlardaki ya da oyunlardaki olumsuz durumlardan nasıl koruyabilecekleri hakkında seminerler verilmelidir.
- Sanal ortamda kendi yaşlıları olmayan kişilerle kurulabilecek yakınlıklar sonucunda çocukları kötü etkileyecek, farklı durumlar yaşayabilmelerine sebep olabilecek kendinden yaşça büyük kişilerin olduğu oyun ortamlarına girmelerine izin vermemelidir. Bu nedenle oynadıkları oyunun içeriğine ve yaş grubuna göre sınırlandırmalar getirmelidir.
- Çocuklar tablet, bilgisayar, telefon gibi araçlarla internette dolaşım yaparken onlara birtakım sınırlandırmalar getirilmelidir. Haftanın sadece belirli günlerinde (hafta sonu gibi) sosyal medya kullanımına izin verilmesi ya da oyun oynamak için günlük kısıtlı (bir saat gibi) bir süre verilebilir.
- Ailelerin birlikte etkinlik yaptığı özel günlerin olması, çocuğun fiziksel aktivitelere yönlendirilmesi, satranç, zekâ oyunları gibi akıl yürütme tekniklerini kullanabileceği oyunlara yönlendirilmesi, farklı bir enstrüman aleti öğrenmeyi aşlamak gibi gerçek hayatta sosyal ilişkiler kurabilecekleri ortamlar oluşturularak dijital oyun bağımlılığının önüne geçilebilir.
- Ebeveynler çocuklara, ders çalışırsan bilgisayar oynayabilirsin, gibi akademik başarı için oyunu öncül bir ödül olarak göstermemelidir. Çocuklar ders çalıştıklarında, başarılı olduklarında, kitap okuduklarında oyun oynayabileceğini düşünmemelidir.

5. KAYNAKLAR

- Açıkgöz, S. (2024). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik İhtiyaçları ve Beş Faktör Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Uludağ Üniversitesi: Bursa.
- Akboz, H. B. (2024). *X, Y, Z kuşağında spor yapan bireylerin bağımlılık düzeyleri: teknoloji kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bitlis Eren Üniversitesi: Bitlis.
- Aktan, E. (2018). Üniversite öğrencilerinin sosyal medya bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5 (4), 405-421.
- Alptekin, Z. M. (2020). Dijitalleşme ve dijital sosyal sorumluluk iletişimi. *Uluslararası Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli Dergisi*, 3 (2) , 136-155.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, text revision dsm-5-tr* (5th ed.). Amer Psychiatric Pub Inc.
- Atak, F. (2020). *10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Avcı, P. (2022). *Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının akademik başarıları üzerine etkisi: karma yöntem araştırması*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Aydın, F. (2010). *Akademik başarının yordayıcısı olarak akademik güdülenme, öz yeterlilik ve sınav kaygısı*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Bahtiyar, A., & Can, B. (2017). Fen öğretmen adaylarının bilimsel süreç becerileri ile bilimsel araştırmaya yönelik tutumlarının incelenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (42), 47-58.
- Bakar, A., Tüzün, H., Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)* 35: 27-37.

- Baki, A. & Gökçek, T. (2012). Karma yöntem araştırmalarına genel bir bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11 (42), 1-21.
- Baldemir, H. & Övür, A. (2021). Dijital oyun bağımlılığının yeni yüzü olarak pubg mobile. *İletişim Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 1 (2), 139-153.
- Başol, G. (2008). *Bilimsel araştırma süreci ve yöntem*. O. Kılıç ve M. Cinoğlu (Eds.). Bilimsel araştırma yöntemleri (113-143). İstanbul: Lisans Yayıncılık.
- Baltacı, A. (2018). Nitel araştırmalarda örnekleme yöntemleri ve örnek hacmi sorunsalı üzerine kavramsal bir inceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(1), 231-274.
- Bayırtepe, E. Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 33: 41-54.
- Bener, S. S. (2008). *Eski Yunan ve Roma'da oyun ve oyuncaklar*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Berber, A. (2017). Yönetimde kavramsal çerçeve belirleme ve nitel araştırma yöntemleri. *İstanbul Üniversitesi İşletme Fakültesi Dergisi*, 46, 71-73.
- Beyazkürk, D., Anliak, Ş. ve Dinçer, Ç. (2007). Çocuklukta akran ilişkileri ve arkadaşlık. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, 26, 13-26.
- Bianchi, A. ve. Phillips, J.G. (2005). Psychological predictors of problem mobile phone use. *CyberPsychology & Behavior*. 8(1): 39-51.
- Biricik, Z. & Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitale değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-GİFDER)*, 9(1), 446-469.
- BTK, (2024). <https://www.btkakademi.gov.tr/portal/catalog?categoryId=55> (20.06.2024)
- Butgel Tunalı, S., Gözü, Ö. & Özen, G. (2016). Nitel ve nicel araştırma yöntemlerinin bir arada kullanılması “karma araştırma yöntemi”. *Kurgu*, 24 (2), 106-112.
- Bülbül, H. İ. (2022). Dijital oyunlar üzerine . *TRT Akademi* , 7 (16) , 1172-1179

