



T.C.
BİRÜNİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSİTİTÜSÜ

PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK VE REHBERLİK
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ İLKÖĞRETİM İKİNCİ
KADEME ÇAĞINDAKİ ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK
BAŞARISI İLE İLİŞKİSİ

MUSTAFA KESTANE

DANIŞMAN

YRD. DOÇ. DR. MEHMET ZEKİ ILGAR

İSTANBUL

2019



T.C.
BİRÜNİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSİTİTÜSÜ

PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK VE REHBERLİK
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ İLKÖĞRETİM İKİNCİ
KADEME ÇAĞINDAKİ ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK
BAŞARISI İLE İLİŞKİSİ

MUSTAFA KESTANE

DANIŞMAN

YRD. DOÇ. DR. MEHMET ZEKİ ILGAR

İSTANBUL

2019

ONAY SAYFASI

Biruni Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Anabilim Dalında Mustafa KESTANE tarafından hazırlanan "Dijital Oyun Bağımlılığının İlköğretim 2.Kademe Çağındaki Öğrencilerin Akademik Başarısı İle İlişkisi" adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi: 16.07.2018

Jüri Üyesi;
(Danışman) Yrd. Doç. Dr. M. Zeki ILGAR Biruni
Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri
Bölümü



Jüri Üyesi; Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Tuba CEYHUN Biruni
Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri
Bölümü



Jüri Üyesi; Yrd. Doç. Dr. Şengül MERTOL ILGAR İstanbul
Üniversitesi, HAYEF Temel Eğitim Bölümü



Tez hakkında alınan jüri kararı, Biruni Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu tarafından onaylanmıştır.



Prof. Dr. Adnan ÖMERUSTAOĞLU
Eğitim Bilimleri Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

Bu araştırmanın amacı Gaziantep İli Şahinbey İlçesi'nde okuyan ortaokul öğrencilerinin, dijital oyun bağımlılığının akademik başarı üzerine nasıl etki ettiğini incelemektir. Dijital oyun bağımlılığının ülkemizdeki önemi doğrultusunda hazırladığım bu çalışmada birçok kişinin katkısı olmuştur. Başından itibaren bilgi ve deneyimleriyle, yardım ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen danışman hocam Sayın Yrd. Doç. Dr. Mehmet Zeki ILGAR'a, görüş ve önerileriyle çalışmama önemli katkılar sağlayan değerli hocalarıma en içten teşekkürlerimi sunarım.

Çalışma boyunca kolaylaştırıcı katkıları ve önemli tavsiyeleriyle tezin sonlandırılmasına yardımcı olan değerli arkadaşlarıma ve jüri üyesi hocalarıma, geçirdiğim süreçte benden yardımlarını esirgemeyen Erdem Koleji ailesine ve yönetimine, fedakârlıkları ve sabrıyla en büyük destekçim olan kıymetli eşim Hazal'a, bugünlere gelmemde en büyük pay sahibi olan sevgili anne ve babama teşekkürü borç bilirim.

İstanbul – 2019

Mustafa KESTANE

ÖZET

“DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ İLKÖĞRETİM İKİNCİ KADEME ÇAĞINDAKİ ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARISI İLE İLİŞKİSİ”

Mustafa KESTANE

Yüksek Lisans Tezi

Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Ana Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Yar. Doç. Dr. M. Zeki ILGAR

Haziran – 2019

Bu araştırmanın amacı; ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile ders başarısı ilişkisini ortaya koymak; bu ilişkinin öğrencilerin bazı demografik bilgilerine göre anlamlı farklılık olup olmadığını değerlendirmektir.

