



**SPOR YÖNETİCİLİĞİ BÖLÜMÜ ÖĞRENCİLERİNİN
DİJİTAL OYUN VE SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIK
DÜZEYLERİ İLE AKADEMİK BAŞARI ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Büşra ÇATAL

SPOR YÖNETİCİLİĞİ ANABİLİM DALI

**Tez Danışmanı
Doç. Dr. Şakir TÜFEKÇİ**

Yüksek Lisans Tezi-2024

**T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**SPOR YÖNETİCİLİĞİ BÖLÜMÜ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN VE
SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIK DÜZEYLERİ İLE AKADEMİK BAŞARI
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Büşra ÇATAL

**Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Programı**

**Danışman
Doç. Dr. Şakir TÜFEKÇİ**

**Tez Jüri Üyeleri
Doç. Dr. Yalın AYGÜN
Doç. Dr. Şakir TÜFEKÇİ
Dr. Öğr. Üyesi Yalçın AYDIN**

Yüksek Lisans Tezi

**MALATYA
2024**

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne

ETİK BEYANI

İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak “Doç. Dr. Şakir TÜFEKÇİ” danışmanlığında hazırlayıp sunduğum “Spor Yöneticiliği Bölümü Öğrencilerinin Dijital Oyun ve Sosyal Medya Bağımlılık Düzeyleri ile Akademik Başarı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı Yüksek Lisans tezim içinde elde ettiğim verileri, bilgileri, belgeleri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tezimde yararlandığım eserlere bilimsel kurallara uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, tezimin özgün olduğunu, tezimin çalışma ve yazımında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

16/08/2024

Büşra ÇATAL

İÇİNDEKİLER

İçindekiler	iv
Özet	vii
Abstract	viii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	ix
TABLolar DİZİNİ	x
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	1
1. GİRİŞ	2
Sayıtlar:	4
Sınırlılıklar:	4
2. GENEL BİLGİLER	5
2.1. Dijital Oyun Kavramı.....	5
2.1.1. Dijital Oyunun Tarihi.....	6
2.2. Bağımlılık Kavramı.....	7
2.3. Teknolojide Bağımlılık	8
2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı	9
2.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Kavramı	9
2.4.2. Dijital Oyun Bağımlılığında Belirtiler	10
2.4.4. Dijital Oyun Bağımlılığının Eğitim- Öğretime Olan Negatif Etkisi.....	12
2.6.3. Sosyal Medyanın Özellikleri.....	17
2.8.1. Teknoloji Kullanımının Akademik Başarıya Etkisi.....	22
2.9. Literatürle İlgili Yapılmış Çalışmalar	22
3. MATERYAL ve METOT	25
3.1. Araştırma Modeli	25
3.2. Evren ve Örneklem	25
3.3. Veri Toplama Aracı	25
3.3.1. Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği (DOBÖ).....	25
3.3.2. Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği	26
3.3.3. Akademik Mükemmeliyetçilik Ölçeği.....	26

3.4. Verilerin Analizi	26
4. BULGULAR.....	27
5. TARTIŞMA	35
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	39
6.1. Sonuçlar	39
6.2. Öneriler	40
KAYNAKLAR	42
EKLER.....	55
EK-1: Özgeçmiş.....	55
EK-2: Demografik Bilgi Formu	56
EK-3: Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği	57
EK-4: Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği	58
EK-5: Akademik Mükemmeliyetçilik Ölçeği	59
EK-6: Etik Kurul Raporu	60

TEŞEKKÜR

Büyük bir emek ve özveri ile hazırladığım yüksek lisans tezimi tamamlamanın gururunu yaşıyorum. Danışmanlığımı üstlenen ve bu süreçte desteğini esirgemeyen çok kıymetli hocam Doç. Dr. Şakir TÜFEKÇİ' ye ve tez jüri üyeliğinde bulunan hocalarıma teşekkür ederim.

Ayrıca manevi desteğiyle her zaman yanımda olan kıymetli aileme ve dostlarıma çok teşekkür ederim.

Büşra ÇATAL



ÖZET

Spor Yöneticiliği Bölümü Öğrencilerinin Dijital Oyun ve Sosyal Medya Bağımlılık Düzeyleri ile Akademik Başarı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Amaç: Araştırmanın temel hedefi, Spor Yöneticiliği Bölümünde eğitim alan bireylerin dijital oyun ve sosyal medya alışkanlık seviyeleriyle akademik başarıları arasındaki ilişkilerin analiz edilmesidir.

Materyal ve Metot: Araştırma içinde nicel araştırma modeli olan korelasyon tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmada örneklem, kitle içinden yerine koymadan belirlenen 118 kişiden oluşmaktadır. Araştırmanın veri setini Hazar ve Hazar'ın (2019) uygulamış olduğu "Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği", Tutgun'un (2015) şekil aldirdığı "Sosyal Medya Bağımlılık Ölçeği" ve Odacı ve diğerlerinin (2017) gelişimini sağladığı "Akademik Mükemmeliyetçilik Ölçeği" kullanıldı. Analizlerinde SPSS programı kullanılarak sürekli verilerin, normal dağılıma uygunluğu Kolmogorov-Sminov ve Shapro-wilk testleri ile analiz edildi. Çalışmada ikili karşılaştırma, bağımsız grup için T-testi ve normal dağılıma uymadığı durumda Mann Whitney U testi sınaması kullanılmıştır. Bir değişkenin, üç veya daha fazla grubun ortalamaları üzerindeki etkisini değerlendirmek için tek yönlü ANOVA testi (nonpar veride Kruskal Wallis Testi) sınaması yapılmıştır. Aralarında fark olanlar için çoklu karşılaştırma yapılmıştır.

Bulgular: Çalışmada, online oyun alışkanlıkları için Kolmogorov-Smirnov testi sonucu ve Shapiro-Wilk testi sonucu anlamlı bulunmuştur. Sosyal medya bağımlılığı değişkeni için her iki test sonucu da anlamlı değildir ve bu değişkenin normal dağılıma uyum sağladığı göstermektedir. Akademik başarı seviyesi değişkeni için Kolmogorov-Smirnov testi ve Shapiro-Wilk testi anlamlı sonuç vermemiştir, akademik başarı düzeyinin normal dağılıma uyum sağladığı olduğunu göstermektedir.

Sonuç: Çalışmanın sonuçları doğrultusunda, katılımcıların akademik başarı seviyeleri ile dijital oyun ve sosyal medya alışkanlıkları puanları arasındaki ilişkisel durum incelendiğinde online oyun alışkanlıkları ile sosyal medya alışkanlıkları arasında olumlu ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki, dijital oyun alışkanlıkları ile akademik başarı seviyesi arasında olumlu ve anlamlı bir ilişki, sosyal medya alışkanlıkları ile akademik başarı seviyesi arasında da olumlu ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, Akademik başarı, Dijital oyun, Sosyal medya,

ABSTRACT

Examining the Relationship Between Digital Game and Social Media Addiction Levels and Academic Success of Sports Management Department Students

Aim: The purpose of the study is to examine the relationship between digital game and social media addiction levels and academic success of Sports Management Department students.

Materials and Methods: In the study, a quantitative research model known as the correlation scanning model was employed. The sample of the study consists of 118 individuals selected from the population without replacement. The data set for the research included the "Digital Game Addiction Scale" developed by Hazar and Hazar (2019), the "Social Media Addiction Scale" developed by Tutgun (2015), and the "Academic Perfectionism Scale" developed by Odacı et al. (2017). In data analyses, the SPSS program was used, and the normality of continuous variables was assessed using the Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk tests. For the study, pairwise comparisons were conducted using independent group T-tests and, when normal distribution was not met, the Mann-Whitney U test was used. To evaluate the effect of one variable on the means of three or more groups, a one-way ANOVA test (or Kruskal-Wallis Test for nonparametric data) was performed. For variables with significant differences, multiple comparisons were conducted.

Findings: In the study, the Kolmogorov-Smirnov test and Shapiro-Wilk test results for online gaming habits were found to be significant. For the social media addiction variable, both tests were not significant, indicating that this variable conforms to a normal distribution. For the academic achievement level variable, both Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk test results were not significant, indicating that academic achievement levels also conform to a normal distribution.

Conclusion: Based on the results of the study, when examining the relational status between participants' academic achievement levels and their scores on digital game and social media habits, a positive and statistically significant relationship was identified between online gaming habits and social media habits, between digital gaming habits and academic achievement level, and between social media habits and academic achievement level.

Key Words: Addiction, Academic success, Digital game, Social media,

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

%	: Yüzde
AOL	: America Online
DOBÖ	: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
H.	: Hipotez
IAD	: İnternet Bağımlılığı Bozukluğu
ICD	: Uluslararası Hastalık Sınıflandırması
IRC	: İnternet Aktarmalı Sohbeti
MTE	: Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'ndeki
NES	: Nintendo Eğlence Sistemi
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences
WHO	: Dünya Sağlık Örgütü
WWW	: World Wide Web

TABLÖLAR DİZİNİ

<u>Tablo No</u>	<u>Sayfa No</u>
Tablo 4.1. Normallik analizi	27
Tablo 4.2. Dijital oyunun ve Sosyal medyanın bağımlılığını tanımlayıcı istatistikler...	27
Tablo 4.3. Dijital oyun-Sosyal medyaya ait bağımlılık durumunun cinsiyet değişkenine göre karşılaştırılması	28
Tablo 4.4. Dijital oyuna ait ve Sosyal medyaya ait bağımlılık sonuçlarının sınıfa göre karşılaştırılması	29
Tablo 4.5. Dijital oyuna ait bağımlılık ile Sosyal medyaya ait bağımlılık sonuçlarının gündelik kullanılan süre zarfına göre kıyaslanması	30
Tablo 4.6. Dijital oyunla Sosyal medya bağımlılığına ait sonuçların evinde bilgisayar olup olmamasına göre kıyaslanması	31
Tablo 4.7. Dijital oyunla Sosyal medya bağımlılığına ait sonuçların akıllı telefon kullanım seviyesine göre kıyaslanması	32
Tablo 4.8. Çalışmaya katılanların Akademik başarısına ait seviyeyle Dijital oyun ve Sosyal medyaya ait bağımlılığın sonuçları arasında bulunan ilişki	33

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sekil No

Sayfa No

- Şekil 4.1.** Akademiksel başarı seviyesi ile dijital oyuna ait bağımlılık arasında bulunan doğrusal ilişki **34**
- Şekil 4.2.** Akademiksel başarı seviyesi ile sosyal medyaya ait bağımlılık arasında bulunan doğrusal ilişki **34**



1. GİRİŞ

Öğrencilerin sosyal medya bağımlılığı, eğitim dünyasında özellikle de yükseköğretim düzeyinde yaygın bir sorun haline geldi (1). Bilgi ve iletişim teknolojisinin gelişmesi sonucu sosyal medya varlığı olgusu oldukça dikkat çekicidir. Kullanılabilecek çeşitli hizmetlerle sosyal medya, toplumdaki iletişim şeklimizi değiştirdi. Sosyal medyanın varlığı, pazarlama iletişimi, politik iletişim ve öğrenme sistemindeki iletişim gibi tüm alanlardaki iletişim şeklimizi bile etkiledi (2).

Kotler ve Keller'e göre sosyal medya; tüketicilerin metin, resim, ses, video ve bilgileri diğer insanlarla paylaşmak için kullandıkları bir ortamdır (3). Sosyal medya; daha önce tek yönlü olabilen iletişim açısından değişiklikler yapan, artık çift yönlü hale gelen veya etkileşimli diyalog olarak adlandırılabilir, web tabanlı teknoloji yardımıyla çalışan çevrim içi bir medyadır (4,5,6). Sosyal medya; herkesin internet yardımıyla diğer bireylerle ifade edebilmesi ve paylaşabilmesi için bağlantı kurmasına yardımcı olan bir yer, hizmet ve araçtır. Öğrencilerin bilgi iletmesini kolaylaştırmak ve işbirlikçi öğrenmeyi desteklemek de dahil olmak üzere öğrenciler tarafından hissedilen çeşitli avantajlar vardır (7,8).

Benzer şekilde, önceki çalışmalar sosyal medyanın öğrencilerin öğrenme kaynaklarını daha hızlı paylaşımlarına olanak sağladığını göstermiştir (9). Doğru kullanıldığında öğrencilerin öğrenme sürecine yardımcı olabilir ve öğrenme hedeflerine ulaşmayı destekleyebilir (10,11). Önceki araştırmalara göre sosyal medya ve internet, öğrencilerin öğrenme çıktıları ve sosyal refahını olumlu yönde etkilemektedir (12).

Öte yandan birçok çalışma; öğrencilerin sosyal medyayı aşırı kullanmasının, hayatlarının çeşitli yönleri üzerinde olumsuz etkiye yol açtığını bildirmektedir (10,11,13). Önceki çalışmalar; sosyal medya bağımlılığının öğrencilerin akademik performansını, sağlığını, kişiler arası bağlantılarını ve genel refahını olumsuz etkilediğini ortaya çıkarmıştır (6,7,12). Öğrenciler, sosyal medya platformlarında harcanan zamanı ve akademik ilgi alanlarına yönelik platformlarda geçirilen zamanı yönetmede yetersizlik hissetmektedirler. Bunun da akademik başarı üzerinde etkisi olacaktır (14).

Araştırmalar sosyal medya bağımlılığının akademik başarıyla olumsuz ilişkili olduğunu buldu (1,2). Bu ifade; öğrencilerin sosyal medyayı kullanırken zamanı yönetme becerilerinin, öğretim elemanları tarafından e-öğrenme platformu aracılığıyla verilen ödevlerin yerine getirilmesini etkileyeceğini göstermektedir (7,9).

Bu çalışmada; öğrencilerde sosyal medya bağımlılığının neden olduğu akademik başarı sorunu, ilişkinin ne kadar güçlü olduğu ve öğretim elemanlarının öğrencilere nasıl bir tutum sergileyebileceği incelenecektir. Bu dijital çağ olduğundan çoğu öğrenci internet veya web aracılığıyla bilgi almaya güvenmektedir. Ancak öğrencilerin sosyal medyaya o kadar dahil oldukları ve akademik sorumluluklarını ihmal ettikleri sıklıkla görülmektedir.

Sosyal medyanın olumsuz etkisi; öğrencilerin eğitimsel sorumluluklarına dikkat etmelerini gerektiren, zaman yönetiminde yanlış yönlendirilmiş bir öncelik olarak nitelendirilebilir. Sosyal medyayı kullanmanın verdiği keyif, öğrencilerin akademik ödevlerinin gecikmesine neden olabiliyor. Öğrencilerin yaptığı akademik ödevlerin ertelenmesi öğrencinin akademik başarısını etkilemektedir. Bunun gelecekte öğrencilere kesinlikle bir faydası olmayacaktır. Bu nedenle öğrencilerin sosyal medya bağımlılığı ile akademik başarıları arasındaki ilişkiyi incelemek önemlidir.

Bu çalışmanın hedefinde, Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyelerinin akademik başarı üzerindeki etkilerinin incelenmesi amaçlanmaktadır.

Bu hedef doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt bulunmaya çalışılmıştır:

1. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyeleri nelerdir?
2. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyelerinin cinsiyetlerine göre değişiklik göstermekte midir?
3. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyeleri, kaçınıcı sınıfta okuduklarına göre değişiklik göstermekte midir?
4. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyeleri okudukları bölüme göre değişiklik göstermekte midir?
5. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyeleri günde geçirdikleri zaman dilimine göre değişiklik göstermekte midir?
6. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyeleri bilgisayarlarının olup olmamasına göre değişiklik göstermekte midir?
7. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyeleri akıllı telefonlarının olup olmamasına göre değişiklik göstermekte midir?

8. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının akademik başarı seviyeleriyle dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık düzeylerinin anlamlı doğrusal bir bağı mevcut mudur?

Araştırma amacına uygun hipotezler aşağıda verilmiştir:

Hipotez: Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyeleriyle akademik başarı üzerinde etkileri mevcuttur.

1. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılığı mevcuttur.

2. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyeleri cinsiyetlerine göre değişiklik göstermektedir.

3. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyeleri kaçınıcı sınıfta okuduklarına göre değişiklik göstermektedir.

4. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyeleri okudukları bölüme göre değişiklik göstermektedir.

5. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyeleri günde geçirdikleri zaman dilimine göre değişiklik göstermektedir.

6. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyeleri bilgisayarlarının olup olmamasına göre değişiklik göstermektedir.

7. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık seviyeleri akıllı telefonlarının olup olmamasına göre değişiklik göstermektedir.

8. Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının akademik başarı seviyeleriyle dijital oyun ve sosyal medya bağımlılık düzeylerinin anlamlı doğrusal bir bağı mevcuttur.

Sayıtlılar:

- Çalışmaya dahil olan Spor Yöneticiliği Bölümü okuyanlarının çalışmada yararlanılan veri toplama materyallerindeki (Akademik Mükemmeliyetçilik Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Kişisel Bilgiler Formu) sualleri canıgönülden yanıtladıkları düşünülmektedir.

- Seçilen örneklemin evreni temsil ettiği varsayılmaktadır.

Sınırlılıklar:

- Yapılan çalışma Spor Yöneticiliği Bölümünde okumakta olan öğrenci grubunun bakış açılarıyla sınırlandırılmıştır.

- Çalışma, yapılacak ankette bulunan maddeler ile sınırlandırılmıştır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Dijital Oyun Kavramı

Oyun, insan kültürü ile uygarlığının biçimlenmesinde önemli görev alan eski bir vakıadır (15). Şöyle ki ilk dönemlerde sıradan bir taklit hareketi olarak başlayan bu davranış; zamanla savaşısal, sanatsal, inançsal gibi pek çok ehemmiyetli hayat ritüelinin bir ögesi şekline bürünmüştür. Oyunun anlamı ile değeri medeniyet ve kültürden etkilenmiştir. Ancak değişen ve gelişen insanoğlu oyun olgusunu da etkilemiş ve şekillendirmiştir. Tanım ve temel yapısal özellikler bakımından dijital oyunlar ile geleneksel oyunlar birbirine benzemektedir. Oynanan oyunların alana, oyuncu sayısına, oyun araçlarına, oyun formatına ve içeriğine göre farklılaşması temel unsurlardır (16). Oyunlar, birçok açıdan giderek sanallaşan yaşamlarımıza da etki etmiştir (17). Bilgisayar ile internet pek çok açıdan yaşama kolaylık katarken yanı sıra oyunsal ve eğlenme ögesi açısından da popülerlik kazanmıştır. Teknolojik gelişmeler, kentleşme, oyun alanlarının azlığı gibi etkenler nedeniyle gelenekselleşmiş olan oyun aktivitelerinin alanını dijital oyunlar kaplamıştır (18). Tüm yaştan insanın oynadığı bu tür oyunlara bilhassa genç yaş grubu büyük alaka gösteriyor ve oyun oynamak için kullandıkları zaman gittikçe artış göstermektedir. Teknolojiyi yakın olarak takip eden genç grubun dijital oyun alanına daha çok alaka gösterdiği, dijital oyunların genç gruplar tarafından popülaritesi yüksek kültürel imge haline geldiği görülmektedir (19).

Üstelik oyun, bireylerin hayatları süresince öğrenimleri ve sosyallikleri açısından ehemmiyetli bir araçtır ve öğrenim sürecini ilerletmenin elverişli, önemli ve itibarlı bir yöntemidir (20). Bugünümüzde dijital oyun şeklindeki oyunlar zeminel yapı kazanmakta ve popülarite kazanmaktadır.