- Can, H. C. & Tekkurşun Demir, G. (2020). Sporcuların ve e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5 (4), 364-384.
- Coleman, J. (1988). Social capital in the creation of human capital. *American Journal of Sociology*, 94, 94–120.
- Çavuş, S., Ayhan, B. & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2016 (43), 265-289.
- Çelik, A. (2020). Sosyal bilgiler öğretim programında yer alan becerilerin öğretiminde kullanılabilecek geleneksel çocuk oyunlarının incelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 9(1), 413-424.
- Çobanoğlu, M. (2023). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, yalnızlık ve fizikselaktivite ilişkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kars.
- Coşkun, T. K. & Filiz, O. (2019). Okul öncesi öğretmen adaylarının dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalıkları. *The Turkish Journal On Addictions*, 6(2), 239-267.
- Delebe, A. & Hazar, Z. (2022). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin bazı fiziksel parametrelere ve akademik başarıya göre incelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20 (3), 55-68.
- Demir-Şad, E. (2007). *Akranları tarafından reddedilen ve kabul edilen ilköğretim II. kademe öğrencilerinin özsayı, sosyal beceri, davranış problemleri ve okul başarılarının karşılaştırılması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Demir, T. G. (2021). Spora yönelik tutum, dijital oyun bağımlılığı farkındalık ve eğilimler: x, y ile z kuşağının karşılaştırılması. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Dinç, M. (2015). Teknoloji bağımlılığı ve gençlik. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 31-65.

- Dinçer, Ç., Baş, T., Teke, N., Aydın, E., İpek, S. & Göktaş, İ. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının kişiler arası problem çözme ve sosyal becerileri ile akran ilişkilerinin değerlendirilmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19 (3), 882-900.
- Durmuşoğlu, M. B. (2022). TRT çocuk ve dijital oyun . *TRT Akademi* , 7 (16) , 1154-1161 .
- El-Mawgood, A., Alya, E., Yousef, F., & Ali, R. A. (2021). Internet addiction among secondary school students in upper Egypt. *Journal of High Institute of Public Health*, 51(2), 67-75.
- Erbaş, H. Y. ve Ağmaz, F. R. (2020). *Erken okuryazarlık becerilerinin gelişiminde teknoloji kullanımı*. Pegem Akademi. Ankara.
- Erkılıç, E. (2021). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığının Yalnızlık ve Benlik Saygısı Arasındaki İlişkisi ve Çeşitli Demografikler Açısından İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ankara.
- Hands, G. (2011). *Kilit Fikirler*. Melis İnan (Çev.), İstanbul: Optimist Yayınları.
- Han, D. (2023). *“Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Durumlarının Öz Denetim (Öz Kontrol) ve Sosyal Duygusal Beceriler Açısından İncelenmesi.”* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30). 76-88.
- Huang, L. (2008). Social capital and student achievement in Norwegian secondary schools. *Learning and Individual Differences*, 19(2), 320-325.