Araştırmaya Gaziantep İli Şahinbey İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı olarak okuyan 234 devlet, 266 imam hatip ve 197 özel olmak üzere toplam 697 ilköğretim öğrencisi katılmıştır. Veri elde etmek için okul, sınıf, cinsiyet, ailenin geliri ve eğitim durumunu içeren sosyodemografik yapı ölçeği ve Prof. Dr. Osman Tolga Arıcağ'ın hazırlamış olduğu dijital oyun bağımlılığı ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen verilen kodlanması ve analizi SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) programında yapılmıştır. Öğrencilerin sosyodemografik yapı ve dijital oyun bağımlılığı ölçeğine vermiş olduğu cevaplar korelasyon ve regresyon analizleri ile yapılmış olup tablolar arasında karşılaştırma yapılmıştır.

Yapılan araştırmaya göre cinsiyet, teknolojik imkanlar ve ailenin maddi durumu ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki ortaya çıkmıştır. Ancak ailenin eğitim durumuna göre herhangi bir ilişki bulunamamıştır. Oyun bağımlılığı olan çocuklar da olumsuz duygular büyük bir etken olarak göze çarpmaktadır. Ayrıca özel ortaokulda okuyan öğrencilerde oyun bağımlılığı daha yüksek görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Öğrenci, Oyun, Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik başarı

ABSTRACT
"THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAME DEPENDENCY
WITH ACADEMIC SUCCESS IN PRIMARY SCHOOL STUDENTS"

Mustafa KESTANE

Master Thesis

Department of Psychological Counseling and Guidance

Supervisor: Assistant Prof. M. Zeki ILGAR

June - 2019

The purpose of this research; to reveal the relationship between the digital game addiction and the course success of the junior high school students; and to assess whether this relationship is significantly different from some demographic information of the students.

A total of 697 primary school students, including 234 state, 266 imam hatip and 197 private, who were admitted to the Gaziantep Ilis Sahinbey District National Education Directorate participated in the research. Sociodemographic structure scale including school, class, gender, income and educational status were used to obtain data. Dr. Osman Tolga Arıcak's digital game addiction scale was used. The coding and analysis of the results obtained in the study were carried out in SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) program. The responses of the students to the socio-demographic structure and digital game dependency scale were analyzed by correlation and regression analyzes and compared between the tables.

According to the research done, there was a meaningful relationship between gender, technological opportunities and financial status of the family and play addiction. However, no relation was found according to the education level of the family. Children who are addicted to games also experience negative emotions as a major factor. In addition, students who study in private secondary schools are more likely to be addicted to games.

Keywords: Student, Game, Digital Game Dependency, Academic Success

KISALTMALAR

AİK	: Akılcı İlaç Kullanımı
ASPB	: Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı
DEHB	: Dikkat Eksikliği Ve Hiperaktivite Bozukluğu
DSÖ	: Dünya Sağlık Örgütü
FPS	: First Person Shooter
GTA	: Grand Theft Auto
M.Ö	: Milattan Önce
MIT	: Massachusetts Institute of Technology
MMOG	: Massive Multiplayer Online Game
MMOPRG	: Massive Multiplayer Online Role Playing Game
PC	: Personel Computer
PISA	: Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programı
RFT	: Rasyonel Farmakoterapi
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences
STK	: Sivil Toplum Kuruluşları
TBM	: Türkiye Bağımlılıkla Mücadele

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAY SAYFASI.....	i
ÖNSÖZ.....	ii
ÖZET.....	iii
KISALTMALAR	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLO LİSTESİ	ix
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	2
1.2. Alt Problemler	3
1.3. Araştırmanın Amacı	4
1.4. Araştırmanın Önemi.....	4
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	4
1.6. Tanımlar	5
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	6
2.1. Dijital Oyun Kavramı.....	6
2.1.1. Dijital Oyun Tarihçesi	8
2.1.2. Dijital Oyunla İlgili Olan Kavramlar.....	12
2.2. Bağımlılık Kavramı.....	15
2.2.1. Bağımlılık Tarihçesi	17
2.3. Teknoloji Bağımlılığı.....	20
2.4 Dijital Oyun Bağımlılığı.....	21
2.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Kavramı	21
2.4.2. Dijital Oyun Bağımlılığının Belirtileri	24