Dijital oyunlar ise bilgisayarda, oyun sisteminde, televizyonda veya mobil cihazda oynanan oyunlardır. Özellikle eğitim amaçlı yapılabilirler, bu durumda genellikle “Ciddi Oyunlar” olarak anılırlar veya Halo, Call of Duty veya Hearthstone gibi ticari oyunlar olabilirler (18,19).

Teknolojinin hızla ilerlemesi ve yaşamın dijitalleşmesiyle birlikte dijital oyunlar dünya çapında yaygınlaşmış, sosyal ve kültürel çevremizin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Şaşırtıcı olmayan bir şekilde, dijital oyunlar evdeki bilgisayarla ilgili en popüler aktivite haline gelmiştir (20). Çocuklar, ergenler ve yetişkinlerin oyun oynamak için harcadıkları zaman miktarındaki artış, dijital oyunların popülaritesindeki artışı

açıklayabilir ve haklı gösterebilir. Her ne kadar eğlence ve eğlence, insanları oyun oynayarak saatlerce vakit geçirmeye çeken ilk unsurlar olsa da oyun tasarımlarında yer alan etkili prensipler ve/veya yaklaşımlar, olumlu öğrenme çıktılarına kolaylaştırır ve onları meşgul tutar (21).

Dijital oyunlar ilgi çekici deneyimler, etkileşimli öğrenme ortamlarının yanı sıra iş birlikçi öğrenme etkinlikleri sağlar; bu nedenle son yıllarda popülerlikleri büyük ölçüde artmıştır (19). Sonuç olarak; dijital oyunlar artık endüstriler, işletmeler, devlet kurumları ve akademik topluluklar tarafından göz ardı edilemeyecek güçlü bir sosyal, teknolojik ve kültürel güç olarak kabul edilmektedir (22). Bu nedenle, dijital oyunların uygulanmasını ve çeşitli uygulama alanlarındaki etkisini inceleyen araştırmalar önemli miktarda yapılmıştır.

2.1.1. Dijital Oyunun Tarihi

1962'de Massachusetts Teknoloji Enstitüsü öğrencisi Steve Russell, milyon dolarlık Dijital PDP-1 ana bilgisayarlarında çalışan ilk etkileşimli bilgisayar oyunu olan Spacewar'ı yarattı (23). Bu oyunun atari versiyonu 1971 yılında geliştirildi. 1972 yılında Pong'un icadıyla televizyonlar evlerdeki televizyonlara bağlanabilen aktif cihazlar haline geldi (24).

İlk gerçek oyun olan Space Invaders, 1978'de Atari tarafından piyasaya sürüldü (20). Video oyun sektöründe pek çok ilk uygulamaya imza atmayı sürdüren Atari Şirketi, Asteroids adlı jeton kullanılarak çalıştırılan ilk oyun makinesini icat etti. 1981'de sırasıyla Namco ile Nintendo tarafınca iki efsanevi oyun olan Pac-Man ile Donkey Kong pazara sürüldü (23). Commodore, 600 dolar civarında bir fiyatla Commodore-64 kişisel bilgisayarını 1982 yılında piyasaya sürdü ve bir yıl içinde fiyatlarda ciddi bir düşüş yaşadı ve bütün dönemlerin en fazla satın alınan bilgisayarı oldu. Yeni yapılan bu makine ses bantları kullanıyor ve kullananlarına pek çok oyunun kullanımını sunuyordu. Anne babalar, bu makineyi yalnızca oyunun oynandığı bir konsol olarak değil ayrıca bir bilgisayar olarak kullanılabildiğinden seçtiler (25).

Efsanevi Tetris ile 1985 yılında Ruslar oyun sektörüne katkı sağladılar. Nintendo, muhtemelen bütün dönemlerin en fazla satılan video oyunu kartuşu olan Super Mario 3'ü pazara 1990 yılında sürdü. Wolfenstein-3D'nin piyasaya sürülmesiyle ID Software tarafından yeni bir oyun türü FPS (birinci şahıs nişancı) tanıtıldı. Bilgisayar Oyunları Dünyası Onur Listesi, Wolfenstein-3D'nin bilgisayar oyunları sanayisinin genel yönünü biçimlendirmeye destek olduğunu kabul etti (26).

Daha sonra daha karmaşık yapımlar olan Doom (1994) ve Quake serisi (1996) Wolfenstein-3D'nin yolunu izledi. IBM'in Deep Blue bilgisayarı, 1997 yılında tam bir satranç maçı sonrasında Dünya Satranç Şampiyonu Gary Kasparov'u mağlup etmeyi başarmıştır (25,26). Günümüzde oyun endüstrisi daha kaliteli grafik, ses ve yapay zekaya sahip oyunlar üretmeye başlamıştır.

2.2. Bağımlılık Kavramı

'Bağımlılık' terimi, kullanıldığı tarihi, sosyal ve kültürel bağlama göre tanımlanır ve farklı amaçlar için biraz farklı şekillerde tanımlanabilir. Bu kelimenin kullanımının ardındaki anlam ve varsayılan ima da tarih boyunca değişmiştir (27,28). Bağımlılığın çeşitli zamanlarda ahlaki bir zayıflık, tıbbi bir durum, sosyal olarak belirlenmiş bir davranış ve işlevsiz bir beynin ürünü olduğu düşünülmüştür (29). Kelimenin tanımı konusunda hâlâ net bir fikir birliği yok çünkü hem objektif hem de subjektif unsurları içeriyor (30). Bağımlılık genel olarak bir aktivite veya maddeye ilişkin öz kontrol kaybı ve kompulsiyon anlamına gelir (31).

Mevcut bağlamda bağımlılık şu şekilde tanımlanabilir:

"Daha önce bu davranışı sergilemenin bir sonucu olarak edinilen, önemli bir istenmeyen zarar potansiyeline sahip, amaçlı bir davranışta bulunmaya yönelik tekrarlanan güçlü bir motivasyon" (31,32).

Bağımlılık, alkol, tütün ve diğer uyuşturucuların patolojik tüketimini ifade edebilir; ancak aynı zamanda kompulsif yemek yeme, kumar, alışveriş ve internet kullanımı gibi diğer davranışları da kapsayabilir. Kumar gibi bazı madde ve madde dışı ilişkili davranışsal bağımlılıklarda rol oynayan nörotransmitterler ve beyin devrelerinde bazı temel ortak noktalara dair kanıtlar vardır (33,34,35).

Amerikan Bağımlılık Tıbbi Derneğinin 2011'de yayınlanan Kamu Politikası Bildirisinde bağımlılık tanımı şu şekildedir:

"Bağımlılık; beyin ödülü, motivasyon, hafıza ve ilgili devrelerin birincil kronik bir hastalığıdır. Bu devrelerdeki işlev bozuklukları; karakteristik, biyolojik, psikolojik, sosyal ve ruhsal belirtilere yol açar. Bu, bireyin madde kullanımı ve diğer davranışlar yoluyla patolojik olarak ödül ve/veya rahatlatma arayışına girmesine yansır. Bağımlılık; sürekli olarak kaçınma becerisinin olmaması, davranışsal kontrolde bozulma, şiddetli istek, kişinin davranışları ve kişiler arası ilişkilerle ilgili önemli sorunların daha az farkına varılması ve işlevsiz bir duygusal tepki ile karakterize edilir. Diğer kronik hastalıklar gibi bağımlılık da sıklıkla nüksetme ve iyileşme döngülerini içerir. İyileşme

faaliyetlerinde, tedavi olmadığında bağımlılık ilerleyici bir hâl alır ve sakatlığa veya erken ölüme neden olabilir." (36)

2.3. Teknolojide Bağımlılık

Bağımlılıkların pek çok farklı türü vardır. Bunlar arasında alkol, uyuşturucu, kokain, nikotin ve kahve gibi maddelerin kullanımı ile kumar, seks ve aşırı teknoloji kullanımı gibi davranışlar yer almaktadır (37). Özellikle bu çalışmanın konusu olan teknoloji bağımlılığı, teknoloji kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte bağımlılık literatüründe öne çıkan konulardan biridir.

Bilgi ve iletişim teknolojisinin kullanımı, toplumdaki ve günlük yaşamdaki pek çok faaliyetimizi kolaylaştırması nedeniyle halen yaygın olarak kullanılmakta ve hayatımızın ayrılmaz bir parçası halindedir. Çağımızda teknoloji tüm alanda kullanılmakta ve hemen hemen bütün faaliyetler teknik araçların desteğiyle gerçekleştirilmektedir (38). Müzik dinlemek, alışveriş yapmak, oyun oynamak, seyahat bileti almak, tatil için yer ayırmak ya da para transfer etmek bunların yalnızca bir kısmıdır. Ana faaliyetlerin yapılmasında hiçbir problem oluşmamaktadır fakat bilgi ve iletişim teknolojilerinin fazlasıyla yersiz kullanımı manasına gelen teknoloji bağımlılığı, farklı kişisel ve içtimai problemleri de yanı sıra oluşturmaktadır. (38,39).

Mesela teknoloji bağımlılığı yalnız kalmaya, kaygıya, bunalıma, yasaklı madde alımına, uyku bozukluklarına, psikolojik problemlere, sosyal hayatta noksanlıklara, çatışmalara ve akademik donanımsızlığa sebep olmaktadır (40). Bu yönden teknolojiye olan bağımlılık durumunda da diğer bağımlılıklardanmış gibi yönlendirilmenin sağlanması ve araştırılması gerekli olan ehemmiyetli ve riskli bir sorundur. Literatürde bu hususun ehemmiyetine ilişkin birden fazla çalışma mevcuttur. (41).

Teknolojiye bağımlı olmak, teknoloji kullanımının artmasının sonuçlarındandır ve diğer bağımlılıklara benzemektedir. Bu nedenle, son yıllarda teknolojinin günlük kullanımının çoğu zaman içsel bir dürtü olduğu ve düşünmeden gerçekleştiği, ara sıra öteki faaliyetlere müdahale ettiği hususunda çoğalan bir farkında oluş vardır. (40).

Teknoloji bağımlılığının kavramı; Endişe, ruhsal durum değişimleri ve çatışma benzeri kavramsallıkla karakterizedir. Öteki bağımlılıklarda görüldüğü gibi erişimin basit olması, öz kontrolün sınırlandırılmış olması, akran baskısının artması gibi nedenlerden dolayı bireyler teknoloji bağımlılığına daha yatkındır (41,42). Bu etmenlere ekleme yapılırsa teknolojiye maruz bırakılmak da bir başka ehemmiyetli öncüllerden sayılabilir.

Teknoloji bağımlılığının sonuçları diğer bağımlılıkların sonuçlarıyla benzerdir. Bunların içinde uyku düzensizlikleri, psikiyatrik problemler, tek başınalık, endişe, stres ve depresyon yer almaktadır (43). Ek olarak sosyal yaşantının, aile hayatının önemli görülmemesi sosyal sorunlar arasında sayılabilir.

2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı

2.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Kavramı

Bilgisayar ve internet birçok açıdan hayatı kolaylaştırır da bu yeni araçlar aynı zamanda oyun ve eğlence aracı olarak da yaygın olarak kullanılmaktadır. Yeni teknolojilerin gelişmesi ve hızlı şehirleşme nedeniyle şehirlerde çocukların güvenli oyun alanları azaldıkça geleneksel oyunların yerini dijital yazılımlar almaya başladı. Bu oyunlar her yaş grubundan birey tarafından oynanmasına rağmen gençler arasında kullanımı dramatik bir şekilde artmaktadır (44,45).

Daha önce yapılan çalışmalarda 10-19 yaş arası erkeklerin, aynı yaş grubundaki kızlara göre dijital oyunları kötüye kullanma eğilimlerinin daha fazla olduğu bildirilmektedir (46,47). Şimdiki ergen nesli dijital oyunlara büyük bir ilgi gösteriyor. Açıkçası dijital oyunların popüler gençlik kültürünün merkezi bir bileşeni olduğu bir çağda yaşıyoruz.

Dijital oyunlarla kısıtlı kullanım olağan sayılır, duygu açısından rahatlık hissi ve rahatlamaya yönelik belirli faydalara ulaşılabilir (48). Ancak problemli ya da bağımlılık yapıcı oyunsal tutumlar, bireylerin dijital oyun oynama dürtüsünü denetim altına alamaması ve oyunların onların duygularını, yargılarını veya sosyal yaşamını etkilemesi durumunda ortaya çıkmaktadır (49,50).

Dijital oyun bağımlılığı, sosyal veya duygusal problemlere sebep olabilecek şekilde bilgisayar veya video oyunlarının aşırı ve kompulsif kullanımı; bu problemlere rağmen oynatıcı aşırı kullanımı kaldıramaz (51,52).

"Oyun bağımlılığı" kavramı henüz klinisyenler tarafından geniş çapta benimsenmemiştir. Mayıs 2013'te Amerikan Psikiyatri Birliğince yayına çıkarılan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı'nın (DSM-5) III. Bölümü'nde, oyun bağımlılığı internette oyun oynama bozukluğu olarak ifade edilmektedir (53). Amerikan Psikiyatri Birliği, DSM'ye resmi bir hastalık olarak dahil edilmeden önce daha fazla klinik araştırma ve deneyim önermektedir.

Dijital oyun bağımlılığı, tanı kılavuzlarında resmi bir bozukluk olarak tanımlanmasa da psikiyatri literatüründe en az otuz yıldır tartışılmaktadır (54). Son yıllarda dijital oyun bozukluklarının neden olduğu sorunlar için psikiyatri kliniklerine tedavi arayan hastaların sayısı arttı, bu da aile üyelerinden destek ve çözüm talebinin artmasına neden oldu. Son dönemdeki çok sayıda yayın, bu bozukluğa ilişkin araştırma eksikliğini ele almıştır (55,56). Mevcut eğilim; psikiyatristler, çocuk doktorları ve sosyal sorunlara odaklanan sağlık profesyonellerinin, dijital oyun bağımlılığının tedavisine yönelik artan taleple karşı karşıya kalacağını gösteriyor.

2.4.2. Dijital Oyun Bağımlılığında Belirtiler

Dijital oyun bağımlılığı, “sosyal ve/veya duygusal sorunlara yol açan aşırı ve dürtüsel video oyunu kullanımı ve karşılaşılan sorunlara rağmen bu aşırı kullanımı kontrol edememe” olarak tanımlanmıştır (51). Normal düzeyde oynanan dijital oyunlar bilişsel ve fiziksel faydalar sağlamanın yanı sıra aile, arkadaşlar ve diğer sosyal çevrelerle etkileşimlere de katkıda bulunmaktadır. Ancak aşırı ve kontrolsüz dijital oyun bağımlılığı akademik başarıyı, fiziksel aktiviteyi, uykuyu olumsuz yönde etkilemekte ve yalnızlık, depresif ruh hali ve yüksek sosyal kaygı gibi sorunların ortaya çıkmasında önemli rol oynamaktadır (54,56).

Dijital bağımlılıklar, birçok farklı şekilde ortaya çıkar ve teknolojik kullanımın farklı derecelerini, alanlarını kapsar. Bunlardan en önemlilerinden biri de medya bağımlılıklarıdır (57): televizyon, filmler, videolar, oyunlar ve müzik. Beş türe ayrılır çevrim içi bağımlılık: siber ilişki bağımlılığı, aşırı bilgi yükleme durumu, bilgisayar (oyun) bağımlılık hali, siberseksüel bağımlılığı, internet kompulsiyonları (58).

Dijital ortam bağımlılık hali, duygusal ve de fiziksel belirtilerle ortaya çıkmaktadır (56). Dijital bağımlılarla ilişkili temel duygusal belirtileri kaygı, depresyon ve izolasyondur; dijital bağımlılığı olanların fiziksel belirtileri arasında sırtın ağrısı durumu, görmede bulanıklık, baş ağrısı, bozulmuş uyku durumları, kilo alıp verme veyahut gerginlik yer alır (59). Karpal tünel sendromu, dijital bağımlıların en önemli belirtilerinden biridir.

2.4.3. Dijital Oyunun Ergen Üstündeki Etkisi

Eğlence Yazılımları Derneği (ESA) tarafından hazırlanan bir rapora göre, oyun endüstrisi 2015 yılında toplam 23,5 milyar dolar gelir bildirdi (60); bu da oyun endüstrisinin küresel ekonomide önemli bir rol oynadığını gösteriyor. Geleneksel

oyunların yanı sıra dijital oyunlar, çocuk ve ergenlerin en çok tercih ettiği aktivitedir. Dijital oyunlar çevrim içi veya çevrim dışı olarak bilgisayarlarda, cep telefonlarında ve tabletlerde, ev veya avuç içi oyun konsollarında oynanabilir.

Dijital oyunların hem olumsuz hem de olumlu etkileri vardır. Çalışmalar, dijital oyunların yeme bozukluğuyla ilgili bazı sorunları (davranışsal, fiziksel veya psikolojik) iyileştirmede bazı faydalarını göstermiştir (61). Meta-analiz çalışmasına göre, dijital oyun müdahalelerinin ruhsal hastalıklara bağlı belirtilerin azaltılmasında faydalı olabileceği öne sürülmektedir (62). Bazı araştırmalar dijital oyunların ergenlerin psikolojik değerlendirilmesinde ve terapi süreci ve tedavisinde kullanılabileceğini göstermiştir (63,64,65). Dilin geliştirilmesinde dijital oyunlardan yararlanılabilir (66). Dijital oyunların akademik becerilerin arttırılmasında da faydaları vardır. Dijital araçlarla (oyunlar, alıştırmalar) çalışmak kelime bilgisini geliştirmiştir (67).

Dijital oyunların bazı faydaları olmasına rağmen, oyun bağımlılığı gibi bazı riskleri önlemek için dijital oyunların tasarlanması oldukça zordur ve bağımlılık, dijital oyunların en önemli olumsuz etkilerinden biridir (68).

Birçok Avrupa ülkesini kapsayan karşılaştırmalı bir çalışmada, bilgisayar oyunlarının ergenler arasında en fazla seçilen etkileşimli medya ürünü olarak tespit edilmiştir (69). Dijital teknolojilerin etkilerinden en çok genç beyinler etkilenmektedir ve dolayısıyla gençler bu açıdan toplumdaki en savunmasız gruptur (70). Ergenler, hemen hemen her ortamda dijital oyun oynayabilirler. Bu tür oyunlar, oyuncuların hayatlarında olumlu ya da olumsuz deneyimlere yol açabilmektedir (71). Dijital oyun oynayan kişiler doğal olarak oynadıkları oyunlar hakkında fikir sahibi oluyor, bunlardan faydalıyor ve şikayetçi oluyorlar.

Ergenlerin gelişimsel özellikleri göz önüne alındığında simülasyon oyunlarının sanal sosyalleşme yoluyla kişilik gelişimleri üzerinde olumlu etkileri olabileceği öne sürülmektedir ancak bu tür sosyalleşmeler gerçek dünyaya aktarılmadıkça herhangi bir olumlu etkinin varlığını iddia etmek zor olacaktır (72).

Farklı yaşlardaki çocuk ve ergenlerin internet kullanımını inceleyen bir araştırmada, 13-17 yaş arası ergenlerin internet konusunda ebeveynlerine göre daha bilgili oldukları bulunmuştur (73). Bu, ergenlerin kendi hallerine bırakıldıklarında internette hemen hemen her şeyi yapabileceklerini gösteriyor. Bu nedenle ergenler en fazla dikkat edilmesi gereken kritik grubu oluşturmaktadır. Başka bir çalışmada ise 12-14 yaş arası ergenlerin günde ortalama 137 dakikayı bilgisayar başında geçirdikleri saptanmıştır (74).