- Huizinga, J. (1995). *Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme "homo ludens"*, Ayrıntı Yay., 1. Basım.
- Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens*. A. Kılıçbay (çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları (Orijinal baskı tarihi 1938).
- Gao , X. ., Pertheban, T. R. ., Chong, K. M. ., & Ji, M. . (2023). Phenomenon of Digital Addiction among Rural Digital Juveniles: A survey in rural China . *Journal of ASIAN Behavioural Studies*, 8(25), 67–85.
- Gazeteduvar (2024). *Antik çağda oyun ve oyuncak*. Erişim Tarihi: 10.06.2024. <https://www.gazeteduvar.com.tr/antik-cagda-oyun-ve-oyuncak-haber-1569937>
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329..
- Gonzales-Pianda, J. A., Nunez, J. C., GonzalesPumariaga, S., Alvarez, L., Roces, C. & Pat Garcia, M. (2002). A structural equation model of parental involvement, motivational and aptitudinal characteristics, and academic achievement. *The Journal of Experimental Education*, 70 (3), 257-287.
- Gülay, H. (2009). Okul öncesi dönemde akran ilişkiler. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12 (22) , 82-93.
- Gül, I. & Özgür, H. (2023). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile ailelerin dijital ebeveynlik farkındalıkları arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 2032-2071.
- Güven, P. (2019). *İlkokul ve ortaokul öğrencilerinin akademik başarılarının yordanmasında ana babanın akademik başarıya ilişkin beklentisi ve eğitime katılımının rolü*. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Kastamonu.
- Johnson, B. & Onwuegbuzie, A. (2004). Mixed methods resarch: a research paradigm whose time has come. *Educational Researcher*, 33 (7), 14-26.

- İpakchi, H. M. (2024). *The relationship between social media addiction and digital game addiction among grade 5 and 6 students and the effects of some demographics*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul.
- Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(1), 10-18.
- Karaduman, M. & Aciyan, E. P. (2020). Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında dijital oyunlar ve bağımlılık üzerine bir değerlendirme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22 (1), 453-472.
- Karakaş, S. Rukancı, F. ve Anameriç, H. (2009). *Belge Yönetimi ve Arşiv Terimleri Sözlüğü*.
- Kolçak, S., & Çakır, E. (2022). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonunun fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu üzerine etkisi. *Research in Sport Education and Sciences*, 24(4), 113-118. <https://doi.org/10.5152/JPESS.2022.221635>
- İnan Kaya, G. (2018). Oyun ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi*, 2 (1), 66-78.
- Kaner, S. (2000). Akran ilişkileri ölçeği ve akran sapması ölçeği geliştirme çalışmaları. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 33(1), 77-89.
- Karasar, N. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Kaya, A. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının bazı sosyo demografik değişkenlere göre incelenmesi, *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 6 (1), 1-1
- Keçeli-Kaysili, B. (2008). Akademik başarının arttırılmasında aile katılımı. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 9(01), 69-83.
- Koçak, Y. (1991). Okul- aile iletişiminin engelleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(6).
- Kuş, A. Ö. (2023). *İnteraktif bir iletişim alanı olarak dijital oyunlar; oyun oynama motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığına etkileri üzerine bir araştırma*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi) Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

- Marchant, G. J., Paulson, S. E. & Rothlisberg, B. A. (2001). Relations of middle school students' perceptions of family and school contexts with academic achievement. *Psychology in the Schools*, 38 (6), 505-519.
- MEB (2024). *Türkiye yüzyılı maarif modeli ortak metni*. <https://mufredat.meb.gov.tr/> adresinden 10.08.2024 tarihinde alınmıştır.
- Nas, S. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Fen Akademik Başarıları ile Diğer Dersler Akademik Başarıları Arasındaki İlişkinin Araştırılması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ocak, M. A. (2013), *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama*, Pegem Akademi, Ankara.
- Önlü M. (2024). “Ortaöğretim çağındaki öğrencilerde obezite ile dijital oyun bağımlılığı ve uyku kalitesi arasındaki ilişkinin incelenmesi.” Konya.
- Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk çocuk oyunlarında doğal oyuncaklar ve oyuncak olmuş hayvanlar. *Türk Dünyası Dergisi*, 1(1), 148-162.
- Özdemir, M., & Karaboğa, M. T. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal eğilimleri / middle school students' digital game addictions and social tendencies. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12(5), 17-35. <https://doi.org/10.19160/e-ijer.994099>
- Özüt, M. (2024). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Patton, M. Q. (2005). *Qualitative Research*. New York: John Wiley & Sons, Ltd.
- Peçe, Z. (2023). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının psikolojik iyi oluş, yaşam doyumu ve öz-yeterlikle ilişkisi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Eğitim Bilimleri Anabilimdalı, Ankara.
- Samur, Y. (2016). *Dijital oyun tasarımı*. Pusula Yayıncılık.