2.4.3. Dijital Oyunların Ergenler Üzerindeki Etkileri	25
2.4.4. Dijital Oyun Bağımlılığının Eğitim ve Öğretime Olan Negatif Etkileri ...	27
2.4.5. Dijital Oyun Bağımlılığının Aile Yapısına Etkileri	28
2.5. Bağımlılığın Tedavileri	30
2.5.1. Bağımlılık Tedavileri	30
2.5.2. Bağımlılıkta Topluma Ve Bireye Düşen Görevler	37
2.6. Akademik Başarı.....	43
2.7. Teknoloji Kullanımının Olumlu Yönleri	45
2.8. Yurt İçi Ve Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar	45
3. YÖNTEM.....	50
3.1. Araştırmanın Modeli	50
3.2. Evren	51
3.3. Veri Toplama Araçları	51
3.3.1. Sosyodemografik Bilgi Formu	51
3.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	51
3.4. Verilerin Toplanması	52
3.5. Verilerin Analizi	52
4. BULGULAR	53
4.1. Araştırma Grubuna Ait Bulgular.....	53
4.2. Teknolojik İmkanlara Ait Bulgular	56
4.3. Dijital Oyun Bağımlılığına Ait Bulgular	58
4.4. Akademik Başarıya Ait Bulgular	63
4.5. Dijital Oyun Bağımlılığına Ait Bulgular	66
4.6. Cinsiyetin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisine Ait Bulgular.....	75
4.7. Anne Eğitim Düzeyinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisine Ait Bulgular	81

4.8. Baba Eğitim Düzeyinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisine Ait Bulgular	
.....	89
TARTIŞMA	97
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	99
KAYNAKÇA	101
EKLER.....	108



TABLO LİSTESİ

Tablo 1. Akılcı Farmakoterapi Adımları.....	33
Tablo 2. Cinsiyet	53
Tablo 3. Okul	53
Tablo 4. Sınıf.....	54
Tablo 5. Aile Geliri	54
Tablo 6. Annenizin Eğitim Durumu.....	55
Tablo 7. Babanızın Eğitim Durumu	55
Tablo 8. Bilgisayar	56
Tablo 9. Tablet	56
Tablo 10. Cep Telefonu.....	56
Tablo 11. Konsol.....	57
Tablo 12. Hepsi	57
Tablo 13. Hiçbiri	57
Tablo 14. Oyun Düşünme	58
Tablo 15. Oyun Oynamayı Bırakma	58
Tablo 16. Oyuna Doymak	59
Tablo 17. Oyun Oynama Etkinliği	59
Tablo 18. Diğer Hobiler	60
Tablo 19. Sorunlar.....	60
Tablo 20. Doğruyu Söylememe	61
Tablo 21. Olumsuz Duygular	61
Tablo 22. Fırsatları Kaçırma	62
Tablo 23. Özel Ortaokul: Başarı Ortalaması Ve Oyun Bağımlılığı Korelasyon Tablosu.....	63
Tablo 24. Devlet Ortaokulu: Başarı Ortalaması Ve Oyun Bağımlılığı Korelasyon Tablosu.....	64
Tablo 25. İmam Hatip Ortaokulu: Başarı Ortalaması Ve Oyun Bağımlılığı Korelasyon Tablosu	65
Tablo 26. Anova Testi.....	66

Tablo 27. Cinsiyet farklılığının oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi.....	75
Tablo 28. Öğrencilerin Anne eğitim durumlarının oyun bağımlılığına etkisi	81
Tablo 29. Baba eğitim düzeyinin oyun bağımlılığına etkisi	89



1. GİRİŞ

Günümüzde ailelerin ve eğitimcilerin karşılaştığı en büyük endişe, dijital çağda doğmuş olan Z kuşağının (internet kuşağı) internet ve bilgisayar kullanımı hakkında yapılan araştırmalar, internetin ve özellikle de bilgisayar oyunlarının, zararlarını ve yararlarını gözlemlememizi sağlamaktadır. Dijital ortamlardaki oyunların, şiddet barındırdığına dair araştırmalar ilk olarak 1976’larda başlamış olup, 1980’li yıllardan sonra video oyunları ve bilgisayar kullanımına dair yapılmış araştırmaların sayısında ciddi bir artış yaşanmıştır. (Akçay ve Özcebe, 2012: 70).