Bazı araştırmacılar, dijital oyunların yalnızca olumsuz yönlerine odaklanmanın yüzeysel bir yaklaşım olduğunu savunmaktadır (71,74). Dijital oyunlar, bireylerin eğlenmelerine olanak sağlamaktadır. İyi tasarlanmış bazı sanal oyunlar el-göz koordinasyonunu geliştirir, görsel/mekânsal dikkati artırır ve bilgisayar becerilerinin kazanılmasını kolaylaştırır, bilgisayar tabanlı öğrenme ortamları sunar, görsel zekayı geliştirir, model öğretmen olarak hareket eder (aktif katılım, geri bildirim, tekrarlama yeteneği, motivasyon), fiziksel ağırlarla baş etmeyi kolaylaştırır ve ağırları, oryantiring ve bilişsel koordinasyon için yeni şemaların geliştirilmesine yardımcı olur) ve tedavi amaçlı kullanılır (70). Dijital oyunların diğer olumlu etkileri ise “görsel dikkati bölme stratejileri, mekânsal entegrasyon becerileri, mekânsal yetenekler, ikonik dillerin geliştirilmesidir” (74).

2.4.4. Dijital Oyun Bağımlılığının Eğitim- Öğretime Olan Negatif Etkisi

Teknolojinin son yıllardaki hızlı ilerlemesi, hem avantajları hem de dezavantajları beraberinde getirmiş ve insanların yaşamlarının çeşitli yönlerini önemli ölçüde etkilemiştir (75). Bu evrimin sonucunda ortaya çıkan dikkate değer gelişmelerden biri; bireyler, özellikle de gençler arasında yaygın bir popülerlik ve bağımlılık kazanan internet aracılığıyla çevrim içi oyunların ortaya çıkmasıdır. Bununla birlikte, özellikle günümüz gençleri arasında oyun bağımlılığının yaygınlığına ilişkin endişeler dile getirilmiştir (76,77).

Ülkeler genelinde hızla yayılan dijital oyunun popüleritesinin artmasından bu yana pek çok öğrenci cazibesine kapıldı. Ne yazık ki bu bağımlılık, öğrencilerin doğru beslenme ve uyku alışkanlıklarını ihmal etmesi nedeniyle sağlık açısından olumsuz etkilere yol açmaktadır (77,78,79). Dahası, çevrim içi oyun faaliyetlerine aşırı katılım, öğrencilerin yalnızca oyunla meşgul olmaları nedeniyle sıklıkla dikkat dağılmasına neden olmakta ve kumar, hırsızlık, tehditler ve hatta intihar eğilimleri gibi olumsuz davranışlara yol açmaktadır (80). Sonuç olarak öğrencilerin akademik performansı bu çevrim içi oyunlardan önemli ölçüde etkilenmiştir.

Üstelik çevrim içi oyun oynamak için harcanan aşırı zaman, öğrencilerin genel yaşam tarzı üzerinde zararlı bir etkiye sahip olabilir. Her oyun oturumu önemli miktarda zaman ve finansal kaynak gerektirir, bu da oyun aktivitelerini etkili bir şekilde yönetme ve kontrol etme çabası içinde olan öğrencilerin hayatlarını ve akademik başarılarını zorlaştırır (81,82).

Anekdot niteliğindeki kanıtlar, çevrim içi oyunların bağımlılık yapıcı niteliklere sahip olduğunu ve birçok genç bireyin boş zaman etkinliği olarak günlük yaşamlarının önemli bir parçası haline geldiğini göstermektedir (83). Ne yazık ki teknolojinin sürekli ilerlemesi, özellikle belirli çevrim içi oyun uygulamalarının geliştirilmesi ve benimsenmesiyle olumsuz sonuçlar doğurmuştur (84).

Literatürde; çevrim içi oyun oynamanın bireyin davranışını etkileyebildiği, bu oyunlara uzun süre maruz kalmanın yüksek bağımlılık riski taşıdığı keşfedilmiştir (79,81,82). Bu tür bağımlılık öğrenciler arasında yaygındır ve akademik performanslarını etkilemektedir (85).

Çevrim içi oyun oynamanın öğrenciler arasında hem akademik performansı hem de sosyal davranışı etkilediği bulunmuştur (82,83). Üniversite öğrencileri arasında günlük aşırı oyun oynama, daha zayıf öğrenme yetenekleriyle ilişkilendirilmiştir (86).

2.4.5. Dijital Oyunda Bağımlılığın Aile Yapısına Etkisi

Çevrim içi oyun bağımlılığı; çevrim içi oyunları içerse de çevrim dışı oynanan diğer dijital oyunları içermese de tanı kriterlerine aşına olmak, dijital oyun bağımlılığı hakkında daha fazla bilgi edinmede faydalı olabilir. 2005 senesinden bu yana yaygın olarak dijital oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmalar ciddi derecede yükseliş göstermektedir. Ayrıyeten ailenin, çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerindeki tesiri bu kapsamda oluşan en önemli etkenlerden biridir (87,88,89).

Dijital oyunlar ile internet bağımlılığıyla alakalı yapılan çalışmalar; internete bağımlı olan gençlerin, bağımlılığı oluşmayanlara nazaran ailelerinden daha az razı olduklarını görülmüştür. Ebeveynleri arasında daha fazla çatışma vardı ve ebeveynlerinin kendilerini önemsemediğini hissediyorlardı (90). Örneğin; internet bağımlısı kişilerin, internet bağımlılığı yaşamayanlara nazaran daha kötü bir aile yapısına sahip oldukları tespit edilmiştir. (91,92).

Bu tarz bağımlılıkları gösterenlerin, ailelerinin daha az sevgi sunduğunu ve daha az aile doyumu yaşadıklarını hissettiler. Ayrıyeten baba faktörünün, çocuğuyla arasındaki güçsüz bağın çocuğun internet bağımlılığı ile ilişkili olduğu da tespit edilmiştir (93). Ayrıyeten öbür çalışmalar internet bağımlısı yetişkinlerin, aile işleyişinde bozulma olduğunu ortaya koymuştur. Aile işleyişi davranış yönetimini, sorun çözümlemeyi, rol ve ilişkileri içerir (94,95).

Öte yandan güçlü anne baba desteği alınamaması, yetersiz ve değersiz hissetmek gibi duygu durumlarına yol açabilmektedir. Bundan ötürü insanlar, gerçeklikten

kurtulmak için dijital platformlu oyunları kendilerine kaçış kapısı olarak görmektedirler. İlaveten dijital oyunlar zaman geçtikçe aile içinde uyumsuzluklara da sebep olabilmektedir (96). Öte yandan toplumumuzda birçok ebeveyn karmaşık sosyal ve ekonomik koşullar altında yaşamaktadır. Ancak hayatlarının kritik bir döneminde yaşam standartlarını da korumaları gerekiyor. Böyle bir durum yaşamlarını gölgeleyen stres ve gerginliğe neden olur (97). Öte yandan ebeveynlerin çocuklarıyla iletişim kuracak fazla zamanları ve enerjileri yok. Ayrıca boş zamanlarını doldurarak dijital oyun bağımlılığı gibi sorunların önüne geçememektedirler. (98).

Ancak sosyal planlamacıların dikkate aldığı boyutlardan biri olan aile eğitimi, bağımlılığın aile üyeleri üzerindeki zararlı etkilerinin önlenmesinde veya şiddetinin azaltılmasında hayati bir rol oynayabilir. Ayrıca internet bağımlılığı ve dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmalarda aile eğitiminin ve farklı aile terapisi yaklaşımlarının kullanılmasının çocukların internet bağımlılığını etkili bir şekilde azalttığı bulunmuştur (97,98,99).

2.5. Türkiye’de Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığı konusunda yapılan uluslararası yaygınlık çalışmalarında oyun bağımlılığının %0,3 ile %50 arasında değiştiği tespit edilmiştir (100). Bilhassa Tayvan, Çin ve Kore’ de sorunlu çevrim içi oynanan oyunlara ait davranımların önemli bir toplum sağlığı problemi haline geldiği bildirilmektedir (101). Güneydoğu Asya, Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa’da uzmanlaşmış tedavi merkezlerinin kurulması durumun ciddiyetini yansıtmaktadır (102).

Türkiye’de ulusal düzeyde yaygınlık göstergeleri bulunmamakla birlikte, Irmak ve Erdoğan (3) bağımlı oyuncu oranını %28,8, Temiz ve ark. (4) çalışmalarında %11,1, Binark ve ark. (15) ise %22,6 olarak bulunmuştur.

Diğer taraftan Oyun ve Spor Ajansının yaptığı araştırmaya göre Türkiye’de 30,8 milyon kişi dijital oyun oynuyor; %30’luk pay 10-20 yaş grubuna aitken, en büyük pay %46 ile 21-35 yaş grubuna aittir (103). Diğer araştırmalarda ise 24 milyondan fazla mobil oyun oyuncusunun olduğu ve 15-19 yaş grubunun %90,1’inin mobil oyun oynadığı gösterilmektedir (104). Türkiye, oyun oynayarak geçirilen en fazla süre açısından Rusya ve Polonya’nın ardından üçüncü sırada yer alıyor (105). Video oyun bağımlılığı, video oyunlarının ve bilgisayarların sosyal ve duygusal sorunlara yol açacak derecede aşırı ve sorunlu kullanımı olarak tanımlanmaktadır (106). Türkiye’de video oyunu bağımlılığının %2,1, %3,7, %11,6 ve %15 arasında değiştiği

anlaşılmaktadır (107). Çalışmalarda, bilgisayar oyunu oynamanın ödül devrelerinde uzun vadeli değişikliklere neden olabileceği ve madde bağımlılığına benzer etkiler gösterebileceği ortaya konmuştur (104,106).

2.6. Sosyal Medya

Sosyal medya, kullanıcıları arasında bulunan ilişkilerin profillenmesini ve görünürlüğünü sağlamakta olan web siteleri şeklinde tanımlanmaktadır (108). Bunlar: paylaşım, ilişkiler, gruplar, sohbetler ve profiller için işlevsellik sağlayan web tabanlı uygulamalardır (109).

Sosyal medyaya "Sosyal Medya Siteleri" veya etkileşimi ve ağ oluşturmaya kolaylaştıran bilgi teknolojileri adı verilmektedir (110). Ancak Web2.0 teknolojilerinin sosyal medyanın geliştirilmesinde ve uygulanmasında önemli bir rol oynadığı konusunda geniş bir fikir birliği var gibi görünüyor. Sosyal medyanın bir başka tanımı da "Web 2.0 üzerine kurulu internet tabanlı uygulamalardır ve Web 2.0, kolektif zekadan yararlanma kavramı ve platformunu ifade eder" (111). Facebook, Twitter ve LinkedIn gibi sosyal medya insanlara kapsamlı bir ağ oluşturma olanağı sağlar (112).

"Web 2.0" terimi, internette medya açısından zengin içeriğin oluşturulmasını sağlayan ve yönlendiren bir dizi teknoloji ve ideolojiyi ifade eder (113). Web 2.0'ın kökleri, kullanıcıların özgürce işbirliği yaptığı ve ücretsiz araçları kullanarak çalışmalarını ve bilgilerini birbirleriyle paylaştığı açık kaynak ideolojisine dayanmaktadır. Web 2.0'daki teknolojik gelişmeler ve açık ideoloji, kullanıcı tarafından oluşturulan içeriğin (UGC) ortaya çıkmasını teşvik etti. Sansürsüz ve düşük maliyetle içerik oluşturma ve paylaşma yeteneği olan UGC, sosyal medyanın yayılmasını hızlandırdı. (114).

Bir bilgi sistemi olarak sosyal medya; bir dizi (mevcut) İnternet, iletişim ve bilgi işlem teknolojisine ve bilginin nasıl yaratılması, kullanılması ve paylaşılması gerektiğine ilişkin bir dizi ideolojik inanca dayanmaktadır. (112).

Sosyal medyaya ait bütün tanımlar, sosyal medyanın web ya da internet teknolojilerinin kullanımı manasını taşıdığı noktasında aynı fikirdedirler. Web 2.0'ın açıklık, paylaşım ve entegrasyon ideolojisini takip eden birçok uygulama (web siteleri, mobil uygulamalar, web sistemleri), diğer Web 2.0 uygulamalarıyla programatik entegrasyona izin verir (114). Entegrasyon arayüzlerinin önceden tanımlanmış standartları takip etmesi nedeniyle farklı sistemlerin entegrasyonunun daha kolay ve daha hızlı uygulanmasını sağlayan standart entegrasyon protokollerinin tanımı ve

genelleştirilmesi dikkat çekicidir. 2007 yılında başlatıldı ve 2007 yılında Temsili Devlet Transferi (REST) hizmetleri için Açık Veri Protokolü (OData) tanıtıldı. Sosyal medya tanımı muhtemelen teknolojik (internet ve hareketlilik), ideolojik (açıklık, paylaşım ve entegrasyon) ve işlevsel bileşeni içermelidir (101).

2.6.1. Sosyal Medyanın Gelişimi

Modern anlamda sosyal medyanın tarihi, 1997 yılında SixDegrees.com'un piyasaya sürülmesiyle başlamış; Facebook, Instagram ve diğerleri gibi büyük sitelerin piyasaya sürülmesiyle ilerlemiştir (115). Sosyal medyanın hızlı gelişimi, mobil iletişim cihazlarının kullanılabilirliği ve 2007 yılında 3G ağlarının kullanıma sunulmasıyla ilişkilidir (116).

Sosyal medyanın geliştirilmesindeki ilk fikir, bir iletişim platformunun oluşturulmasıydı. Sosyal medyanın tanımlarından biri, insanların düşüncelerini ifade edebildiği ve toplu olarak paylaşabildiği anlık iletişimin çevrim içi kanallarıdır (115). Sosyal medyanın temel özellikleri; gerçek zamanlı anlık bilgi, fikirleri ifade etme, içeriği bağımsız olarak seçme ve yayınlama, içeriğin değiştirilmesine (geliştirme, kişiselleştirme) katılma ve iş birliği yapma yeteneğidir (117). Bu etkiler ağ aracılığıyla arkadaşlara, arkadaşların arkadaşlarına ve hatta arkadaşların arkadaşlarına yayılabilir (112).

Modern araştırmalar, sosyal medyada çevrim içi iletişimin ana biçimlerini yansıtmaktadır: sosyal ağlar (Facebook, VKontakte, vb.), bloglar, ortak siteler (Wikipedia), sanat değişim siteleri (YouTube, Instagram), anlık mesajlaşma programları (WhatsApp, Telegram), mikrobloglar (Twitter) ve çok daha fazlası (Popov ve diğerleri, 2019)... İletişim ve kendini gerçekleştirme için çeşitli araç ve fırsatların kullanılması, sosyal iletişim çemberinin genişlemesini sağlar; geleneklerin korunmasına ve temasların sürdürülmesine katkıda bulunur. Ayrıca teknik yeteneklerle desteklenen iletişim; kültürel bağların korunmasına, internette farklı kültürlerin bir arada yaşamasını sağlamaktadır (117). Sosyal medya, bu görüşü destekleyen görüşlerin ve toplulukların oluşmasını sağlayan bir sosyal öğrenme modelini şekillendirmektedir (116).

2.6.2. Sosyal Medyanın Önemi

Bilginin artan önemi ve dijital ekonominin oluşması, dijital araçların toplumun çeşitli alt sistemlerinde aktif kullanımına katkı sağlamaktadır. Dijital ekonominin en önemli unsuru sosyal medyadır; bir yandan toplumda zaten var olan sosyal temaslara

aracılık eder, diğer yandan sosyal medya belirli teknolojilerin kullanımıyla yeni bir dijital iletişim yaratır. Böylece yeni sosyal ağların ve etkileşimlerin oluşmasına katkıda bulunulur (118).

Toplumda sosyal medyanın kullanımı çok çeşitlidir: kişisel kendini ifade etme ve iletişimden girişimci girişimlere ve politik aktivizme kadar. Sosyal medyanın bir iletişim aracı olarak potansiyeli tüm dünyada kabul edilmekte ve rolü giderek artmaktadır. Sosyal medya her yıl sadece iş dünyası için değil politikacılar için de yeni fırsatlar yaratıyor. Dijital teknolojilerin tanıtımı, modern iş dünyasının ve kamu yönetiminin birçok alanında ekonomik ve sosyal etkileşimin tüm düzeylerinde gerçekleşmektedir (119).

2.6.3. Sosyal Medyanın Özellikleri

Sosyal medyanın geleneksel medyaya göre birçok avantajlı özelliği bulunmaktadır. Bu özellikler sosyal medya teknolojisinden türetilmiştir. Sosyal medyanın gelişmesiyle birlikte güçlenmeye devam eden dört özelliği bulunmaktadır. Bu makale, sosyal medyanın bilgi zincirinin bir parçası olması nedeniyle sosyal medya özelliklerini aşağıdaki gibi verebiliriz (120):

a) Entegrasyon: Entegrasyon temel olarak farklı özelliklere sahip yüz milyonlarca dağınık kullanıcının entegrasyonu olarak ortaya çıkar. Sosyal medya, dünyanın her yerindeki kullanıcıları aynı platformda bilgi alışverişinde bulunmak ve paylaşmak için birbirine bağlar. Entegrasyon, küçük dünya teorisinin ve ademimerkeziyetçilik ilkesinin bir armağanıdır. Bu özellik, sosyal medyanın başlangıç ve keşif aşamasında ortaya çıkan ve geliştikçe gelişen TCP/IP protokolü ve WWW teknolojileri gibi bilgi entegrasyon teknolojilerinden kaynaklanmaktadır. Veri entegrasyon teknolojisi, heterojen veriler, platformlar ve terminallerin ara bağlantıyı sağlaması için etkili bir garanti sağlar. Bu, bilginin en kısa yolunu kısaltır ve kullanıcının "güçlü bağları" sürdürmesini ve sosyal medyanın "zayıf ilişkilerini" genişletmesini daha iyi destekler. Böylece küçük dünya olgusu açıkça ortaya çıkıyor. Kullanıcıların ve veri kaynaklarının entegrasyonu, sosyal medyada Matthew etkisini gösteriyor.

b) Zaman Etkinliği: Sosyal medya veri alışverişindeki gecikme ihmal edilebilir düzeydedir. Bir sosyal medya kullanıcısı istediği zaman anında bilgi gönderip alabilir, bu da bilgi alışverişinin senkronizasyonu ve kullanıcının ihtiyaç duyduğu bilgiye hızlı

bir şekilde ulaşabilmesi anlamına gelir. Zaman verimliliği zekanın değerinin önemli bir ölçüsüdür. Zekânın yaşlanması ve değerinin azalması zamanın verimsizliğinden kaynaklanmaktadır. Bu nedenle sosyal medya verileri değerlidir ve kullanıcıların ilgisini çekmektedir. Bu faydalar karakteristik faktörlerdir. Bilgi teknolojisi, mobil terminal teknolojisi ve ağ teknolojisi, sosyal medyanın zaman verimliliğini sürekli artıran hızlı, geniş bantlı, akıllı ve kullanımı kolay bir teknolojidir. Bu süreç, sosyal medyanın evrimi boyunca devam etmektedir.