- Sanal, B. E. (2024). *Ortaokul öğrencilerinin matematik dersi başarısı ile sanal oyun bağımlılığı arasındaki ilişki*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. İstanbul.
- Saruhan, C. Ş. ve Özdemirci, A. (2018). *Bilim, felsefe ve metodoloji*. Beta yayınları: İstanbul.
- Savaş, G. (2011). Kitle iletişim araçlarına eleştirel bir yaklaşım. *Journal of Human Sciences*, 8(1).
- Savcı, M. (2017). *Ergenlerin sosyal zekâ, sosyal kaygı, akran ilişkileri, internet bağımlılığı ve sosyal bağlılık düzeyleri arasındaki ilişkiler*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Serbest, K. (2019). Divânü Lugâti't-Türk ve Uygur Türklerinde çocuk oyunları. *Uluslararası Uygur Araştırmaları Dergisi*, (13), 101-114.
- Sontur, R., Bilgili, E., & Ögüt, C. (2021). Ailenin akademik tutumunun öğrenme sorumluluğuna etkisi: ortaokul öğrencileri örneği. *Biga İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 2(3), 301-309.
- Şen, B. & Özbey, Ş. (2017). Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâ düzeyleri ile akran ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Education Sciences*, 12 (1), 40-57.
- Sürer, A. G. (2020). Eğitimde dijitalleşme çağı . *Kapadokya Eğitim Dergisi* , 1 (1) , 28-34 .
- Sığrı. Ü. (2021). *Nitel Araştırma Yöntemleri*. Beta Basım Yayınevi: İstanbul.
- Şahinöz, T., Şahinöz, S. & Kıvanç, A. (2017). Sağlığı geliştirmenin en kolay yolu: okul sağlığı. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi* , 6 (4) , 303-312.
- Tabachnick, B.G., Fidell, L.S. (2013). *Using multivariate statistics* (6th Ed.). Allyn & Bacon.
- Talan, T. & Kalınkara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili

- örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 9 (1), 1-13.
- Taner, B. (2020). “Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı sonrası akran ilişkisine yönelik şiddet eğilimi ve zorbalık ilişkisinin incelenmesi.” (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi). Lisans Üstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Tilki, M. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal duygusal öğrenme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Tizar, R. G. (2024). *E-Spor, oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve serbest zaman tatmin düzeylerinin incelenmesi*, (Yayımlanmamış Doktor Tezi). Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Topaloğlu, U. A. (2015). Antik Yunan ve Roma oyuncakları üzerine. *Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi* 5-7 Mayıs, Atatürk Üniversitesi, S.210-216, Erzurum.
- Toraman, S. (2021). Karma yöntemler araştırması: kısa tarihi, tanımı, bakış açıları ve temel kavramlar/mixed methods research: a brief history, definitions, perspectives, and key elements. *Nitel Sosyal Bilimler*, 3(1), 1-29.
- Toran, M. , Ulusoy, Z. , Aydın, B. , Deveci, T. & Akbulut, A. (2016). Evaluation of mothers’ views regarding children’s use of digital game . *Kastamonu Eğitim Dergisi* , Vol:24 Issue:5 , 2263-2278 .
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş., & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27(1), 1-16.
- Tsai, S. M., Wang, Y. Y., & Weng, C. M. (2020). A study on digital games internet addiction, peer relationships and learning attitude of senior grade of children in elementary school of Chiayi county. *Journal of Education and Learning*, 9(3), 13-26.