Video ve bilgisayar oyunlarında, her alanda olduğu gibi belirli standartlar bulunmamaktadır, iyi ya da kötü olarak nitelendirilebilecek bir çok oyun direkt olarak piyasaya sürülebilmektedir. Bu noktada önemli olan detay, kullanıcıların (oyuncuların); doğru oyun seçimi, oyuna ayırdıkları zaman ve yaşlarına uygun seçimler yapmalarıdır. Bilgisayar ve video oyunları, dikkat, görsellik ve öğrenme anlamlarında farklılıklara sebep olmaktadır. Bu anlamda, dijital oyunlar, tüm duyu organlarımızı ve yaşamımızı doğrudan etkilemektedir.

Çocuklar için artık günümüzde, en eğlenceli ve fazla zaman harcanan alan bilgisayar oyunlarıdır. Buna bağlı olarak çocuklar gün içerisinde en fazla vakti bilgisayar başında harcamaktadırlar. Aileler ise bu durum karşısında, evlatları ile iletişim kuramadıkları ve evlatlarının doğal yaşamdan uzaklaştıklarını düşündükleri için yakınmaktadır. Bilinçli ve amaca uygun bir şekilde kullanılmayan bilgisayar oyunları; başta çocuklara ve ailelere olmak üzere tüm topluma zarar vermektedir. Özellikle son zamanlarda şiddet içeren oyunların hızla çoğalması, aileleri ve uzmanları bu konu hakkında daha fazla düşünmeye itmektedir. Bu konuda büyük öneme sahip bir diğer unsurda bilgisayar oyunlarının pazarlanmasıdır. Bir grup kişiler oyunların satışını arttırmak için sürekli olara çocukları bilgisayara bağlamaya çalışmaktadır. Bunlarda etkili yöntem ise reklamdır. Diğer bir grup ise çocukları bilgisayardan uzak tutmaya çalışmaktadır. Bunlarda genelde aileler ve eğitimcilerdir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008: 26).

Bilgisayar oyunu ve video oyun bağımlılığı, henüz bir hastalık olarak kabul edilmemiş olsa da, bu kavram otuz yıldan beri bilimsel olarak yer almaktadır.

Son zamanlarda bu durumun ortaya çıkardığı sorunlar nedeniyle özellikle psikiyatri kliniklerine giden çocukların artış göstermesi, ebeveynlerin destek ve çözüm yolu arayışları, araştırmacıların kanıtladıkları araştırmalar ve prevelans oranları daha çok endişelendirmiştir. İlerleyen zamanlarda toplum sağlığı, psikiyatri ve pediatri bölümlerinde çalışan profesyonelleri bilgisayar ve video oyun bağımlılığı ve buna eşlik eden sorunlar ile daha da fazla karşılaşacaklarını tahmin etmek oldukça kolaydır.