c) En Az Çaba: Sosyal medyanın kullanımı neredeyse açık ve ücretsizdir, kullanıcıların özel beceriye veya özel eğitime ihtiyacı yoktur, sosyal medyayı rahatlıkla kullanabilirler. Böylece kullanıcı, sosyal medya bilgi ve bilgilerini edinme ve kullanma konusunda en az çabayı gösterir. Bu, bilgisayar bilimlerinde en az çaba ilkesinin bir uygulamasıdır. Sosyal medyada kullanılan tüm teknolojiler, kullanıcının bilgiyi arama ve kullanma konusunda mümkün olduğunca az çaba göstermesine yardımcı olmakta ve teknoloji, sosyal medyanın itici gücü olmaktadır. Asgari sosyal medya çabası, veri biliminin temel ilkeleri olan Zipf yasasını takip etmektir. Bu, sosyal medyada "tek güç" ve "farklı güç" olmak üzere iki karşıt gücün olduğu anlamına geliyor. Öte yandan bu iki gücün rolü devreye giriyor, sosyal medyadaki bilgilerin yönetimi ve kullanımı kolay olsun diye kısa ve basit tutmayı umuyoruz. Öte yandan sosyal medya bilgilerinin detaylı ve çok yönlü olmasını istiyoruz ki daha fazla değer elde edebilelim. Sosyal medyadan bilgi alma teknikleri, bilgiye erişimi ve bilgiyi kullanmayı geliştirmek için sosyal medyanın "tek gücünden" yararlanabilir. Bu da gelişim dengesini bozuyor ve sosyal medyayı keşif aşamasından büyüme aşamasına taşıyor.

d) Düzenlilik: Sosyal medyanın dinamiği ve izleyici kitlesi, sosyal medyayı düzenli hale getirir. Bildiğimiz gibi WEB2.0 sayesinde sosyal medya açık ve dinamiktir. Sosyal medyayı bir sistem olarak ele alırsak bu, bilgi biliminin "dağıtıcı yapılar" teorisindeki "Açık ve dinamik bir sistem, düzensiz ve kaotik durumdan yeni bir tür mekân ve özellik düzenli duruma kendiliğinden dönüşecektir." ilkesiyle eşleşecektir. Sosyal medyada kitlesel kullanıcı ve bilgi vardır, bu da sosyal medyanın bilgi sistemine çok fazla entropi akışı sağlayacak ve bu da sosyal medya sisteminin dengeye ulaşmasını veya yeni bir bilgi sistemi oluşturmasını sağlayacaktır. Yani sosyal medya zekâsının birikmesi, yenilenmesi ve eskimesi geleneksel medyaya göre daha hızlıdır. Bu aynı zamanda sosyal medya bilgilerinin kendi kendini organize etme mekanizmasını yansıtarak sosyal medyanın kaos ve düzen olgusunu da açıklayabilir. Sosyal medya kullanıcıları bilgileri düzenleyip revize edebildiğinden sosyal medyadaki yanlış ve

gereksiz bilgiler filtrelenecektir. İnsan yaratıcılığının ve zekâ düzeninin bu şekilde kullanılması, tüm sosyal medya bilgilerini daha değerli kılmaktadır (120).

2.6.4. Sosyal Medya Bağımlılığı

Literatürde internet bağımlılığı internetin olumsuz sonuçlar doğuracak şekilde aşırı kullanımı olarak tanımlansa da Constantinides ve Stagno sosyal medya bağımlılığını “kontrol etme davranışını da içeren internet bağımlılığının bir alt türü” olarak tanımlamıştır (121). Bu durum alışkanlığa dönüşebilen ve sonunda refahı ve genel yaşam kalitesini etkileyebilecek takıntılı davranışlarla ilişkili olabilir. Bu nedenle; bu çalışma bağlamında bağımlılık, genç kullanıcılar üzerinde olumsuz etkiler yaratan sosyal medya (örn. Instagram, Facebook, Snapchat ve Twitter) ile aşırı meşguliyet olarak tanımlanabilir. Bu, genç kullanıcıların sosyal medya hesaplarını güncellemeler, beğeniler, yorumlar ve arkadaşlık istekleri açısından sürekli kontrol etmesini de içerir (122).

Sosyal Medya Bağımlılığı (SMA), sosyal medya platformlarına aşırı düzeyde bağımlılık nedeniyle kişinin bireysel yaşamını ve işlevini engelleyen davranışsal bir bağımlılıktır (123). Günlük hayata katılma ve sosyal yükümlülükleri yerine getirme pahasına sanal dünyaya dalmış biri olarak nitelendirilebilir. İnsanların popüler eğlence etkinlikleri son yıllarda daha çok çevrim içi hayat paylaşım platformlarına (TikTok, YouTube ve Instagram gibi) odaklanacak şekilde değişti. İnsanların gerçek dünyadaki faaliyetlerden (örneğin fiziksel sporlar) ziyade ekranlarda daha fazla zaman geçirmesi bir olgu haline geldi ve hem olumlu hem de olumsuz etkiler gözle görülür hale geldi (121).

Giderek daha fazla sosyal medya kullanıcısının çevrim içi hayata bağımlı olduğu teşhis ediliyor. Bu soruna neyin sebep olduğu belirlenmemiştir ancak insanların bu tür anormal faaliyetler için ortalamanın üzerinde zaman harcama eğilimini etkileyen çeşitli faktörler, gelir düzeyleri, daha önceki istismarın travması, fizyolojik hastalık gibi farklı yönlerden ileri sürülmektedir. İnternet bağımlılığının ölçüsü ilk olarak 1998 yılında internet bağımlılığının psikolojik alanında çalışan tanınmış bir araştırmacı olan Dr. Kimberly Young tarafından kişinin internet bağımlılığının ciddiyetini belirtmek için oluşturulmuştur. Farklı şiddet seviyelerinde, semptomlar geniş bir aralıkta değişmektedir; bunlar arasında işlevsel yeteneğin bozulması, çevrim dışı sosyal aktivitelerin hızla kesilmesi ve sosyal platformlarla etkileşimde bulunulduğunda olumsuz duyguların engellenmesi yer almaktadır (124).

Bu platformlara bağımlılık aynı zamanda hem zihinsel hem de fiziksel açıdan olumsuz etki göstermektedir. Önceki araştırmalar, orta düzeyde bağımlılığı olan kişilerin, yaşamlarının ilerleyen dönemlerinde depresif belirtiler geliştirme olasılığının 1,5 kat daha fazla olduğunu buldu (125).

2.7. Türkiye’de Sosyal Medya Bağımlılığı

Günümüzde pek çok sosyal medya sitesi bulunmaktadır. Bu çalışmada sosyal medya platformları olarak yalnızca Facebook, Twitter, Instagram, Swarm ve Snapchat’i ele aldık. İşte bunların bazı kısa açıklamaları: Facebook; üyelerinin yorum, fotoğraf, video ve makale paylaşabildiği ve "beğen", "yorum yap" ve "paylaş" kullanarak diğer platform üyeleriyle etkileşime girebildiği, kullanıcı tarafından oluşturulan bir sitedir (126).

Facebook'un Türkiye’de 42 milyondan fazla kullanıcısı bulunmaktadır ve bunların %83’ü Ağustos 2016 itibarıyla mobil kullanıcıdır (127). Twitter, kayıtlı kullanıcılarının "tweet" adı verilen kısa yorumları paylaşmasına olanak tanıyan bir platformdur. Kullanıcılar ayrıca takipçileriyle fotoğraf ve video paylaşabiliyor. Türkiye’de 13 milyon Twitter hesabı bulunuyor; bu kullanıcıların %91’i Twitter’ı mobil cihazlarda kullanıyor (128).

Instagram; kayıtlı kullanıcıların fotoğraf çekmesine, paylaşmasına ve yorum yapmasına olanak tanıyan fotoğraf paylaşım platformudur. Instagram’ın Türkiye’de tamamı mobil kullanıcı olmak üzere 22 milyon kullanıcısı bulunmaktadır (129). Swarm, kullanıcıların kafe, restoran, mağaza vb. gibi o anda nerede olduklarını belirtebilecekleri bir mobil uygulamadır. Swarm’ın özel satış temsilcisi Publik’e göre bu süreç "check-in" işlemidir. Swarm’ın Türkiye’de 7,2 milyon kullanıcısı bulunmaktadır (130).

Snapchat, kullanıcıların 24 saat içinde otomatik olarak silinen “kendi kendini imha eden” fotoğraf ve videoları paylaşabilecekleri/yayınlayabilecekleri bir mobil uygulamadır (131,132). Diğer sosyal medya platformlarıyla karşılaştırıldığında bu platform nispeten yenidir. Türkiye’de 3 milyon kullanıcısı bulunan ve çoğunlukla 13-34 yaş aralığındakilerin kullandığı Snapchat, diğer tüm sosyal medya platformlarının kendi kendini yok etme özelliği olan özgün tasarımlarına entegre ettiği yeni trendin öncülüğünü yaptı (133,134).

Günümüz dünyasında milyarlarca insanın düzenli olarak sosyal medyayı ziyaret etmesi normal bir davranıştır. Ancak araştırmacılar, sosyal medya kullanımının bu

normal davranışları patolojik ve kompulsif davranış kalıplarına dönüştürebileceğini fark ettiler.

2.8. Akademik Başarı

Araştırmacıların öğrenci başarısını neyin oluşturduğunu tanımlamakta tereddüt etmeleri şaşırtıcı değil. Terim, çok sayıda öğrenci sonucunu kapsayan kapsamlı bir ifade olarak artan sıklıkta uygulanmıştır. 'Akademik başarı' terimi, terimin uygulanmasını eğitimsel deneyimlere özgü sonuçların elde edilmesiyle sınırlandırmayı amaçlayan incelikli tanımlayıcı 'akademik' ile sadece biraz daha dardır (135).

Akademik başarıyı destekleyen yapıların belirlenmesiyle ilgili çalışmaların çoğalması, muhtemelen genel değerlendirme hareketiyle ve kurumların öğrenci öğrenmesini ve gelişimini kanıtlama yönünde artan baskılarıyla bağlantılıdır. Öğrenme ve gelişimin psikolojik ve psikososyal süreçlerini değerlendirmek her zaman karmaşık olmuştur ancak ilgilenilen sonucun net bir şekilde tanımlanmaması durumunda bu tür bir ölçüm giderek zorlaşmaktadır (136). Aslında Terenzini (1989), iyi değerlendirmenin temel ilkesinin, ölçmeye çalıştığınız şeyi açıkça ifade etmek olduğunu ileri sürer (135). Akademik başarı teriminin şu anda derece kazanımından ahlaki gelişime kadar geniş bir yelpazedeki eğitim sonuçlarını kapsayan şekilsiz bir yapı olarak işlev gördüğünü iddia ediyoruz.

Akademik başarının tanımıyla ilgili belirsizlik kısmen onun doğası gereği perspektifsel doğasına bağlanmaktadır. Farklı seçmenler başarıyı ve dolayısıyla akademik başarıyı farklı görüyor. Örneğin; bir İngilizce Bölümü Başkanı, mezunların kariyer terfi geçmişlerini akademik başarının bir göstergesi olarak kullanmayı düşünmese de bir kariyer hizmetleri yöneticisi bunu neredeyse kesinlikle yapar. Bu örnekte öğretim üyesi, akademik başarının özellikle derslerin tamamlanması yoluyla gösterilen belirli bilgi ve becerilerin kazanılması anlamına geldiğini iddia edebilir (135).

Yönetici de akademik başarının, mezunların kendi derece alanları dahilinde veya bunlarla ilgili meslekleri edinme ve bu mesleklerde ilerleme yeteneği anlamına geldiğini iddia edebilir. Her iki argüman da akademik başarının mevcut amorf yapısı ve terimin öğrenciler için bölüm hedefleri bağlamında gerekli uygulaması kapsamında geçerlidir. Terimin bu kadar geniş bir şekilde uygulanması, eğitimcilerin ve yöneticilerin akademik başarıyı net bir şekilde inceleme ve dolayısıyla kurumsal etkililiği artırmaya yönelik eylemlere öncelik verme yeteneğini sınırlamaktadır (136).

2.8.1. Teknoloji Kullanımının Akademik Başarıya Etkisi

Cep telefonu, internet ve bilgisayar gibi yeni teknolojilerin gelişmesi yeni bir soruyu gündeme getirdi. Yeni teknolojilerin kullanımının öğrencinin akademik başarısı üzerinde herhangi bir etkisi var mı? Bu soruyu cevaplamak kolay değil çünkü bu yeni teknolojiler öğrencilerle çeşitli şekillerde etkileşime giriyor. Eğitim ekonomisinin gelişen bu alanı her geçen gün büyümektedir. Özellikle mobil öğrenme teorisini takip eden araştırmacılar, mobil öğrenmenin öğrencilerin öğrenmesine iki şekilde katkı sağladığına inanmaktadır (37). Birincisi, teknolojik cihazlar eğitim çıktılarına erişimi etkilemektedir. İkincisi, öğretim yöntemlerinin kalitesini ve türlerini geliştirirler (37).

Türkiye'deki öğrenciler arkadaşlarıyla iletişim kurmak veya oyun oynamak için internete bağlanabilmektedir. Bu etkinlikler öğrencilerin rahatlamasına yardımcı olur ancak ders sırasında kullanılırsa veya öğrenciler bu etkinliklere bağımlı hale gelirse çok dikkat dağınık hale gelebilir. Başka bir deyişle, Türkiye'de lise öğrencilerine yönelik önemli miktarda uzaktan eğitim materyali ve çevrim içi ders mevcuttur. “Çevrim içi hizmetler” veya “internet” eğitim amaçlı kullanılabileceği gibi öğrencilerin öğreniminden dikkati dağıtacak başka amaçlar için de kullanılabilir. Dolayısıyla her kültür ve ülke farklı şekilde etkilendiğinden bu çalışma alanında farklı ülke ve dönemlerden daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır.

2.9. Literatürle İlgili Yapılmış Çalışmalar

Çiftçi (138), devlete ait bir üniversitenin meslek yüksekokulunda okumakta olan 37'si erkek, 77'si kız olan 114 öğrenciyle çalışarak üniversite öğrencilerinin sosyal medya bağımlılıklarını inceledi. Araştırmanın materyali "Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği" kullanılarak yüz yüze anket yöntemi kullanılarak yapılmıştır. Araştırmada sosyal medya bağımlılığında cinsiyet, yaş, eğitim düzeyi ve internet kullanım sıklığı belirleyici rol oynuyor. Katılımcılardan 6'sı günde 3-5 saat, 6'sı ise 5 saat ve daha fazla internet kullanmaktadır. Cinsiyete göre erkeklerin kızlara göre daha bağımlı oldukları, kontrollü hareket edemedikleri ve kendileriyle çatıştıkları tespit edilmiştir. Ayrıca bağımlılık düzeyi eğitim düzeyiyle eş zamanlı olarak artmaktadır.

Çömlekçi ve Başol (139), gençlerin sosyal medya kullanım amaçları ile sosyal medya bağımlılığı arasındaki ilişkiyi araştıran bir çalışma üretmişlerdir. 763 üniversite öğrencisinin katıldığı araştırmanın sonuçlarına göre; Katılımcılar sosyal medyayı çoğunlukla eğlence, iletişim ve güncel kalmak amacıyla kullanmaktadır. Ayrıca

araştırma sonuçları gençlerin günde ortalama 4 saat 16 dakikayı sosyal medyada geçirdiklerini ortaya çıkarmıştır.

Rahman ve Razak (140); genç yetişkinlerin sosyal medya bağımlısı olup olmadığını incelemek amacıyla yaptıkları çalışmada, sosyal medya bağımlılığının duygularını etkileyip etkilemeyeceğini analiz ederek sosyal medya bağımlılık düzeylerini tespit etmişlerdir. Bu çalışma Shah Alam'daki Universiti Teknologi MARA ana kampüsünde gerçekleştirilmiştir. Ankete üniversitenin farklı geçmişlerinden, eğitim düzeylerinden ve fakültelerinden 380 öğrenci katılmıştır. Bu çalışma, öğrencilerin bağımlılık düzeyinin hafif olduğunu ve şiddetli olmadığını ortaya koydu. Öğrencilerin çoğunluğunun üçten fazla sosyal medya hesabı bulunmaktadır. Günde beş saatten fazla sosyal medyada vakit geçiriyorlardı. Çoğunluk internet bağımlısı olduğunu söylese de bağımlı olduklarına dair bir belirti yok. Ek olarak çalışma sosyal medya bağımlılığı ile bunun duygular üzerindeki etkisi arasında anlamlı bir ilişki buldu. Sosyal medya bağımlılığının genç yetişkinlerin duyguları üzerinde etkisi olduğu ortaya çıkmıştır.

Sahranç ve Urhan (141), Üniversite Öğrencilerinde Sosyal Medya Bağımlılığı ile Öz Düzenleme Süreçleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi başlıklı çalışmalarında, 18-29 yaşları arasındaki 329 (234 kadın, 95 erkek) üniversite öğrencisinden oluşan bir örneklem üzerinde çalışmışlardır. Sonuç olarak sosyal medya bağımlılığı ile öz düzenleme yöntemleri arasında cinsiyet farklılığı bulunamamıştır. Araştırmada üniversite öğrencilerinin ortalama sosyal medya bağımlılık puanlarının yüksek olduğu görüldü.

Hand ile Elham (142), Afganistan'daki öğrencilerin depresyon durumu ile sosyal medyaya ait bağımlılık durumu arasındaki ilişkiyi inceleyen bir araştırma gerçekleştirmişlerdir. Araştırma olasılık tabakalı örnekleme yöntemini kullandı ve Kimberly Young'ın yöntemini kopyalamak için 35 maddelik bir anket dağıttı. Afganistan'daki üç üniversiteden 384 öğrenci katıldı. Bulgular, siyasi istikrar, düşük okuryazarlık düzeyi, zayıf ekonomi ve Afganistan gibi en az gelişmiş ülkelerdeki çatışmalar gibi sosyopolitik ortamdan bağımsız olarak her iki teoriyi de doğruladı.

Yıldız ve Çengel (143)'in yaptığı araştırmanın amacı genç yetişkinlerin sosyal medya bağımlılık düzeylerini incelemektir. Araştırmanın örneklemini Türkiye'de bir devlet üniversitesinin farklı bölümlerinde öğrenim gören, yaş aralığı 18-30 ve üzeri olan 201 üniversiteli öğrenciden meydana gelmektedir. Araştırmada veri toplama aracı olarak geliştirici yazarlardan izin alınarak Şahin ve Yağcı (2017) tarafından geliştirilen “Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği – Yetişkin Formu” ölçeği kullanılmıştır. Araştırmada

nicel araştırma yöntemlerinden biri olan ilişkisel tarama yöntemi kullanılmıştır. Sonuç olarak gençlerin cinsiyet, yaş, günlük internet ve sosyal medya kullanım değişkenleri ile sosyal medya bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Ayrıca üniversite öğrencilerinin ortalama sosyal medya bağımlılık puanlarının da yüksek olduğu belirlendi.



3. MATERYAL ve METOT

3.1. Araştırma Modeli

Bu çalışma, Spor Yöneticiliği alanında eğitim alan öğrencilerin dijital oyunlar ile sosyal medya bağımlılık düzeyleriyle akademik başarıları arasındaki ilişkinin tespit edilmesi amacı doğrultusunda ilişkisel tarama modeli olarak hazırlanmıştır. İlişkisel tarama, değişkenlerin fazla sayıda olduğu çalışmalarda değişimlerin varlığı ya da düzeylerini belirleyen araştırma modeli türüdür (Karasar, 2013).