- Ulaş, S. (2022). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığının sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Uzunoglu, A. (2021). Dijital oyun ve bağımlılık . *Yeni Medya* , 2021 (11) , 116-131 .
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık: Ankara.
- Leung, L. (2004). Net-generation attributes and seductive properties of the internet as predictors of online activities and internet addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 7, 333-348.
- Leung, L., & Lee, P. S. N. (2012). The influences of information literacy, internet addiction and parenting styles on internet risks. *New Media & Society*, 14(1), 117–136.
- Wordu, H., Jumbo-Dan, I. ve Mina D. A. (2021). Effects of social media addiction on academic performance of students in secondary schools in Rivers State, Nigeria. *International Journal of Advanced Education and Research*. 6(6), 1-7.
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve oyuncak: teknolojik ve toplumsal dönüşüm sürecinde oyun ve oyuncağın anlamsal ve işlevsel değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.
- Yağız, A. R. (2023). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Algılanan Helikopter Ebeveyn Tutumları ve Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişki*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul.
- Yam, F. C., & İlhan, T. (2020). Modern çağın bütünsel teknolojik bağımlılığı: Phubbing ve dinamikleri. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 11, 1-1.
- Yapar, E. (2023). *Dijital oyun yayıncılığı ve e-spor'un Türkiye'de algılanışı: dijital oyunun serbest zamandan iş zamanına dönüşümü*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yedam (2024). <https://www.yedam.org.tr/teknoloji-bagimliliği> (Erişim Tarihi: 12.4.2024).

- Yeşilay (2024) <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/oyun-bagimlilik-nelere-yol-aciyor> (Erişim Tarihi: 12.04.2024).
- Young K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype. *Psychological reports*, 79(3 Pt 1), 899–902.
- Yönet, E. (2018). *Lise öğrencilerinin sportif serbest zaman ilgilenim, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam kalitesi düzeylerinin araştırılması*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü. Sakarya.
- Yıldırım, D. N. & Ulukol, B. (2022). Dijital oyunlar ve şiddet . *TRT Akademi* , 7 (16) , 1162-1171 .
- Yıldırım, A. ve Simsek, H. (2016). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri bs.10. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yurdakul Kabakçı, I., Dönmez, O., Yaman, F., & Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep University of Social Sciences*, 12(4), 883-896.
- Yücel, G. & Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: Blue Whale oyunu üzerinde bir inceleme. *Online Academic Journal of Information Technology*, 32(9), 88-100.

EKLER**EK-1 GÖRÜŞME FORMU****Görüşme soruları**

1. Çocuğunuz ne tür oyunlar oynuyor?
2. Oynadıkları oyunlar onların size karşı olan davranışlarını nasıl etkiliyor?
3. Çocuğunuzun oyun oynama alışkanlığı akranlarıyla ilişkilerini nasıl etkilemiştir?
4. Çocuğunuzda oyun oynamadan önce olan ya da olmayan, oynadıktan sonra değişen davranışlar nelerdir?
5. Çocuğunuzun oyun oynama alışkanlığı olaylara karşı tepkilerini hangi yönde etkilemiştir?
6. Çocuğunuzun oyun saatlerini belirlerken nelere dikkat ediyorsunuz?
7. Çocuğunuzla herhangi bir etkinlik (sinema, tiyatro, alışveriş merkezi, aile ziyareti) yapmak istediğinizde size tepkisi nasıl oluyor?
8. Çocuğunuzun oyun oynama alışkanlığı akademik başarısını nasıl etkilemiştir?
9. Çocuğunuzun oyun oynama alışkanlığının kişisel ihtiyaçlarını (yeme-içme, temizlik vb.) karşılama süresine etkileri nelerdir?

EK-2 Ölçek Formu

Cinsiyet: Kadın () Erkek () Yaş: Ailenizin gelir durumu: Düşük () Orta () Yüksek () Evinizde bilgisayar var mı? Evet () Hayır () Günde sosyal medyada geçirilen süre: 1 saat ve altı () 1-2 saat () 2-3 saat () 3-4 saat () 4 saat ve üstü () Günde kaç saat bilgisayar ve tablet ile zaman geçiriyorsunuz? 1 saat ve altı () 1-2 saat () 2-3 saat () 3-4 saat () 4 saat ve üstü () Okul Başarı Not Ortalamanız(En son dönem) :					
Maddeler	Her zaman	Sık sık	Ara sıra	Nadiren	Hiçbir zaman
Arkadaşlarım beni sever.					
İşler yolunda gitmediğinde arkadaşlarıma güvenilebilirim					
Arkadaşlarımı korumak için gerektiğinde yalan söylerim.					
Arkadaşlarım düşüncelerimi duymaktan hoşlanırlar.					
Arkadaşlarımın başı polisle derde girse, onları korumak için yalan söylerim					
Ailemle ilgili sorunlarımı arkadaşlarımla konuşurum.					
Kendimi kötü hissettiğimde arkadaşlarımla konuşmak beni rahatlatır.					
Arkadaşlarıma güvenirim					
Arkadaşlarıma gerçekleri söyleyecek kadar güvenirim					
Arkadaşlarım bana saygı duyarlar.					
Arkadaşlarımla birbirimizi çok severiz.					
Arkadaşlarım bana ilgi gösterirler.					
Arkadaşlarım sorunlarımla ilgilenirler.					
Annemin ve babamın, beni anlayıp anlamadıklarını arkadaşlarımla konuşurum.					
Sorunlarım olduğunda arkadaşlarım bana yardım ederler.					
Arkadaşlarım düşüncelerime önem verirler.					
Arkadaşlarım beni bir belaya sürükleseler bile, yine de onlarla olurum.					
En iyi arkadaşım gibi olmak isterim.					
Maddeler	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
1.Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?					
2.Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?					
3.Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?					
4.Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?					
5.Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?					
6.Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?					
7.Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?					