Bilgisayar oyunları çocuklar için okumayı ve yazmayı, el-göz koordinasyonunu ve görsel mekansal becerileri geliştirmeyi, yeni bir dil öğrenmeyi, hayal gücünü arttırmayı, öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirmeyi, öğrencilerdeki problem çözme yeteneğini geliştirdiği, her yaş grubunun stres attığı, boş vakitlerini geçirdiği, bu oyunlarla eğlenceli zaman geçirdiği, binlerce kişiyle etkileşime girdiği, çocukların eğlenirken eğitildiği ve öğrencilerde motivasyonu tespit edilmiştir. Ancak çocuklar ve gençler tarafından oynanan bilgisayar oyunlarının az bir bölümü eğitici-öğretici olduğu, bunların da çok azının tercih edildiği görülmüştür. Oyunların çoğunluğu şiddetli; Çocukların ve gençlerin ruh sağlığını olumsuz yönde etkileyerek, şiddetli hiperaktivite davranışına neden olan öğrenme bozukluklarına neden olma, akademik başarıyı ve okul performansını olumsuz yönde etkileme, bağımlılığı arttırma, düşmanlığı arttırma, beyin gelişimini olumsuz yönde etkileme, kültürel çevreyi kirletme, sosyal davranışları azaltma, hayırseverliklerini ve olumlu sosyal davranışlarını azalttıklarını, mağdurlara daha fazla duyarlı olduklarını, daha az empatiye yol açtığını ve çocuklarda ve gençlerde saldırgan düşünceleri, duyguları, psikolojik uyarılmayı ve saldırgan davranışları arttırdığını gözlemlemiştir.

1.1. Problem Durumu

Hayatın ilk yıllarıyla birlikte öğrenmeye başlayan çocukların ilk deneyimlerine anne ve babaları rehberlik ederler. Anne, baba ve çocuk arasında iletişimin boyutu, verilmeye çalışılan eğitim ve tecrübeler çocuğun sonraki yaşantısındaki davranışlarının temelini oluşturur. Anne, baba ve çocuğun birbirleriyle etkileşimini ifade eden ve bu etkileşimin sonucunda ortaya çıkan

davranışlar bütünü olan ebeveyn tutumu çocukların sosyal çevresinde kazanacağı davranış şeklini belirlemektedir

Çocukların bedensel, ruhsal ve zihinsel olarak sağlıklı gelişiminde beslenme, eğitim ve uyku kadar önemli olan oyun kavramı günümüzde gelişen teknolojiyle birlikte değişmiştir. Neredeyse her evde bağlı olan internet ile beraber çevrimiçi oyunların yaşamımıza girmesi, özellikle akıllı telefonlar ya da tabletler gibi cihazlar ile çevrimiçi oyunlara kolayca erişimin olması, oyun kavramını bambaşka bir pozisyona taşımıştır. İstenilen ortamda ve zamanda bu oyunların olması da bağımlılık kavramının tekrar sorgulanması gerektiğini düşündürmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012: 81).

Yapılan dijital oyun ve ergenlerle ilgili araştırmalarda genel olarak üzerinde durulan konular daha çok oynanan oyunlar ve çocuğun gelişime katkısı üzerinedir. Bu araştırmalar sonucunda dijital oyunların hem olumlu hem de olumsuz yönlerine dikkat çekilmeye çalışılmaktadır. Bütün bu çalışmalarda günümüzde dijital oyunların ergenlerin hayatında büyük bir yere sahip olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır. İlgili yazın incelendiğinde ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve akademik başarı arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmaların eksikliği ise oldukça dikkat çekicidir. Bu tez çalışmasında, ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının genel görünümü, akademik başarıyla ilişkisi; cinsiyet, annenin eğitim düzeyi ve babanın eğitim düzeyi gibi etkenlerden nasıl etkilendiği betimlenmeye çalışılmıştır.

1.2. Alt Problemler

Alt problemler aşağıdaki gibi sıralanmaktadır:

- a. Araştırma grubunun dijital oyun bağımlılığı konusunda genel görünümü nasıldır?
- b. Okul başarısı ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki var mıdır?
- c. Sınıf düzeyi dijital oyun bağımlılığını etkilemekte midir?
- d. Cinsiyet dijital oyun bağımlılığını etkilemekte midir?

- e. Annenin eğitim düzeyi ile dijital oyun bağımlılığını etkilemekte midir?
- f. Babanın eğitim düzeyi ile dijital oyun bağımlılığı etkilemekte midir?

1.3. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın asıl amacı; dijital oyun bağımlılığı ile ortaokul öğrencilerinin başarıları arasındaki ilişkiyi göstermek; öğrenciler ve bazı demografik bilgiler arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemektir.