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Malatya İnönü Üniversitesi Spor Yöneticiliği Bölümünde eğitim gören aktif 182 öğrenci oluştururken, örneklemi ise seçkisiz örneklem türüne göre belirlenen 118 kişi oluşturdu.

3.3. Veri Toplama Aracı

Araştırmanın veri toplama araçları olarak Hazar ve Hazar'ın (2019) uyarladığı “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, Tutgun'un (2015) şekillendirdiği "Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği" ve Odacı ve diğ. (2017) geliştirdiği "Akademik Mükemmeliyetçilik Ölçeği" kullanıldı.

3.3.1. Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği (DOBÖ)

Hazar ve Hazar'ın (145) uyarladığı ölçek, aynı araştırmacı tarafından 2017'de geliştirdikleri “Çocuklarda Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği” referans alınarak hazırlanmıştır. Yapılan faktör analizinde, 21 madde bulunan ölçek 3 faktörlü (Duygu değişimi-dalma, Yoksunluk- arayış, Aşırı odaklanma- erteleme) yapıda sahip olduğu tespit edilmiştir. Aşırı odaklanma- erteleme boyutunda öz değer 9,598, açıklanan varyans %45,702; Yoksunluk-arayış boyutunda öz değer 1,637, açıklanan varyans %7,798 ve Duygu değişimi- dalma boyutunda öz değer 1,286, açıklanan varyans %6,117 olarak tespit edilirken toplam varyans ise % 59, 62 olduğu bulunmuştur. Ayrıca Kronbak alfa iç tutarlılığı α Aşırı odaklanma-erteleme = ,93; α Yoksunluk-arayış= ,88 ve α Duygu değişimi-dalma= ,75 ve ölçeğin genelinde, 93 tespit edilmiştir. Ölçek ifadesi değerlendirilirken 5'li likert tipi olan ölçek (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 5=Tamamen Katılıyorum) şeklinde hazırlanmıştır. Ölçeğin en düşük puanı “21”, en yüksek ise “105” olarak belirlenmiştir. Ölçek puanlarının sıralandırılmasında ise; “1-21: Normal

grup, 22-42: Az riskli grup, 43-63 Riskli grup, 64-84 Bağımlı grup, 85-105 Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak ele alınmaktadır (145).

3.3.2. Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği

Tutgun-Ünal'ın (146) 2015' de üniversite öğrencilerinde sosyal medya bağımlılığını şekillendiren "Sosyal Medya Bağımlılık Ölçeği" Beşli Likert tipinde hazırlanmıştır. Ölçek 4 unsurdan meydana gelir. Bu unsurları uğraş, duygu-hal düzenlemek, tekrerr etmek ve çatışmaktır. Ölçek toplam Cronbach Alfa değeri 0.967 olması ölçek güvenilirliğini sağlamaktadır. Her zaman = 5, Hiçbir zaman = 1 olmak kaydı ile 1 ile 5 arasında puanlandırılan ölçeğe ait en düşük puan 41, en yükseği ise 205' dir.

3.3.3. Akademik Mükemmeliyetçilik Ölçeği

Ölçek Odacı ve diğerleri tarafından geliştirilmiş olup üniversite öğrencilerinin akademik mükemmeliyetçilik düzeylerini değerlendirmek amacıyla kullanılmaktadır (147). 13 maddeden oluşmakta ve katılımcılara her bir madde için 1 ile 5 arasında değişen derecelendirme yapmalarını isteyen 5' li likert tipinde tasarlanmıştır (1= Kesinlikle Katılmıyorum, 5= Kesinlikle Katılıyorum). Ölçüm cihazında herhangi bir çevirici maddesi bulunmamaktadır. Puan aralığı, en düşük puan 13 ve en yüksek puanının ise 65 olarak belirlenmesiyle tanımlanmıştır. Yüksek puanlar, katılımcıların akademik mükemmeliyetçilik düzeylerinin yüksek olduğunu göstermektedir. Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı ise 0,82 olarak hesap edilmiştir.

3.4. Verilerin Analizi

SPSS 28.0 paket programı kullanılarak sürekli verilerin analizi gerçekleştirilmiştir. Verilerin dağılımı ile normal dağılım arasındaki fark Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk testleri kullanılarak incelenmiştir. İkili karşılaştırmalar için bağımsız gruplar için T-testi (nonparametrik veriler için Mann Whitney U testi) kullanılmış, çoklu karşılaştırmalar için ise tek yönlü ANOVA testi (nonparametrik veriler için Kruskal-Wallis Testi) uygulanmıştır. Çoklu karşılaştırmalarda anlamlı sonuçların elde edilmesi durumunda, post hoc test olarak Tukey testi (nonparametrik veriler için Bonferroni düzeltilmiş, Mann-Whitney U Testi) kullanılmıştır. Tüm testlerde anlamlılık düzeyi $\alpha=0.05$ olarak belirlenmiştir.

4. BULGULAR

Tablo 4.1. Normallik analizi

	Kolmogorov-Smirov ^a			Shapro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Dijital oyunda bağımlılık	.191	118	<.106	.863	118	<.102
Sosyal medyada bağımlılık	.106	118	.361	.966	118	.406
Akademik başarıda düzey	.119	118	<.282	.962	118	.301

Kolmogorov-Smirov ve Shapro-Wilk testine ait sonuçlar; dijital oyuna olan bağımlılık, sosyal medyaya olan bağımlılık ve akademiksel başarı seviyeleri değişkeninin normal dağılımlara uygun olma durumu incelenmiştir. Dijital oyuna olan bağımlılıkta Kolmogorov-Smirnov testinin sonuçları ($p < 0,106$) ve Shapro-Wilk testinin sonuçları anlamlı ($p < 0,102$) görüldü. Bu sonuçlar değişkenlerin normal dağılımda olmadıklarını göstermiştir. Sosyal medyaya ait olan bağımlılık değişkenine göre iki test neticesinde de anlam ilişkisi bulunmamıştır (Kolmogorov-Smirov $p = 0,361$; Shapro-Wilk $p = 0,406$), kısacası değişkenlerin normal dağılıma uygun olduğu belirlenmiştir. Akademiksel başarının seviye değişkenindeyse Kolmogorov-Smirov testi ($p < 0,282$) ve Shapro-Wilk testinde anlam ilişkisi bulunmamıştır ($p = 0,301$), elde edilen bu sonuçlar akademiksel başarının seviye değişkeninin normal dağılıma elverişlidir neticesine ulaşılmıştır.

Tablo 4.2. Dijital oyunun ve Sosyal medyanın bağımlılığını tanımlayıcı istatistikler

	N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
Dijital oyunda bağımlılık	118	21.0	105.0	42.923	20.3969
Sosyal medyada bağımlılık	118	30.0	150.0	70.966	26.1504

Tablo 4.2. dijital oyuna ait bağımlılık ve sosyal medyaya ait bağımlılık değişkenleriyle ilgili tanımlayıcı istatistiksel verileri göstermektedir. Dijital oyuna ait bağımlılık için 118 katılımcının min. puanı 21, max. puanı 105’ tir, ortalama puanı 42.923 ve standart sapma 20.3969 şeklinde tespit edilmiştir. Sosyal medyaya ait bağımlılık için, aynı şekilde 118 katılımcının min. puanı 30, max. puanı 150’ dir, ortalama puanı 70.966 ve standart sapması 26.1504 şeklinde bulunmuştur. Elde edilen bulgular, sosyal medyaya ait bağımlılık puanlarının dijital oyuna ait bağımlılık puanlarına göre daha fazla ve daha geniş bir dağılım gösterdiğini sunmaktadır.

Tablo 4.3. Dijital oyun-Sosyal medyaya ait bağımlılık durumunun cinsiyet değişkenine göre karşılaştırılması

	Cinsiyetiniz	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	p
Dijital oyunda bağımlılık	Erkek	60	48.233	23.2330	2.9993	2.97	.004
	Kadın	58	37.431	15.3258	2.0123		
Sosyal medyada bağımlılık	Erkek	60	72.416	27.3293	3.5282	0.61	.052
	Kadın	58	69.465	25.0215	3.2854		

Tablo 4.3, dijital oyuna olan bağımlılık ve sosyal medyaya olan bağımlılık sonuçlarının cinsiyet değişkenine göre kıyaslanmasını sunmaktadır. Dijital oyununa ait bağımlılıkta erkek olanların (n=60) ortalama skoru 48.233, standart sapması 23.2330 ve standart hata ortalaması 2.9993’ tür, kadınların (n=58) ortalama skoru 37.431, standart sapması 15.3258 ve standart hata ortalaması 2.01238 şeklinde tespit edilmiştir. Bağımsız örneklem t-testinin verilerine göre, burada görülen fark istatistik verilerince anlamlı görülmüştür (t=2.971, p=0.004). Erkeklerin dijital oyuna olan bağımlılık ölçeği puan ortalaması, kadınların dijital oyuna olan bağımlılık ölçeği puan ortalamasından istatistiksel olarak anlamlı ve büyüktür.

Sosyal medyaya ait bağımlılıkta erkek olanların (n=60) ortalama skoru 72.4167, standart sapması 27.3293 ve standart hata ortalaması 3.5282’ dir, kadınların (n=58) ortalama skoru 69.465. standart sapması 25.0215 ve standart hata ortalaması 3.2854

şeklinde tespit edilmiştir. Bağımsız örneklem t testinin verilerine ait bu görülen fark istatistik verilerince anlamlı sınırdadır ($t=0.611$, $p=0,052$) görülmüştür.

Tablo 4.4. Dijital oyuna ait ve Sosyal medyaya ait bağımlılık sonuçlarının sınıfa göre karşılaştırılması

		N	Mean	Std. Deviation	F	p
Dijital oyunda bağımlılık	1. Sınıf	44	41.181	16.7599	.418	.741
	2. Sınıf	10	41.500	17.1026		
	3. Sınıf	25	46.800	21.7121		
	4. Sınıf	39	42.769	24.1273		
	Total	118	42.923	20.3969		
Sosyal medyada bağımlılık	1. Sınıf	44	67.272	22.5061	.755	.522
	2. Sınıf	10	73.400	24.7709		
	3. Sınıf	25	76.960	24.2357		
	4. Sınıf	39	70.666	31.2244		
	Total	118	70.966	26.1504		

Tablo 4.4, dijital oyuna ait bağımlılık ile sosyal medyaya ait olan bağımlılık skorlarının değişik seviyedeki sınıflara göre kıyaslanmasını ortaya koymaktadır. Dijital oyuna olan bağımlılık için sınıflar arasındaki farklılıklara bakılınca, 1. sınıftaki öğrencilerin ortalama skoru 41.181 ($SS=16.7599$), 2. sınıftaki öğrencilerin ortalama skoru 41.500 ($SS=17.1026$), 3.sınıftaki öğrencilerin ortalama skoru 46,800 ($SS=21.7121$) ve 4.sınıftaki öğrencilerin ortalama skoru 42.769 ($SS=24.1273$) şeklinde ortaya çıkmıştır. ANOVA testinin sonuçlarıncaya, bu farklar istatistik verilerce anlamlı bulunmamıştır ($F=0.418$, $p=0.741$).

Sosyal medyaya olan bağımlılık için, 1. sınıftaki öğrencilerin ortalama skoru 67.272 ($SS=22.5061$), 2. sınıftaki öğrencilerin ortalama skoru 73.400 ($SS=24.7709$), 3.sınıftaki öğrencilerin ortalama skoru 76.960 ($SS=24.2357$) ve 4.sınıftaki öğrencilerin ortalama skoru 70.666 ($SS=31.2244$) şeklinde tespit edilmiştir. ANOVA testinin sonuçlarıncaya, bu farklar da istatistik verilerine göre anlamlı bulunmamıştır ($F=0.755$,

p=0.522). Bulunan sonuçlar, dijital oyunun ve sosyal medyanın bağımlılık skorlarının kaçıncı sınıfta okuduklarına göre anlamlı oranda fark görülmediğini ortaya çıkarmıştır.

Tablo 4.5. Dijital oyuna ait bağımlılık ile Sosyal medyaya ait bağımlılık sonuçlarının gündelik kullanılan süre zarfına göre kıyaslanması

		N	Mean	Std. Deviation	F	p
Dijital oyun bağımlılığı	1-3 saat	39	38.2308	13.83448	6.312	.001
	4-6 saat	58	44.4655	21.16619		
	7-9 saat	13	33.7692	15.14460		
	10-12 saat	3	54.0000	8.71780		
	13 saat ve üzeri	5	78.8000	31.90925		
	Total	118	42.9237	20.39698		
Sosyal medya bağımlılığı	1-3 saat	39	62.2051	22.70541	2.241	.069
	4-6 saat	58	75.9138	25.43880		
	7-9 saat	13	68.3077	26.10359		
	10-12 saat	3	91.0000	16.64332		
	13 saat ve üzeri	5	76.8000	47.23029		
	Total	118	70.9661	26.15043		

Tablo 4.5, dijital oyuna ait bağımlılık ile sosyal medyaya ait bağımlılık sonuçlarının, günlük kullanılan süre zarfına göre kıyaslanmasını ortaya koymaktadır. Dijital oyununa ait bağımlılık için; 1-3 saatlik kullanımın ortalama skoru 38.2308 (SS=13.83448), 4-6 saatlik kullanımın ortalama skoru 44.4655 (SS=21.16619), 7-9 saatlik kullanımın ortalama skoru 33.7692 (SS=15.14460), 10-12 saatlik kullanımın ortalama skoru 54.0000 (SS=8.71780) ve 13 saatlik ve üzerindeki kullanımların ortalama skoru 78.8000 (SS=31.90925) şeklinde tespit edilmiştir. ANOVA testinin sonuçlarına, bulunan farklar istatistik verilerine göre anlamlı bulunmuştur (F=6.312, p=0.001). Gündelik kullanılan süre zarfına göre dijital oyuna olan bağımlılık ölçeği puan ortalaması istatistiksel olarak anlamlı ve büyüktür.

Sosyal medyaya ait olan bağımlılık için; 1-3 saatlik kullanımın ortalama skoru 62.2051 (SS=22.70541), 4-6 saatlik kullanımın ortalama skoru 75.9138 (SS=25.43880), 7-9 saatlik kullanımın ortalama skoru 68.3077 (SS=26.10359), 10-12 saatlik kullanımın

ortalama skoru 91.0000 (SS=16.64332) ve 13 saatlik ve üzeri kullanımın ortalama skoru 76.8000 (SS=47.23029) şeklinde tespit edilmiştir. ANOVA testine ait sonuçlarca, bulunan farklar istatistik verilerine göre anlamlı sınırdadır görülmüştür ($F=2.241$, $p=0.069$). Bulunan sonuçlar, gündelik kullanılan süreye göre hem dijital oyuna hem de sosyal medyaya ait bağımlılık skorlarının üstünde bariz tesiri olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 4.6. Dijital oyunla Sosyal medya bağımlılığına ait sonuçların evinde bilgisayar olup olmamasına göre kıyaslanması

	Evde bilgisayarınız var mı?	N	Mean	Std. Deviation	t	p
Dijital oyun bağımlılığı	Evet	73	43.6575	22.91180	.496	.621
	Hayır	45	41.7333	15.65015		
Sosyal medya bağımlılığı	Evet	73	71.7534	28.89434	.415	.679
	Hayır	45	69.6889	21.20230		

Tablo 4.6, dijital oyuna ait bağımlılık ile sosyal medyaya ait olan bağımlılık sonuçlarının, evinde bilgisayar olup olmamasına göre kıyaslanmasını ortaya koymaktadır. Dijital oyuna ait bağımlılık için; evinde bilgisayar bulunanların ($n=73$) ortalama skoru 43.6575 (SS=22.91180), evinde bilgisayar bulunmayanların ($n=45$) ortalama skoru 41.7333 (SS=15.65015) şeklinde ortaya çıkmıştır. Bağımsız örneklem t-testine ait sonuçlara göre, bu fark istatistik verilerince anlamlı görülmemiştir ($t = 0.496$, $p = 0.621$).

Sosyal medyaya ait bağımlılık için; evinde bilgisayar bulunanların ($n=73$) ortalama skoru 71.7534 (SS=28.89434), evinde bilgisayar bulunmayanların ($n=45$) ortalama skoru 69.6889 (SS=21.20230) şeklinde tespit edilmiştir. Bağımsız örneklem t-testine ait sonuçlara göre, bu fark da istatistik verilerince anlamlı görülmemiştir ($t = 0.415$, $p = 0.679$).

Bu sonuçlara göre, evinde bilgisayar olup olmamasına göre dijital oyunun ve sosyal medyanın bağımlılık seviyesi üstünde anlamlı bir tesirinin bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 4.7. Dijital oyunla Sosyal medya bağımlılığına ait sonuçların akıllı telefon kullanım seviyesine göre kıyaslanması

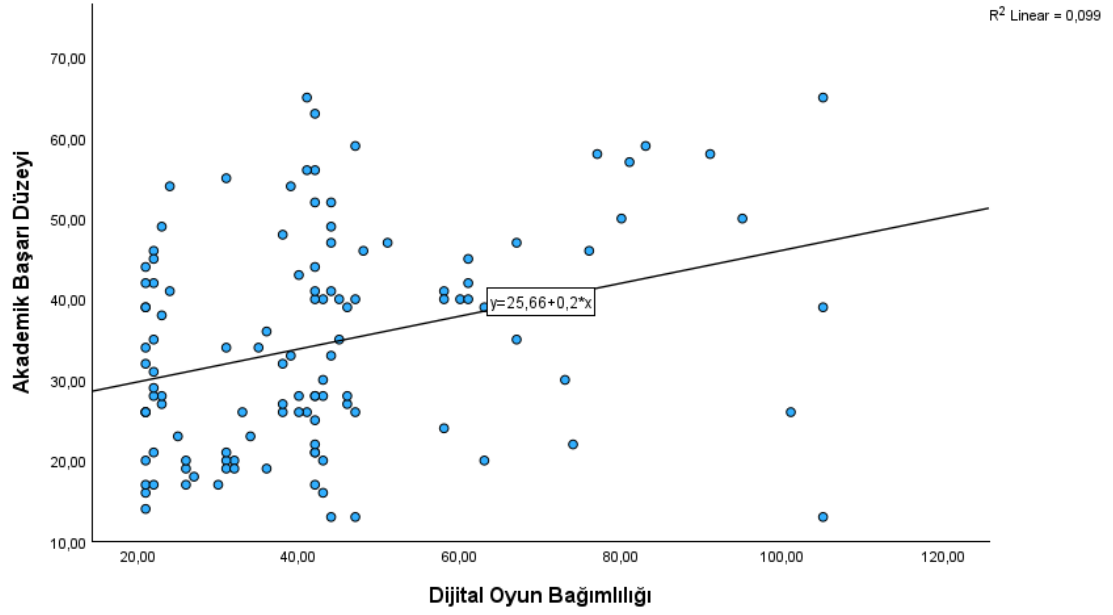
Akıllı telefon kullanıyor musunuz?		N	Mean	Std. Deviation	t	p
Dijital oyun bağımlılığı	Evet	117	42.5983	20.17469	-1.895	.061
	Hayır	1	81.0000	.		
Sosyal medya bağımlılığı	Evet	117	70.6496	26.03490	-1.429	.078
	Hayır	1	108.0000	.		