EK-3 Etik Kurul İzni

”

 SIRT ÜNİVERSİTESİ <i>İlhamın Başlangıcı</i>	T.C. SIRT ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ ETİK KURULU KARARLARI	
Oturum Tarihi 08.11.2023	Oturum Saati 15:00	Oturum Sayısı 693
Üniversitemiz Etik Kurulu 08.11.2023 tarihinde saat 15:00'da Kurul Başkanı Prof. Dr. Cemalettin ERDEMCI başkanlığında, aşağıda imzaları bulunan üyelerin katılımıyla toplanarak gündemdeki konuları görüşmüş ve aşağıdaki kararları almıştır.		
ETİK KURUL KARARI		
Sırt Üniversitesi Etik Kurulunun aşağıdaki görüşü tavsiye niteliğinde olup üniversitemizde ilgili etik ilkelerinin belirlenmesi ve değerlendirilmesi amacını taşımaktadır.		
ETİK İNCELEME KONUSU		
Araştırmacının Adı Soyadı :Tuğçe ATEŞÇİ Değerlendirilecek Araştırmanın Adı: "Çocuklarda Dijital Oyun Bağımlılığının Akademik Başarı ve Akran İlişkileri Üzerine Etkileri"		
başlıklı araştırmasının etik olarak uygunluğu.		
Söz konusu araştırmada, Etik Kurulun görevi kapsamında değerlendirilen husus, araştırma etiğiyle ilgilidir.		
Araştırma etiği bakımından yürütülecek olan programın katılımcıların yararına olması ve onları herhangi bir zarara uğratma riski taşımaması gerekmektedir. Araştırma etiği bakımından ikinci olarak, rıza unsurunun gözetildiğine dair bilgi olmalıdır.		
SONUÇ		
Sonuç olarak, Sosyal Bilimlerdeki araştırmaların yayın etiği, insan katılımına dayalı olanların da araştırma etiği bakımından etik gereklere uygun olması gerekmektedir. Katılımcıların zarara uğratılmaması temel ilkedir. Rızalarının olması halinde toplanan verilerin isim verilmeden raporlaştırılmasında araştırma etiği bakımından bir sakınca bulunmamaktadır.		
Kurul Üyeleri:		
Dr. Öğr. Üyesi Arif GÜLLER Kurul Üyesi	Prof. Dr. Cemalettin ERDEMCI Kurul Başkanı	Doç. Dr. Adnan MEMDUHOĞLU Kurul Üyesi
Dr. Öğr. Üyesi Simla ADAGİDE YILMAZ Kurul Üyesi		Doç. Dr. Buncak ASLAN ÇELİK Kurul Üyesi
Dr. Öğr. Üyesi Abdulvehap BOZ Etik Kurul Üyesi		Doç. Dr. Ulaş BİNGÖL Etik Kurul Üyesi
Batman Yolu 10 km Merkez, 56100 Sirt/Türkiye Tel: +90 (484) 232 11 11 E-posta: : su@sirt.edu.tr		Ayrıntılı bilgi için iribut: Şefik ÇAKIR Faks: 90 (484) 223 19 98 Elektronik aj: www.sirt.edu.tr
		Sayfa 1 / 1