H1: Erkek öğrencilerde saptanan dijital oyun bağımlılığı, kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına göre daha fazla görülmektedir.

H2: Öğrencilerin yaşları ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki mevcuttur.

H3: Dijital oyun bağımlılığı öğrencilerin ders başarısına olumsuz yönde etki etmektedir.

1.4. Araştırmanın Önemi

Bu araştırma, ilköğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve ders başarısının ilişkisini anlamak ve bu bağlamda uygun müdahale yöntemlerinin belirlenmesi bakımından önem arz etmektedir. Türkiye’de dijital oyunlara bağımlılık hakkında yapılan ve erişimi sağlanabilen bilimsel çalışmaların sınırlı sayıda olması, yapılan bu çalışmanın alandaki uygulayıcılar, etkilenenler ve araştırmacılara kaynak olabilecek nitelikte olacağı düşünülmesi sebebiyle önem arz etmektedir.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma Gaziantep ili Şahinbey ilçesinde bulunan Erdem Koleji, Şehit Âdem Yavuz Ortaokulu ve Adil Teymur İmam Hatip Ortaokulundan seçilen örneklem ile sınırlıdır. Araştırma amaçları doğrultusunda oluşturulan demografik bilgi formu ve seçilen ölçeklerin içindeki sorular ve bunlara verilecek cevaplar ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Oyun: Yaşam enerjisi fazlalığının azalması, taklit meyili, gevşeme gereksinimin ortadan kaldırılması, ciddi faaliyetlere hazırlık yapılması, nefse hakim olma, hükmetme isteği, rekabeti yenme ihtiyacı ve zararlı eğilimlerden kurtulma yoludur.

Başarı: Belirlenen hedefe ulaşmak ve istenilen şeyi elde etmek olarak tanımlanmaktadır.

Bağımlılık: Bir maddenin amacının ötesine geçen ve kişinin yaşamında sorunlara yol açmasına rağmen kullanımına devam etmesine rağmen, maddeye olan toleransı sonucu, artan miktarlarda alarak elde ettiği tablodur. Madde alımı azaldığında veya salıverildiğinde geri çekilme semptomlarının ortaya çıkması durumudur.

Dijital Oyun Bağımlılığı: Video oyunu ile ilgili uyumsuz ve inatçı davranış olarak tanımlanan oyun bağımlılığı, bir tür teknoloji bağımlılığı olarak kabul edilir. Ancak, İnternet bağımlılığı alt kategorisinde de değerlendirilmektedir.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Dijital Oyun Kavramı