Tablo 4.7, dijital oyuna ait bağımlılık ile sosyal medyaya ait bağımlılık sonuçlarının akıllı telefon kullanıp kullanmama haline göre kıyaslanmasını ortaya koymaktadır. Dijital oyunun bağımlılık seviyesi için; akıllı telefon kullanımı olanların (n=117) ortalama skoru 42.5983 (SS=20.17469), akıllı telefon kullanımı olmayanların yalnızca birinin sonucu 81.0000 şeklinde tespit edilmiştir. Bağımsız örneklem t-testinin sonuçlarıncı, bu fark istatistik verilerince anlamlı sınıra yakın görülmektedir ($t = -1.895$, $p = 0.061$). Sosyal medyanın bağımlılık seviyesi için; akıllı telefon kullanımı olanların (n=117) ortalama skoru 70.6496 (SS=26.03490), akıllı telefon kullanımı olmayanlardan yalnızca birinin sonucu 108.0000 şeklinde tespit edilmiştir. Bağımsız örneklem t-testinin sonuçlarıncı, bu fark istatistik verilerince anlamlı sınıra yakın olduğu ortaya çıkmıştır ($t = -1.429$, $p = 0.078$). Bulunan sonuçlarca, akıllı telefon kullanıp kullanmama hali dijital oyunla sosyal medyaya ait bağımlılık üstünde bariz bir tesirinin olduğu söylenebilir fakat çalışmaya dahil olup akıllı telefon kullanımı olmayan kişi sayısı çok az olduğundan bu sonuçların genellenebilir oluşunu sınırlandırmaktadır.

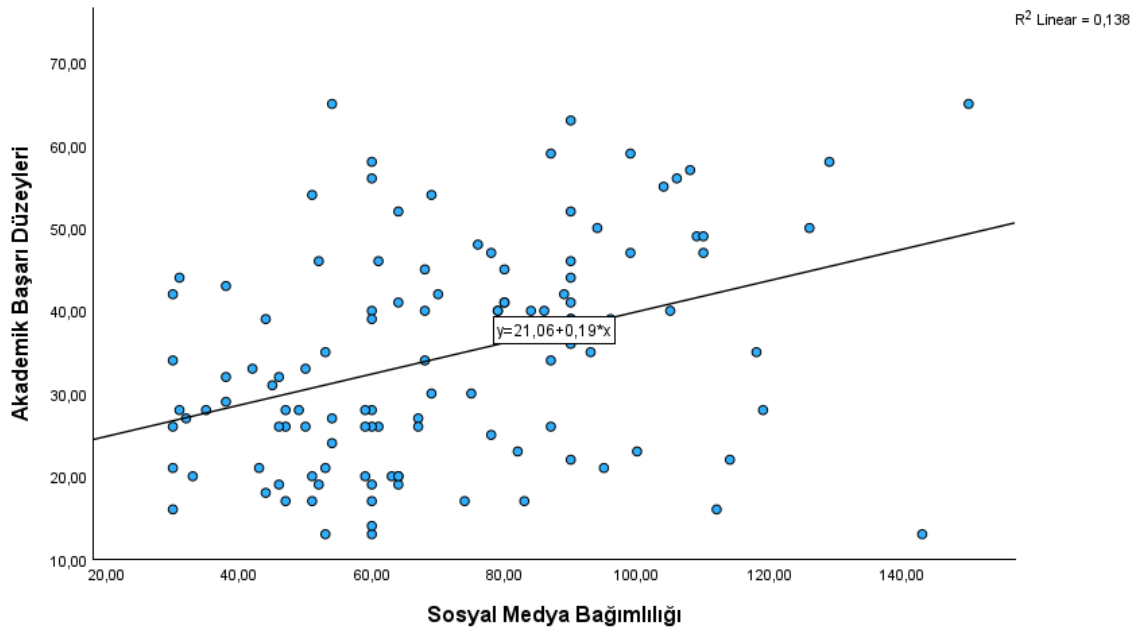
Tablo 4.8. Çalışmaya katılanların Akademik başarısına ait seviyeyle Dijital oyun ve Sosyal medyaya ait bağımlılığın sonuçları arasında bulunan ilişki

		Dijital oyun bağımlılığı	Sosyal medya bağımlılığı	Akademik başarı düzeyi
Dijital	r	1	.497**	.314**
oyun	p		<.001	<.001
bağımlılığı	N	118	118	118
Sosyal	r	.497**	1	.372**
medya	p	<.001		<.001
bağımlılığı	N	118	118	118
Akademik	r	.314**	.372**	1
başarı	p	<.001	<.001	
düzeyi	N	118	118	118

Tablo 4.8, çalışmaya katılanların akademiksel başarı seviyeleriyle dijital oyunun ve sosyal medyanın bağımlılık sonuçları arasında bulunan korelasyonları sunmaktadır. Dijital oyuna ait bağımlılıkla sosyal medyaya ait bağımlılık arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0.497$, $p < 0.001$). Dijital oyuna ait olan bağımlılıkla akademiksel başarı seviyesi arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0.314$, $p < 0.001$). Sosyal medyaya ait olan bağımlılıkla akademiksel başarı seviyesi arasında da pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0.372$, $p < 0.001$). Bulunan sonuçlarca, dijital oyunla sosyal medya bağımlılığının sonuçlarının hem birbirleri arasında hem de akademiksel başarı seviyesiyle anlamlı ilişkileri bulunduğu görülmektedir.



Şekil 4.1. Akademiksel başarı seviyesi ile dijital oyuna ait bağımlılık arasında bulunan doğrusal ilişki



Şekil 4.2. Akademiksel başarı seviyesi ile sosyal medyaya ait bağımlılık arasında bulunan doğrusal ilişki

5. TARTIŞMA

Bu bölümde Spor Yöneticiliği Bölümünde eğitim gören öğrencilerin dijital oyuna ait bağımlılıkları ve sosyal medyaya ait olan bağımlılık seviyeleri ile akademik açıdan gösterdikleri başarı düzeyleri arasında bulunan ilişkiye ilişkin bulgular incelenmektedir.

Yapılan çalışmada dijital oyunun ve sosyal medyanın bağımlılığına ait puanlar cinsiyet değişkenlerine göre karşılaştırılma yapıldığında erkeklerin dijital oyuna olan bağımlılık puanının ortalaması 48.2333, standart sapması 23.23306 ve standart hatası 2.99938 halindeyken kadınlara ait ortalama 37.4310, standart sapması 15, 32583 ve ortalama standart hata 2,01238 olarak bulunmuş ve anlamlı bulunmuştur. Erkeklerin dijital oyuna olan bağımlılık ölçeği puan ortalaması, kadınların dijital oyuna olan bağımlılık ölçeği puan ortalamasından istatistiksel olarak anlamlı ve büyüktür. Erkeklerle ait ortalaması alınmış puan 72,4167, SD 27,32931 ve SD 3,52820' iken kadınlara ait ortalaması alınmış puan 69,4655, SD 25,02155 ve SD 3,28549 idi ve bu istatistiklere göre anlamlı değildi. Sınırdan anlamlı olduğu görülmüştür. (Tablo 4.3). Araştırmayı desteklemek amacıyla Pala ve Erdem (148), üniversitede okumakta olan öğrencilerin dijital oyun tercihleriyle cinsiyetleri arasında bulunan ilişki durumunu araştırmışlar ve cinsiyet ile oyunla ilgili tercihlerinin arasında anlamlı şekilde ilişki olduğu sonucuna varmışlardır. Yanı sıra Bülbül ve arkadaşları (8)'nin araştırmasına bakıldığında erkek olanların takribi üç bölü ikisinin bağımlı ve aday gruplarına, kadın olanlarınsa takribi üç bölü birinin bu gruplara ait olduğu ve gruplar ile gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir bağlantı olduğu anlaşılmaktadır. Öte yandan Ng ve Hastings (138) tarafından yapılan çalışmada internete ait olan bağımlılık ile dijital oyuna ait olan bağımlılığın cinsiyet açısından anlamlı bulunduğu görülmektedir. Yapılmış olan literatür çalışması çalışmamızdan elde edilen sonuçları destekler durumdadırlar.

Bu tez çalışmasında farklı sınıf seviyeleri bakımından dijital oyuna ait bağımlılık ile sosyal medyaya ait olan bağımlılık puanları kıyaslandırıldığında dijital oyuna ait bağımlılık açısından sınıflar arasındaki farklılık durumuna bakılırsa 1. sınıfta okuyan öğrencilerin ortalama puanı 41.1818, 2. sınıf öğrencileri 41.5000 olup 3. sınıf öğrencilerinin puan ortalaması 41.1818, 4. sınıf öğrencilerinin puan ortalaması 42.7692 olup bulunan farklar istatistik verilerince anlamlı değildir. Sosyal medyaya ait

bağımlılığa ilişkin 1. sınıftaki öğrencilerin ortalama puanı 67.2727, 2. sınıftaki öğrencilerin ortalama puanı 73.4000, 3. sınıftaki öğrencilerin ortalama puanı 76.9600 ve 4. sınıftaki öğrencilerin ortalama puanı 70.6667 şeklinde tespit edildi ve bu farklılıklar ortaya çıkmıştır. Ayrıca istatistik verilerince anlamlı bulunmamışlardır. Bulunan sonuçlar dijital oyuna ait ve sosyal medyaya ait olan bağımlılık puanlarında sınıf seviyesince anlamlı oranda farklar olmadığını göstermektedir (Tablo 4.4). Pala ve Erdem (148), üniversitede okuyan öğrencilerin dijital oyuna ait bağımlılıkları ile notları arasında bulunan ilişki durumunu araştırmışlar ve bağımlılıkla sınıf seviyeleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı neticesine varmışlardır. Bilgin'in (149) 10-14 yaşındaki çocuk grubunun dijital oyuna olan bağımlılıklarının seviyeleriyle iletişim kurma yetenekleri arasında bulunan ilişkiyi araştırdığı çalışmada yer alan öğrenci grubunun bilgisayarda oynanan oyunlara bağımlılık durumlarıyla sınıf değişkeni arasında anlamlı oranda farklılık bulunamamıştır. Yapılan çalışmalar, çalışmamızı destekler nitelikte de olsa Horzum'un (141) sonucu ayrı bir özellik sunmaktadır. Çalışmamızın sonuçlarını destekler nitelikteki bir diğer araştırma ise Şahin ve Tuğrul'un (150) çalışmasıdır. Araştırmanın örneklem grubunda yer alan 4. ile 5. sınıfta öğrenim gören öğrencilerinden 5. sınıftaki öğrencilerin bilgisayar oyunlarına daha bağımlı olduğu belirlenmiştir.

Çalışma içinde, dijital oyuna ait olan ve sosyal medyaya ait olan bağımlılık puanları gündelik kullandıkları süreye göre kıyaslandığında dijital oyuna ait bağımlılık açısından 1 ile 3 saat arasında oyun oynayan katılımcıların ortalama puanı 38.2308 olarak bulunmuştur. 4 ile 6 saat oyun oynayanların ortalama puanı 44.4655, 7 ile 9 saat oyun oynayanların puanı ise 54.0000'dır. 10 ile 12 saat oyun oynayanların ortalama puanı 78.8000 şeklinde belirlenmiş olup bu farklılıklar istatistik verileri açısından anlamlıdır. Sosyal medyaya bağlanması açısından ise, 1 ile 3 saat aralığında kullanım sağlayanların ortalama puanı 62.2051, 4 ile 6 saat aralığında kullanım sağlayanların ortalama puanı 75.9138, 7 ile 9 saat aralığında kullanım sağlayanların ortalama puanı 68.3077, 10 ile 12 saat aralığında kullanım sağlayanların ise 91.0000 olarak ölçülmüştür. 13 saat ve üstü kullanım sağlayanların ortalama puanı 76.8000 şeklinde tespit edilmiştir ve bu farklılıklar da istatistik verilerince anlamlıdır. Bulunan sonuçlara bakıldığında gündelik kullanma süreleri hem dijital oyuna ait olan hem de sosyal medyaya ait olan bağlanma puanları üstünde anlamlı bir tesiri bulunduğunu ortaya koymaktadır (Tablo 4.5).

Kayhan ve Sabah (151) tarafından yapılan araştırmada, katılımcıların günlük internet kullanım süresine göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanlarında anlamlı bir farklılık gözlemlenmiştir. İnterneti 6 saatten fazla kullananlar ile 0 ile 2 saat,

2 ile 4 saat ve 4 ile 6 saat internet kullanımı sağlayanların arasında belirgin bir fark tespit edilmiştir. Frölich ve arkadaşları (152), öğrencilere ait gün içindeki bilgisayar oyunlarını oynadıkları zaman aralıklarına göre bağımlı oluş seviyelerinde istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulmuşlardır. Araştırmada, 18-21 yaş aralığında 6 saatin üstünde internet kullanımı gösteren öğrencilerin dijital oyuna ait olan bağımlılık seviyelerinin yüksek olduğu görülmüştür. Bu bulgular çalışmamızı desteklemektedir.

Ev ortamında bilgisayarın olup olmamasına göre dijital oyuna ait olan ve sosyal medyaya ait olan bağımlılık puanları karşılaştırıldığında ev ortamında bilgisayar kullananların ortalama dijital oyun bağımlılık puanı 43.6575, bilgisayarı olmayanların ise 41.7333'tür. Bu farklılık istatistik verilerince anlamlı değildir. Sosyal medyaya ait olan bağımlılık açısından, evinde bilgisayar kullananların ortalama puanı 71.7534, evinde bilgisayar bulunmayanların ise 69.6889'dur ve bu fark da anlamlı bulunmamıştır. Elde edilen sonuçlara bakıldığında evinde bilgisayar bulundurmanın dijital oyuna ait olan ve sosyal medyaya ait olan bağımlılıklar üstünde belirgin bir tesiri bulunmadığı görülmektedir (Tablo 4.6). Polat ve Varol (142) tarafından yapılan araştırmada, bilgisayara sahip olmanın dijital oyuna ait ve sosyal medyaya ait olan bağımlılık üstünde anlamlı şekilde bir etkisinin bulunmadığı belirtilmiştir. Ancak Karagöz'ün (144) yaptığı çalışmada, bilgisayara sahip olanların dijital oyun bağımlılık puanlarının daha fazla çıktığı ve bağımlılık üstünde anlamlı bir etkisi bulunduğu görülmüştür.

Akıllı telefon kullanımına göre dijital oyuna ait ve sosyal medyaya ait olan bağımlılık puanları karşılaştırıldığında akıllı telefon kullanan katılımcıların ortalama puanı 42.5983, akıllı telefon kullanmayanların ise 81.0000'dır. Buradaki farklar istatistik verilerince anlamlı seviyede bulunmaktadır. Sosyal medyaya olan bağımlılık açısından; akıllı telefon kullanımı olanların ortalama puanı 70.6496, akıllı telefon kullanmayanların ise 108.0000'dır ve bu fark da anlamlı bulunmuştur. Bulunan sonuçlara bakıldığında akıllı telefon kullanımının dijital oyuna ve sosyal medyaya ait olan bağımlılık üstünde önemli bir tesirinin bulunabileceğini düşündürmektedir. Fakat çalışmaya katılanlar arasında akıllı telefonu olmayanların sayı azlığından ötürü, sonuçları genellenebilirlik açısından sınırlandırmaktadır (Tablo 4.7). Üstündağ (153) tarafından yapılan çalışmada çocuklara ait sosyal medyaya olan bağımlılık, oyuna olan bağımlılık ve akıllı telefona olan bağımlılıkları arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Literatürde, akıllı telefona ait olan kullanımın sosyal medyaya ve oyuna ait olan bağımlılık ile pozitif yönlü ilişkilerinin bulunduğu sıklıkla görülmüştür. Teknolojinin

gelişmesi ve akıllı telefon kullanımının yaygınlaşmasıyla son on yılda bu tür bağımlılıkların önemi artmıştır (154).

Aljomaa ve arkadaşlarının (155) çalışmasında, gençlerin büyük bir kısmında akıllı telefon bağımlılığının olduğu bulunmuştur. Kırık ve ekibinin (156) araştırmasında; gençler arasında sosyal medya bağımlılığı düzeyinin, internet kullanım süresi ve diğer kişilerin sosyal medya profillerini ziyaret etme süresi arttıkça yükseldiği gözlemlenmiştir. Araştırmamızda, katılım gösterenlerin akademik başarı seviyeleriyle dijital oyuna ait olan ve sosyal medyaya ait olan bağımlılıkları arasında bulunan ilişkiler tetkik edildiğinde dijital oyuna olan bağımlılıkla sosyal medyaya olan bağımlılık arasında pozitif yönlü ve anlamlı düzeyde bir bağ olduğu görülmektedir. Dijital oyuna olan bağımlılıkla akademik başarı ilişkisinde pozitif yönlü ve anlamlı bir bağ bulunmuş, sosyal medyaya olan bağımlılıkla akademik başarı seviyesinin ilişkilerinde de benzer şekilde pozitif yönlü ve anlamlı bir bağ saptanmıştır. Bu bulgular, dijital oyuna ait olan ve sosyal medyaya ait olan bağımlılık puanlarının karşılıklı ve akademik performansla anlamlı düzeyde ilişkinin bulunduğunu sunmaktadır (Tablo 4.8). Yurt içi ve yurt dışında yapılmış olan çeşitli çalışmalar da benzer sonuçları ortaya koymaktadır. Esen (157), gençlerin internet bağımlılığını etkileyen psikososyal değişkenleri incelediği çalışmasında yüksek akademik başarısı olan öğrencilerin, daha düşük internet bağımlılığı seviyelerine sahip olduğunu belirtmiştir. Duman (158), problemli internet kullanımı arttıkça öğrencilerin notlarının düştüğünü saptamıştır. Bedir (159) tarafından yapılan araştırma sonuçlarına göre sosyal medyaya ait hesabı bulunan öğrenci gruplarının notlarının sosyal medyaya ait hesabı bulunmayan öğrenci gruplarına göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Paul ve Lee (160) tarafınca yapılmış olan çalışmada; internet okuryazarlığının sosyal medyaya ait kullanımın ve online oyunlarının internete olan bağımlılığı arttırmakta olduğu, özellikle eğlence maksatlı internetin kullanılması bu bağımlılığı tetikleyebileceği sonucunu ortaya çıkarmıştır. Bu çalışmaların sonuçlarına göre sosyal medya kullanımının azaltılması ve internetin eğitim amaçlı kullanımının teşvik edilmesiyle öğrencilerin akademik başarılarının artırılabilirliği vurgulanmaktadır.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuçlar

Spor Yöneticiliği Bölümünde okumakta olan öğrencilerin dijital oyun düzeyi ve sosyal medya bağımlılıkları ile akademik başarıları arasındaki ilişkinin araştırıldığı bu çalışmanın sonunda aşağıda belirtilen sonuçlar elde edilmiştir:

- Cinsiyete Göre Bağımlılık Puanları: Dijital oyuna olan bağımlılık puanları cinsiyete göre karşılaştırıldığında gözle görülür bir fark bulunmaktadır. Erkeklerin dijital oyun bağımlılığı puanları, kadınlardan anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur. Sosyal medya kullanım bağımlılık düzeyine ait puanlarıysa istatistiklere bakıldığında anlamlı değil fakat bir sınırdadır.

- Sınıf Düzeyine Göre Bağımlılık Puanları: Sınıf seviye farklarına göre dijital oyuna olan bağımlılık ile sosyal medyaya olan bağımlılık puanları karşılaştırıldığında istatistik verilerine göre anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Sonuçlara bakıldığında bağımlılık puanlarında sınıf seviyesine göre anlamlı bir fark durumunun görülmediği ortaya çıkmıştır.