Oyun, ifadesi uzun süredir tartışılan bir kavramdır ve birçok kişi kavramı ayrı şekillerde açıklamaya çalışır. Oyun konsepti açısından Johan Huizinga'nın çalışması olan Homo Ludens isimli çalışması değerli bir çalışmadır. Daha önce yapılan araştırmalar; oyunu psikoloji ve fizyolojide çalışıp oyunun nedenini belirleyerek oyunun anlamını belirlemeye çalışmaktadır. Huizinga'nın bu çalışması, oyunu insan yaşamının bir bölümü olarak değil, kültürle birlikte gelişen ve modern çağda kültür üzerindeki etkisini azaltan bir kültür unsuru olarak tanımlar. İnsanı anlatan kavramlar genellikle biyolojik olmayan tanımının ötesinde kompleksli ve önyargılı olmayan bir kavramdır. Huizinga'ya göre, aydınlanma çağında, homosapiens kavramının, insan kavramını karşılamayıp, yerine insanın homo faber kavramı ile açıklanabileceğini belirtmektedir. Ancak üretim kavramı aynı zamanda birçok hayvanı karakterize eden bir durumdur. Bu nedenle, medeniyetin bir oyun olarak ve oyundan ortaya çıktığına inanan Huizinga, bu iki kavramı reddetmiştir ve “homo ludens”, “oyun kuran” kavramını ortaya koymuştur. Huizinga'ya göre, oyun kültürden daha eski bir kavramdır; örneğin hayvanların bile insanın ona oynamayı öğretmesini beklediği gösterilmektedir. Yavrular, sanki insan gibidirler, bir ritüele benzeyen bir oyun oynarlar ve jestler yaparlar. Oynadığı oyunda diğer bir hayvanın kulağını ısırma kuralını takip etmektedirler. Her iki köpek de kızgın görünse de, bu durumdan aşırı derecede hoşlanırlar. Bu basit durumda bile, oyun fizyolojik bir fenomen veya ruhsal bir reaksiyondan çok daha fazlasıdır. Psikoloji ve fizyoloji, oyunun doğal yapısını ve anlamını belirlemeye ve yaşam alanındaki yerini belirlemeye çalışır. Bu çıkarımlardan elde edilen sonuçlar, yaşam enerjisinin fazlalığından kurtulmak, taklit etmek, gevşeme ihtiyacını ortadan kaldırmak, ciddi faaliyetlere hazırlıklı olmak, huzursuzluğa hükmetmek, egemenliğe egemen olmak, ihtiyacını ortadan kaldırmak, rekabet ve zararlı eğilimlerden kurtulmak için oyuna başvurmaktadır. Tüm bu görüşler, oyunun biyolojik isteklerine yanıt verdiği çıkarımına yaslanmaktadır. Bu çıkarımlar oyunun anlamı üstünde durmamaktadır. Bu noktada Huizinga oyunun neşesi nedir, neden bebek oyunun keyfinden bağırır, ağlar, oyuncu neden hırslanır,

neden yüzlerce kişiler futbol müsabakalarında deliliğe varan heyecan yaşarlar, gibi sorular sormaktadır. (Sakallıoğlu, Erol ve Akgün, t.y.: 1-2).

Hızla gelişen teknolojinin insan yaşamında bazı olumlu veya olumsuz değişikliklere sahip olduğu görülmektedir. Bu değişiklikler eğitimden sağlığa, ekonomiden çevreye kadar belirgindir. İnsanlar bu teknolojileri farklı ihtiyaçlar neticesinde kullanır ve kullandıkları teknolojik aygıtlara eş değer olarak alışkanlıklarını değiştirir. Bu aygıtlar yalnızca belirli yaş gruplarındaki insanlar için kullanılmamaktadır, aynı zamanda ülke nüfusunun %24,3'ünü oluşturduğunu göz önünde bulundurarak, her yaştan bireylerin kişisel hakları için üretilmektedir. Ve bu gereklilikler için üretilen teknolojik aygıtların kullanımı önemli olarak görülmektedir. Kız çocuklarında 13 yaşında, erkek çocuklarında 14 yaşında başlayan ergenlerin yaş aralığı ve 6-11 yaş aralığındaki son çocukluk dönemi, yaşları göz önüne alındığında, oyun için teknolojik araçların olduğunu söylemek mümkündür ve oyun çok önemlidir. Çünkü oyun oynamak çocukların ve adölesanların gelişiminde oldukça önemli bir rol oynar. Bu gelişme fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal alanları içeren geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Pek çok teorisyene göre, oyun kurucuların yapamayacağı ve belirli bir kuralda yapamayacağı faaliyetlerin gerçekleştirilmesiyle ortaya çıkan oyunlarla çocuklar arasındaki ilişki hakkındaki görüşlerini dile getirmişlerdir. Lazarus oyunu bir eğlence aracı olarak görür ve Ellis uyarıcı arama faaliyeti olarak belirtir ve Spencer'a göre aşırı enerjinin neden olduğu bir durumdur, Groos, ebeveynler ve çocuğa aktarılan kalıtsal davranıştan bahseden bir deneme yanılma olarak nitelendirmektedir. (Öncel ve Tekin, 2015: 8).