- Günlük Kullanım Sürelerine Göre Bağımlılık Puanları: Dijital oyuna ait olan bağımlılık puanları gündelik kullanılan zaman aralığına göre karşılaştırıldığında anlamlı farklar bulunmuştur. Sosyal medya bağımlılığı puanları ise istatistik verilerine göre anlamlı sınırdadır. Bu durum, gündelik kullanılan sürenin dijital oyun bağımlılığı üzerinde belirgin bir etkisi olduğunu göstermektedir.

- Evde Bilgisayar Bulunması Durumu: Evde kullandıkları bir bilgisayarın olması halinin dijital oyuna olan bağımlılık seviyeleriyle sosyal medyaya olan bağımlılık seviyelerinin puanları karşılaştırıldığında bilgisayara sahip olanlar ile olmayanlar arasında istatistik verilerine göre anlamlı bir oranda fark olmadığı görülmektedir. Sonuçlara bakıldığında evde bilgisayar bulunmasının dijital oyunla sosyal medyaya olan bağımlılık seviyeleri üstünde anlamlı bir tesirin bulunmadığı ortaya çıkmaktadır.

- Akıllı Telefon Kullanımı: Akıllı telefon kullanıp kullanmama hallerine göre dijital oyuna olan bağımlılık durumu ile sosyal medyaya olan bağımlılık puanları karşılaştırıldığında akıllı telefona sahip kullanıcılarının bağımlılık puan ortalamalarının istatistiksel olarak anlamlı sınırdadır olduğu gözlemlenmiştir. Bu sonuç, akıllı telefon kullanımının dijital oyunun ve sosyal medyaya olan bağımlılığın üzerinde önemli oranda etki edebileceğini düşündürmektedir.

• Akademiksel Başarıyla Bağımlılık Puanları: Çalışmaya katılanların akademikteki başarı seviyeleriyle dijital oyuna olan bağımlılık ve sosyal medyaya olan bağımlılık puanları arasında bulunan korelasyonlarda dijital oyuna ait bağımlı durum ile sosyal medyaya ait bağımlı durumlar arasında pozitif yönlü, anlamlı düzeyde bir bağ bulunmuştur. Yanı sıra dijital oyuna olan bağımlılık ve sosyal medyaya olan bağımlılık ile akademiksel başarı seviyelerinde de pozitif yönlü ve anlamlı ilişkilerin olduğuna ulaşılmıştır. Elde edilen sonuçlar, dijital oyuna ve sosyal medyaya ait bağımlılık puanlarının kendi içlerinde ve akademiksel başarılarla anlamlı düzeyde ilişkiler içerisinde oldukları görülmüştür.

6.2. Öneriler

• Bilinçli Sosyal Medya Kullanımı: Öğrencilere, velilerin, öğretmenlerin ve okulda bulunan rehberlik biriminin sosyal medyanın tüketimini daha bilinçli bir şekilde sağlamaları için rehberlik verilmelidir.

• Akıllı Telefon Kullanımının İzlenmesi: Öğrencilerin ellerinde mevcut olan akıllı telefonları gün içinde ne kadarlık süreyle ve hangi sıklıkla kullandıkları, okul içindeki ve dışındaki süreci öğretmenler ve veliler iş birliğiyle kontrol altına almaya çalışmalıdır.

• Eğitici İçeriklerin Teşviki: Öğrencilere sunulan bilgiler doğrultusunda; sosyal medya kullanımının sadece vakit tüketmek veya eğlenmek için değil, aynı zamanda eğitimsel açıdan zenginleştirecek içerikler sunarak akademik başarılarını arttıracak doğrultuda kullanılabileceği konusunda eğitim verilmelidir.

• Sosyal ve Kültürel Faaliyetler: Öğrencilerin okulda sosyal ve kültürel faaliyetlere katılımı teşvik edilerek web ortamından uzak yaşantılar oluşturmalarına yardımcı olunmalıdır.

• Erkek Öğrenciler İçin Alternatif Aktiviteler: Erkek öğrencilerin dijital oyuna olan bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerden fazla olması nedeniyle bilhassa erkek öğrenciler dijital oyunlardan uzaklaştırılarak bunun yerine sosyal etkinliklere yönelik teşviklerde bulundurulmalıdır.

• Şiddet İçerikli Oyunların Kontrolü: Şiddet içerikli oyunların sık oynanmasının ruh sağlığını olumsuz etkileyebileceği göz önünde bulundurularak öğrencilerin eğitici ve öğretici dijital oyunları tercih etmeleri sağlanmalı ve oyunun içyüzü ebeveynlerce denetlenerek kontrolü sağlanmalıdır.

- Arařtırma Alanının Geniřletilmesi: Sosyal medyaya ve dijital oyuna ait olan bağımlılığın akademiksel başarıyla olan bağını incelemiş arařtırmalar lkemizde sınırlı sayıdađır. Hedef kitlesi değıřtirilen yeni alıřmalar literatre kazandırılmalıdır.

- Teknolojik Eğıtimin Zorunlu Hle Getirilmesi: Teknolojik geliřmelerin hızla ilerlediğı ağıımızda okullarda bilinli teknoloji tketimine ynelik dersler verilmeli ve bu dersler ana sınıftan itibaren bařlanarak tm ğrenci gruplarına okullarda zorunlu olarak sunulmalıdır.



KAYNAKLAR

1. Hazar M. Sosyal medya bağımlılığı-bir alan çalışması. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi. 2011;151-75.
2. Çelik A, Çelen FK, Seferoğlu SS. Ortaokul öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Akademik Bilişim Kongresi Bildirileri. 2014;373-82.
3. Yalçın Irmak A, Erdoğan, S. Ergenler ve genç yetişkinler arasında dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir genel bakış. Türk Psikiyatri Dergisi. 2016;27(2):128-37.
4. Temiz E, Korkmaz Ö, Çakır R. Meslek lisesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının, akıllı telefon ve bilgisayar bağımlılıkları çerçevesinde incelenmesi. Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi. 2020;5(2):16-32.
5. Aksel N. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi [yüksek lisans tezi]. Ordu Üniversitesi; 2018.
6. Hauge M, Douglas R, Gentile A. Video game addiction among adolescents: associations with academic performance and aggression. In Society for Research in Child Development Conference. 2003.
7. Eryılmaz S, Çukurluöz Ö. Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: ankara ili, çankaya ilçesi örneği. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi. 2018;17(67):889-912.
8. Bülbül H, Tunç T, Aydil F. Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi. 2018;11(3):97-111.
9. Jackson LA, Von Eye A, Witt EA, Zhao Y, Fitzgerald HE. A longitudinal study of the effects of internet use and videogame playing on academic performance and the roles of gender, Race and Income In These Relationships. Computers in Human Behavior. 2011;27(1):228-39
10. Kuyucu M. Y kuşağı ve teknoloji: Y kuşağında iletişim teknolojilerinin kullanımı. Gümüşhane Üniversitesi Fakülte e-Dergisi, 2017;5(2):845-72.
11. Kaysi F, Aydemir E, Yavuz M. üniversite öğrencilerinin akıllı telefona bağımlılığına ilişkin görüşlerinin incelenmesi. İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2021;8(1):79-92.

12. Gaming In Turkey, (2020). Turkey game ndustry 2020 report (<https://Www.Guvenliweb.Org.Tr/Dosya/Pmxcp.Pdf>). Son Eriřim Tarihi (25 Aralık 2023).
13. Griffiths MD, Hunt N. Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*,1998;82(2):475-80.
14. Lemmens J., Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 2009;12(1):77-95.
15. Mutlu B, Barıř I. Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu. İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2009.
16. Huizinga, J. *Homo Ludens*: Boston: Beacon Press, 1950.
17. Juul J. *Half-Real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
18. Erdoğan İ, Alemdar K. Öteki kuram: kitle iletişim kuram ve arařtırmalarının tarihsel ve eleřtirel bir deęerlendirmesi. Ankara: Erk Yayınları, 2005.
19. And M. *Oyun ve bğü: türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2003.
20. Jeroen SL, Patti M. Valkenburg, and Douglas A. Gentile, The internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*. 2015;27(2)
21. De Mul J. *Siberuzayda Macera dolu bir yolculuk* (Çev: Ali Özdamar). İstanbul: Kitap Yayınları, 2008.
22. Atabek Ü. *İletişim ve Teknoloji Yeni Olanaklar – Yeni Sorunlar*. Ankara: Seçkin Yayınları, 2001.
23. Irmak AY, Erdoğan S. Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*. 2016;1-11.
24. Akçay D, Özcebe H. Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının deęerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*. 2012;12(2):66-71.
25. Sezen D. Bir sanatsal ifade aracı olarak dijital oyunlar/dıgital game as a medium for artistic expression. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 2013;(45):129-35.
26. Demirbaş K. Dijital oyunlara "oyun türü" yaklaşımlarının sorunları: platform oyunları" türü örneęi. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 2015;9(1):363-87

27. Foddy B, Savulescu J. Relating addiction to disease, disability, autonomy, and the good life. *Philos. Psychiatry Psychol.* 2010;17:35-42.
28. Horne M. Johnny Wilkinson's addiction. *Philos. Psychiatry Psychol.* 2010;17:31-4.
29. Alexander BK. Schweighofer, A.F. Defining "addiction". *Can. Psychol.* 1988; 29:151-62
30. TDK. Bağımlılık, 2019 Wep:<https://sozluk.tdk.gov.tr>, Son Erişim Tarihi 24 Şubat 2024.
31. Çakır Ö, Horzum MB, Ayas T. İnternet bağımlılığının tanımı ve tarihçesi, internet bağımlılığı-sorunlar ve çözümler. Kalkan, M. ve Kaygusuz C. (Ed.), Ankara: Anı, 2013.
32. Orford J. Addiction as excessive appetite. *Addiction* 2001;96:15-31.
33. Goodman A. The neurobiological development of addiction: An overview. *Psychiatr. Times* 2009;26:1-14.
34. Barry DT. Review of the globalization of addiction. A study in poverty of the spirit. *Journal Nerv. Ment. Disease* 2010;198:462
35. Cuomo C, Sarchiapone M, Di Giannantonio M, Mancini M, Roy A. Aggression, impulsivity, personality traits, and childhood trauma of prisoners with substance abuse and addiction. *The American journal of drug and alcohol abuse.* 2008;34(3):339-45.
36. Parvizy S, Nikbahkt A, Pournaghash Tehrani, S, Shahrokhi S. Adolescents' perspectives on addiction: qualitative study. *Nursing & health sciences.* 2005;7(3):192-98.
37. Kendler KS, Myers J, Prescott CA. Specificity of genetic and environmental risk factors for symptoms of cannabis, cocaine, alcohol, caffeine, and nicotine dependence. *Arch Gen Psychiatry.* 2007;64(11):1313–20.
38. Chóliz M, Echeburúa E, Ferre F. Screening tools for technological addictions: A Proposal for the strategy of mental health. *International Journal of Mental Health and Addiction.* 2017;15(2):423-33.
39. Amudhan S, Prakasha H, Mahapatra P, Burma AD, Mishra V, Sharma MK, Rao GN. Technology addiction among school-going adolescents in India: epidemiological analysis from a cluster survey for strengthening adolescent health programs at district level. *Journal of public health (Oxford, England).* 2021; 44(2):286-95.

40. Akın A, İskender M. Internet addiction and depression, anxiety and stress. International online journal of educational sciences, 2011;3(1):138-48.
41. Jorgenson AG, Hsiao RC-J, Yen C-F. Internet addiction and other behavioral addictions. Child Adolescent Psychiatric Clinics of North America. 2016;25(3):509–20
42. Chóliz M, Echeburúa E, Labrador F. Editorial (Hot Topic: Technological Addictions: are these the new addictions?). Current Psychiatry Reviews. 2012;8(4):290-91.
43. Kim H-J, Min J-Y, Min K-B, Lee T-J, Yoo S Relationship among family environment, self-control, friendship quality, and adolescents' smartphone addiction in South Korea: Findings from nationwide data. PLoS ONE, 2018;13(2):190-203.
44. Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim ve Bilim, 2011;36(159):56-68.
45. World Health Organization (WHO). Addictive behaviours: Gaming disorder, 2018. <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder> Son Erişim Tarihi 14 Mart 2024.
46. Mentzoni RA, Brunborg, GS, Molde H, Myrseth H. Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health, Behavior, and Social Networking, 2011;14:591-96
47. Anderson CA, Gentile DA, Buckley KE. Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy. London UK: Oxford University, 2007.
48. Grüsser SM, Thalemann R. Computer spielsüchtig? bern: hans huber verlag. First Level Up Digital Games Research Conference. 2006.
49. Vollmer C, Randler C. Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality, SAGE Open. 2014;4(1):1-9.
50. Sağlık Bakanlığı, Dijital oyun bağımlılığı çalıştay sonuç raporu. 2018. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/usxdh.pdf> Son Erişim Tarihi 15 Mart 2024.
51. Khan MA, Shabbir F, Rajput TA. Effect of gender and physical activity on internet addiction in medical students. Pak Journal of Medicine Science. 2017;33(1):191-94.

52. Savcı M, Aysan F. Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağılılık: internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağılılığı yordayıcı etkisi. *Dusunen Adam*. 2017;30(3):202-16.
53. Holden C. Behavioral'addictions: do they exist?. *Science*. 2001;294(5544): 980-82.
54. Griffiths MD, Kuss DJ, King DL. Video Game Addiction: The Past, Present, and Future, *Current Psychiatry Reviews*, 2012;8(4):321-44.
55. Annetta LA, Cheng MT. Why educational video games? Serious educational games: from theory to practice. Sense Publishers, Rotterdam, 2008.
56. Cheng C. Internet addiction prevalence and quality of (real) life: a metaanalysis of 31 nations across seven world regions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2014;17(12):755-60
57. Griffiths MD. A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*. 2005;10:191–97.
58. Öncel M, Tekin A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2015;2(4):7-17.
59. Hazar Z, Hazar M. Digital game addiction scale for children çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 2017;14(1):203-16.
60. Choy E. Gaming can be addictive: Dangerously so. *The Straits Times*. 2005.
61. Chua HH. Calling it quits over gaming? *The Straits Times, Digital Life*. 2005.
62. Ryan RM, Rigby CS, Przybylski A. The motivational pull of video games: A selfdetermination theory approach. *Motivation and Emotion*, 2006;30:347–63.
63. Reuters. Killer soldier was too hooked on online games. *The Straits Times*, 2005.
64. Chua HH, Leung WL. Violence in society: Blame it on brutal video games. *The Straits Times, Digital Life*, 2006.
65. Kraut R, Patterson M, Lundmark V, Kiesler S, Mukopadhyay T, Scherlis W. Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological wellbeing? *American Psychologist*. 1998;53(9):1017–31.
66. Shapira NA, Goldsmith TD, Keck PE, Jr Khosla UM, McElroy SL. Psychiatric features of individuals with problematic Internet use. *Journal of Affective Disorders*. 2000;57:267–72.

67. Longman H, O'Connor E, Obst P. The effect of social support derived from World of Warcraft on negative psychological symptoms. *Cyberpsychology & Behavior*. 2009;12(5):563–66
68. Sonuga-Barke EJ. Psychological heterogeneity in ADHD– a dual pathway model of behaviour and cognition. *Behavioural Brain Research*. 2002;130:20–36.
69. Bioulac S, Arfi L, Bouvard MP. Attention deficit/hyperactivity disorder and video games: A comparative study of hyperactive and control children. *European Psychiatry*. 2008;23:134–41.
70. Anderson, C. A., Dill, K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*. 2000;78:772–90.
71. Anderson CA, Bushman BJ. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A metaanalytic review of the scientific literature. *Psychological Science*. 2001;12:353–59.
72. Funk JB, Buchman DD, Jenks J, Bechtoldt H. Playing violent video games, desensitization and moral evaluation in children. *Journal of Applied Developmental Psychology*. 2003;24:413–36.
73. Narvaez D, Mattan B, MacMichael C, Squillace M. Kill bandits, collect gold or save the dying: The effects of playing a prosocial video game. *Media Psychology Review*. 2008;1(1):32-44.
74. Greitemeyer T, Osswald S. Prosocial video games reduce aggressive cognitions. *Journal of Experimental Social Psychology*. 2009;45(4): 896–900.
75. Kesici A. The effect of conscientiousness and gender on digital game addiction in high school students. *Journal Education Fut*. 2020;18:43–53.
76. Cui J, Yang KB, Yang QY, Liu Y, Zhao RJ, Wu W. Psychological influences of online game addiction among college students in Chengde City. *China Journal Drug Depend*. 2021;30:296–300+305
77. China Youth Network. Survey on online games for college students. Available, 2019. at: http://edu.youth.cn/jyzz/jywx/201904/t20190415_11926323.htm Son Erişim Tarihi 29 Mart 2024.

78. Esposito MR, Serra N, Guillari A, Simeone S, Sarracino F, Continisio GI, An investigation into video game addiction in pre-adolescents and adolescents: a cross-sectional study. *Medicina*. 2020;56:221-36.
79. Durak HY. Investigation of nomophobia and smartphone addiction predictors among adolescents in Turkey: demographic variables and academic performance. *Social Science Journal*. 2018;56:492–517.
80. Mendoza JS, Pody BC, Lee S, Kim M, McDonough IM. The effects of cellphones on attention and learning: the influence of time, distraction, and nomophobia. *Comput. Hum. Behav*. 2018;86:52–60.
81. Demir Y, Kutlu M. Relationships among Internet addiction, academic motivation, academic procrastination and school attachment in adolescents. *Int. Online J. Educat. Sci*. 2018;10:315–32.
82. Hong RZ, Ye JN, Ye JH, Wang CM, Cui YTA, study on the correlation between “mummy’s boys” behavior awareness, academic achievement motivation and cell phone addiction among technology-based high school students. *Journal Education Science Res*. 2021;66:1–33
83. Nong W, He Z. Ye J-H, Wu YF, Wu YT, Ye JN, The relationship between short video flow, addiction, serendipity, and achievement motivation among Chinese vocational school students: the post-epidemic era context. *Healthcare*. 2023;11:442-58.
84. Guo JP, Liu GY, Yang LY. Mechanisms and models influencing college students’ learning engagement – a survey based on 311 undergraduate higher education schools. *Educ. Res*. 2021;42:104–15.
85. Fredricks JA, Blumenfeld PC, Paris AH. School engagement: potential of the concept, state of the evidence. *Rev. Education Res*. 2004;74:59–109.
86. Yang J, Peng MYP, Wong S, Chong W. How E-learning environmental stimuli influence determinates of learning engagement in the context of COVID-19? SOR model perspective. *Front Psychological*. 2021;12:584-612.
87. Kırık AM. Aile ve çocuk ilişkisinde internetin yeri: nitel bir araştırma. *Education and Training Studies Journal*, 2014;3(1):337-347.
88. Schneider LA, King DL, Delfabbro PH. Family factors in adolescent problematic internet gaming: A systematic review. *J Behav Addict*. 2017;6:321-33.

89. Liao AK, Choo H, Li DD, Gentile DA, Sim T, Khoo A. Pathological video-gaming among youth: A prospective study examining dynamic protective factors. *Addict Res Theory*. 2015;23:301-8.
90. Zhu JJ, Zhang W, Yu CF, Bao ZZ. Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. *Comput Hum Behav*. 2015;50:159-68.
91. González-Bueso, Santamaría, Fernández, Merino, Montero. M. Psychometric validation of two procrastination inventories for adults: Arousal and avoidance measures. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 2018;14(2):97-110.
92. Schneider M. Meditinal study of computer attitude, expreinece & traning interests among people with severf mental illness. *Journall Of Computer Is Human Behavior*, 2017;19:511-21.
93. Lee N, Woo T. Meditinal study of computer attitude,expreinece & traning interests among people with severf mental illness. *Journall Of Computer Is Human Behavior*, 2007;19:511-21.
94. Monsey N. Investigation of fators influecig boumot level i the professional urses. *IIJ. Urse* 2014;4(8):804 – 27.
95. Broun N. Emotional skillfulness in marriage: intimacy as a mediator of the relationship between emotional skillfulness and marital satisfaction. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 2005;24(2):218-38.
96. Cantero-García M, Alonso-Tapia J. Evaluation of the family climate created by the management of behavioral problems, from the perspective of the children. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 2017;15(2):259–80.
97. Charlie CWD, HyeKyung C, Khoo A. Role of parental relationships in pathological gaming. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 2011;30:1230–36.
98. McClure RF, Mears FG. Video game players: Personality characteristics and demographic variables. *Psychological Reports*, 1984;55(1):271–76.
99. Zorbaz SD, Ulaş Ö, Kızıldağ S. Relation between video game addiction and interfamily relationships on primary school students. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 2015;15(2):489–97.

100. Hellman M, Schoenmakers TM, Nordstrom BR, van Holst RJ. Is there such a thing as online video game addiction? A cross-disciplinary review. *Addict Res Theory*. 2013;21:102–12.
101. Achab S, Meuli V, Deluze J, Thorens G, Rothern S, Khazaal Y, Challenges and trends of identification and treatment of disorders associated with problematic use of internet. *Public Health Implications of Excessive Use of the Internet, Computers, Smartphones and Similar Electronic Devices*, 2015.
102. Kim NR, Hwang SS-H, Choi J-S, Kim D-J, Demetrovics Z, Király O. Characteristics and psychiatric symptoms of internet gaming disorder among adults using self-reported DSM-5 criteria. *Psychiatry Investig*. 2016;13:58–66.
103. Gaming in Turkey-Oyun ve Spor Ajansı. Türkiye oyun sektörü raporu. 2020. Available at: <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019.pdf> Son Erişim Tarihi 02 Nisan 2024.
104. Ünübol H, Sayar GH. TURBAHAR-Türkiye bağımlılık risk profili ve ruh sağlığı haritası proje sonuç raporu. İstanbul: Üsküdar Üniversitesi Yayınları. 2019.
105. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). 2021. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Surveyon-Information-and-Communication-Technology-\(ICT\)-Usage-in%20Households-and-by-Individuals-2021-37437](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Surveyon-Information-and-Communication-Technology-(ICT)-Usage-in%20Households-and-by-Individuals-2021-37437) (Erişim Tarihi 04.04.2024)
106. We Are Social. <https://wearesocial.com/blog/2021/04/60-percent-of-the-worlds-population-is-now-online> Son Erişim Tarihi 04 Nisan 2024.
107. Temiz E, Korkmaz Ö, Çakır T. Meslek lisesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının, akıllı telefon ve bilgisayar bağımlılıkları çerçevesinde incelenmesi. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*. 2020;5(2):16-32
108. Rhee L, Bayer JB, Lee DS, Kuru O. Social by definition: How users define social platforms and why they matter. *Telematics and informatics*, 2021;59:101-28.
109. Carr CT, Hayes RA. Social media: Defining, developing, and divining. *Atlantic journal of communication*, 2015;23(1):46-65.
110. Howard PN, Parks MR. Social media and political change: Capacity, constraint, and consequence. *Journal of communication*, 2012;62(2):359-62.
111. Boyd DM, Ellison NB. Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of computer-mediated Communication*, 2007;13(1):210-30.

112. Kaplan AM, Haenlein M. Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 2010;53(1):59–68.
113. Mangold WG, Faulds DJ. Social media: The new hybrid element of the promotion mix. *Business horizons*, 2009;52(4):357-65.
114. Quesenberry KA. Social media strategy: Marketing, advertising, and public relations in the consumer revolution. Rowman & Littlefield Publishers. 2020.
115. Druckman JN, Kifer MJ, Parkin M. The technological development of congressional candidate web sites: How and why candidates use web innovations. *Social Science Computer Review*, 2007;25(4):425-42.
116. Rimskii V. The influence of the Internet on active social involvement and the formation and development of identities. *Russian Education & Society*, 2010;52(8):11- 33.
117. Taprial V, Kanwar P. Understanding social media. Bookboon. 2012.
118. Carraher SM, McClure Franklin G Parnell, JA, Sullivan SE. Entrepreneurial service performance and technology management: A study of China and Japan. *Journal of Technology Management in China*, 2006;1(1):107-17.
119. Edosomwan S, Prakasan SK, Kouame D, Watson J, Seymour T. The history of social media and its impact on business. *Journal of Applied Management and entrepreneurship*, 2011;16(3):79-96.
120. İşlek MS. Sosyal Medyanın Tüketici Davranışlarına Etkileri: Türkiye'deki Sosyal Medya Kullanıcıları Üzerine Bir Araştırma. Yayınlanmamış Yüksek Lisan Tezi. Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman. 2012.
121. Constantinides E, Stagno MZ. Potential of the Social Media As Instruments of Higher Education Marketing: A segmentation Study. *Journal of Marketing for Higher Education*. 2011;21(1):10-22.
122. Tsao SF, Chen H, Tisseverasinghe T, Yang Y, Li L, Butt ZA. ‘What social media told us in the time of COVID-19: a scoping review’, *Lancet Digit. Health*, 2021;3(3):175–94,
123. Hunter P. ‘The growth of social media in science: Social media has evolved from a mere communication channel to an integral tool for discussion and research collaboration’, *EMBO Rep.*, 2020;21(5):207-18.
124. Bhargava VR, Velasquez M. ‘Ethics of the attention economy: The problem of social media addiction’. *Business Ethics Q*. 2021;31(3): 321–59.

125. Fischer-Grote L, Kothgassner, OD, Felnhofer A. 'The impact of problematic smartphone use on children's and adolescents' quality of life: A systematic review', *Acta Paediatr.*, 2021;110(5):1417–24
126. Babacan ME, Haşlak İ, Hira İ. Arab Spring and the Social Media. *Journal of Academic Inquiries*. 2011;6(2):63-92.
127. Çıldan C, Ertemiz M, Küçük E, Tumuçin HK, Albayrak D. Siyasi katılım ve eylemlerde sosyal medyanın rolü. *Akademik Bilişim Konferansı Sunumları*, 2012.
128. Şimşek N. Nursing care of individuals and their families with substance use. *journal of psychiatric nursing*, 2010;1(2):96-9.
129. Akyazı E, Tutgun ÜA. Purpose, adoption and level of loneliness relation and the use of social networks: A study on undergraduate communication students. *Global Media Journal TR*. 2013;3(6):1-24.
130. Köroğlu O, Tutgun ÜA. The relationships between teacher candidates' social network adaption and lonlines levels. *New Media Congres*. 2013;3(12).
131. Altın M, Kıvrak AO. The social media addiction among turkish university students, *Journal of Education and Training Studies* 2018;6(12):13-20.
132. Yavaş G. Attitude and behaviour differences of adolescence in middle and late adolescet terms, *Ankara University Journal of Social Sciences*, 2012;3(2):113-38
133. Tutgun ÜA. Sosyal medya bağımlılığı: Üniversite öğrencileri üzerinde bir araştırma [doktora tezi]. İstanbul: Marmara Üniversitesi; 2015.
134. Korkut F. Communication skills training program for adults. *Hacettepe University Journal of Education*, 2005;28:143-149.
135. York TT, Gibson C, Rankin S. Defining and measuring academic success. *Practical assessment, research and evaluation*, 2015;20(5):1–20.
136. Kuh GD, Kinzie J, Buckley JA, Bridges BK, Hayek JC. What matters to student success: A review of the literature. Commissioned report for the National Symposium on Postsecondary Student Success: Spearheading a Dialog on Student Success. Washington DC: National Postsecondary Education Cooperative; 2006.
137. Aktaş E, Alioğlu O, Vardar E. Bilişim teknolojileri kullanımının öğrencilerin öğrenimleri üzerine etkileri ve bilişim harcama esnekliği: ÇOMÜ Biga İİBF örneği. *Kocaeli Üniversitesi İktisadi İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*. 2009;5(7).

138. Çiftçi H. Üniversite öğrencilerinde sosyal medya bağımlılığı. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2018;7(4):1-21.
139. Çömlekçi MF, Başol O. Gençlerin sosyal medya kullanım amaçları ile sosyal medya bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2019;17(4):173-188.
140. Rahman AA, Razak AFH. Social media addiction towards young adults' emotion. *Journal of Media and Information Warfare*, 2019;12(2):1-15.
141. Sahranç U, Urhan ED. Üniversite öğrencilerinde sosyal medya bağımlılığı ile öz düzenleme süreçleri arasındaki ilişki üzerine bir araştırma. *Uluslararası Psikoloji ve Eğitim Çalışmaları Dergisi*, 2021;8(4):96-109.
142. Haand R, Elham AZ. Social Media Addiction in the Least Developed Countries: A quantitative study among university students in Afghanistan. *IntJSCS*. 2021;9(2):233-245.
143. Yıldız EP, Cengel M. Examining the Social Media Addiction Levels of Young Adults: Turkey Example, *International Education Studies*; 2024;7(1):8-17.
144. Karagöz D. İnternet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı yaygınlığının, ilişkili etkenlerin incelenmesi. Kocaeli: Türkiye Cumhuriyeti, Kocaeli Üniversitesi Tıp Fakültesi. 2017;4(5).
145. Hazar E, Hazar Z. Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2019;4(2):308-322.
146. Tutgun-Ünal A. Sosyal medya bağımlılığı: üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma [doktora tezi]. İstanbul: Marmara Üniversitesi; 2015.
147. Odac, H, Kalkan M, Çıkrıkçı Ö. Akademik mükemmeliyetçilik ölçeğinin geliştirilmesi. [Development of the academic perfectionism scale]. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2017;18(1):353-366.
148. Pala FK, Erdem M. Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2011;12(2):53-71.
149. Bilgin HC. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki [yüksek lisans tezi]. Denizli: Pamukkale Üniversitesi; 2015.
150. Şahin C, Tuğrul VM. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken/Journal of World of Turks*, 2012;4(3):115-130.

151. Kayhan O, Sabah S. Sedanter ve spor yapan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi, Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Yıl: 2022;11(1):111-120.
152. Frölich J, Lehmkuhl G, Orawa H, Bromba M. Computer game misuse and addiction of adolescents in a clinically referred study sample. Comput Hum Behav 2016;55:9-15.
153. Üstündağ A. Çocukların sosyal medya, akıllı telefon ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi, Bağımlılık Dergisi 2022;23(3):316-326
154. Üstündağ A. Çocuk ve ekran, dijital medya ve çocuk gelişimi. 1. Baskı. Ankara, Eğiten Kitap, 2020: 210-30.
155. Aljomaa SS, Mohammad MF, Albursan IS, et al. Smartphone addiction among university students in the light of some variables. Comput Human Behav 2016;61:155-164.
156. Kırık AM, Arslan A, Çetinkaya A, Gül M. A quantitative research on the level of social media addiction among young people in Turkey, International Journal of Science Culture and Sport 2015;3(3):108-122.
157. Esen E. Ergenlerde internet bağımlılığını yordayan psiko-sosyal değişkenlerin incelenmesi [yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi; 2010.
158. Duman S. Ergenlerin problemlili internet kullanımı ile akademik başarı ve ertelemeleri arasındaki ilişkinin incelenmesi [yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi; 2016.
159. Bedir A. Sosyal medya kullanımının üniversite öğrencilerinin akademik başarılarına ve tutumlarına etkisi [yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Erzurum: Atatürk Üniversitesi; 2016.
160. Paul LL, Lee SN. Impact of internet literacy, internet addiction symptoms, and internet activities on academic performance. Social Science Computer Review, 2012;30(4):403-418.

EKLER

EK-1: Özgeçmiş



EK-2: Demografik Bilgi Formu

Değerli Katılımcılar;

Bu anket formu ile elde edilecek veriler İnönü Üniversitesi Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı'nda yürütülmekte olan akademik bir çalışmada kullanılacaktır. Değerli katılımınız için şimdiden teşekkürler.

1'inci sayfada Kişisel Bilgi Formu (9 soru), 3'üncü sayfada Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği (21 soru), 4' üncü sayfada Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği (30 soru), 6' ncı sayfada Akademik Mükemmeliyetçiliği Ölçeği (13 soru) yer almaktadır.

Bu anket Spor Yöneticiliği Bölümü öğrencilerinin Dijital Oyun ve Sosyal Medya Bağımlılık Düzeyleri ile Akademik Başarı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi konulu yüksek lisans tez çalışması için hazırlanmış olup, başka hiçbir amaçla kullanılmayacaktır. Her soruyu okuduktan sonra buna ne derecede katıldığınızı ya da katılmadığınızı, form üzerine işaretleyiniz. Lütfen işaretlenmeyen soru bırakmayınız. Anket soruları genel olarak değerlendirileceği için kimliğinizi belirtecek herhangi bir işaretleme yapmayınız. Doğru bir değerlendirme olabilmesi adına lütfen samimi cevaplar veriniz. Araştırmaya katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederiz.

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

1. Cinsiyetiniz: Erkek () Kadın ()
2. Yaşınız:
3. Sınıfınız: 1. Sınıf () 2. Sınıf () 3. Sınıf () 4. Sınıf ()
4. Spor yapıyor musunuz?
Evet () Hayır ()
5. Sizin veya ailenizin aylık gelir durumu nedir?
.....
6. Evde bilgisayarınız var mı?
Evet () Hayır ()
7. Yaşadığınız yerde internet bağlantınız var mı?
Evet () Hayır ()

EK-3: Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği

İFADELER Bu bölümde Spor yöneticiliği bölümü öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeğine dair ifadeler yer almaktadır. Aşağıda verilen ifadeler ne ölçüde katıldığınızı ifadelerin karşısındaki kutucuklara (X) işareti koyarak belirtiniz.		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır.					
2	Dijital oyun oynarken acıktığımın farkına varmam.					
3	Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim.					
4	Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim					
5	İstediğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim.					
6	Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim					
7	Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçır					
8	Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm.					
9	Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur.					
10	Gün içerisinde birdenbire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur					
11	Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafa bakınırım					
12	Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim					
13	Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur					
14	Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem					
15	Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz					
16	Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim içim çok önemlidir)					
17	Dijital oyun oynamak için derslerimi aksattığım zamanlar olur					
18	Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur					
19	Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir					
20	Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim					
21	Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir					

EK-4: Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği

Madde No	İFADELER Bu bölümde Spor yöneticiliği bölümü öğrencileri için Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeğine dair ifadeler yer almaktadır. Aşağıda verilen ifadeler ne ölçüde katıldığınızı ifadelerin karşısındaki kutucuklara (X) işareti koyarak belirtiniz.	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
1	Yakın zamanda sosyal medyada neler olup bittiği hakkında oldukça fazla düşünürüm.					
2	Yapmam gereken bir iş varsa öncesinde sosyal medyayı kontrol ederim.					
3	Belli süre sosyal medyaya girmediğimde sosyal medyaya girme düşüncesi zihnimi meşgul eder.					
4	Hayatımın sosyal medya olmadan sıkıcı, boş ve zevksiz olacağını düşünürüm.					
5	İnternete bağlı değilken yoğun bir şekilde sosyal medyaya girmeyi düşünürüm.					
6	Sosyal medyada neler olup bittiğini merak ederim.					
7	Sosyal medyada düşündüğümde daha fazla zaman geçirdiğim olur.					
8	Sosyal medya ile bağlantımı kesmeye her karar verdiğimde kendi kendime “birkaç dakika daha” derim.					
9	Sosyal medyayı uzun süre kullanmaktan bir türlü vazgeçemem.					
10	Sosyal medyayı, planladığımdan daha fazla kullandığım olur.					
11	Sosyal medyayı kullanırken zamanın nasıl geçtiğini anlayamam.					
12	Sosyal medya ile ilgili eylemlere (oyun, sohbet, fotoğraflara bakmak, vs) uzun süreler ayırırm.					
13	Kişisel problemlerimi unutmak için sosyal medya kullanırım.					
14	Kendimi yalnız hissettiğim zamanlarda sosyal medyada vakit geçiririm.					
15	Yaşamımdaki olumsuz düşüncelerden kurtulmak için sosyal medyada gezinmeyi tercih ederim.					
16	Problemlerimden bunaldığımda sığındığım en iyi yer sosyal medyadır.					
17	Sosyal medya kullandığım süre boyunca her şeyi unuturum.					
18	Sosyal medya kullanımını durdurmaya çalışıp başaramadığım olur.					
19	Sosyal medya kullanımını denetim altına almak için yoğun bir istek duyarım.					
20	Sosyal medya kullanımını bırakmak için sonuç vermeyen çabalar gösteririm.					
21	Sosyal medya kullanımını denetim altına almak için sonuç vermeyen çabalar gösteririm.					
22	Sosyal medyada harcadığım zamanı azaltmaya çalışır, başarısız olurum.					
23	Mesleğime/çalışmalarına olumsuz bir etki yapmasına rağmen sosyal medyayı daha fazla kullanırım.					
24	Sosyal medyadan dolayı hobilerime, boş zaman ve dinlenme faaliyetlerime daha az öncelik veririm.					
25	Eş veya aile üyelerini sosyal medyadan dolayı ihmal ettiğim olur.					
26	Arkadaşlarımı sosyal medyadan dolayı ihmal ettiğim olur.					
27	Sosyal medya dolayısıyla başladığım aktiviteleri zamanında bitiremem.					
28	Sosyal medyada daha fazla zaman geçirmek için okulla veya işle ilgili çalışmaları ihmal ederim.					
29	Sosyal medyada zaman geçirmeyi, arkadaşlarımla zaman geçirmeye tercih ederim.					
30	Sosyal medyada geçirdiğim zaman yüzünden okul çalışmalarım ya da işlerim sekteye uğrar					

EK-5: Akademik Mükemmeliyetçilik Ölçeği

		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
		1	2	3	4	5
1	Sınıfın en başarılı öğrencisi olmak isterim					
2	Eğer biri okulda benden daha başarılı olursa, kendimi bütün işlerde başarısız hissederim					
3	Sınav sorularını çok dikkatli bir şekilde yanıtlamış olsam bile, çoğu zaman yeterince doğru yanıtlayamadığım hissine kapılırım					
4	Sınav sorularına verdiğim yanıtları tekrar tekrar kontrol ettiğim için süreyi iyi kullanamam					
5	Derslerde ya da sınavlarda daha az hata yaparsam, daha çok insan beni sevecektir					
6	Bir sınavdan istediğim notu alamazsam kendimi kötü hissederim					
7	Öğrenmedeki yeterliliğimi aldığım notlara göre değerlendiririm					
8	Sınavlarda başarılı olamayacağım diye sürekli endişelenirim					
9	Sınavlara çok çalışsam bile yeterli olduğundan emin olmam					
10	Sınavlardan benden iyi notlar alan birileri olunca kendimi kötü hissederim					
11	Kendimi hiçbir zaman sınav için yeterli görmem					
12	Sınavlardan istediğim notu alamayınca kendimi yetersiz hissederim					
13	Hazırladığım bir çalışmaya ya da ödevine herkesin hayran kalmasını isterim					

EK-6: Etik Kurul Raporu