Bilgisayar ve İnternet birçok alanda hayatı kolaylaştırmıştır, oyunlara ve eğlenceye karşı ilgi artmaya başlamaktadır. Dijital oyunlar, teknolojik gelişmeler, kentleşme ve oyun alanı eksikliği nedeniyle geleneksel oyun etkinlikleriyle değişmektedir. Neredeyse her yaş kullanıcısı olan bu oyunlar özellikle yoğundur ve oynamak için harcadıkları zaman artmaktadır. Araştırmalar, 10 ila 19 yaş arasındaki erkek ergenlerin, ergen kızlardan ve diğer yaş gruplarından daha fazla oyun oynamaya ve sorunlu kullanım olasılığının daha yüksek olduğunu göstermiştir. Artık teknolojiyi iyi takip eden insanların, dijital oyunlara diğer türlerden daha çok ilgi

duyduğu ve bu oyunların genç bireyler arasında meşhur bir kültürel imaja sahip olduğu söylenmektedir. (Irmak ve Erdoğan, 2015: 2).

Tüm yaş gruplarını çeken oyunlar, özellikle küçük yaştaki bireylerin gelişiminde kıymetli bir yere sahiptir. Çocukların fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimini destekleyen oyunlar, çocuğun gönüllü olarak yarattığı aktiviteyi gerçekleştirdiği ve çocuk için doğal bir ve ücretsiz bir ortam sağlar. Özellikle 4-12 yaş aralığındaki çocukların sosyokültürel, bilişsel, psikolojik ve fizyolojik gelişimine yarar sağlar. Geçmişte, oyun alanlarında ve sokak aralarında, gerçek insanlar ve gerçek olaylar bugün evde veya internet kafelerde sanal aktiviteler şeklinde onaylanmaktadır. (Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014: 420-421).

Türkiye’de yaşayan nüfusun %53’ü sosyal medyaları bulunmaktadır. Son olarak, dijital oyunlar, ergenlik dönemindeki çocuklar tarafından oldukça fazla oynanmaktadır. Bu çıkarımlar internet, sosyal medya, akıllı telefon ve dijital oyunların çok sık kullanıldığını belirtmektedir. Teknolojinin fazla kullanımı, sorunlu veya patolojik tüketimi de beraberinde sürüklemektedir. Bu bağlamda, Teknoloji bir bağımlılık mıdır, araştırmada sıkça konuşulan konulardan biri olmuştur. Son yıllarda “internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığı gibi teknolojik bağımlılıkların efsanesi mi yoksa ciddi davranış bağımlılığı mıdır?”. Bu bağımlılıkları olan bireylerin, diğer davranış bağımlılığı veya kimyasal bağımlılığı olan bireylerle aynı semptomları olduğu vurgulanmaktadır (Savcı ve Aysan, 2017: 203).

2.1.1. Dijital Oyun Tarihçesi

İlk ticari oyun olan Computer Space 1971 yılında ticari satışa başlaması ile başlayan dijital oyun endüstrisi, günümüzde 24.75 milyar dolar bütçeli ve bir milyardan fazla kullanıcısı olan medya dünyasının önemli bir bölümünü temsil etmektedir. Oyun endüstrisinin büyümesi, özellikle 1990’lı yıllardan beri, hızla tüketilen farklı türlerde dijital oyunlara neden oldu ve yeni sürümler piyasaya sürülmüştür. Bugün oyuncu tercihlerine göre şekillenen birçok ve farklı türde oyunlar vardır. Araştırmacılar arasında bu tür oyunların gruplandırılmasında net bir fikir birliği olmamasına rağmen, Adams ve Rollings, taktik, bulmaca, aksiyon,

macera, spor, rol yapma ve simülasyon gibi yedi tür oyun belirlemişlerdir. Sanal alan konsolunun yanı sıra, dört farklı alanda bulunan bilgisayar, mobil ve arcade oyun makinesi çevrimiçi veya çevrimiçi oynanabilir dijital oyunlardır. Bu oyunlar oyuncu sayısına göre çok veya tek oyuncu olabilmektedir. (Irmak ve Erdoğan, 2015: 2).

Dijital oyunlar tasarlanmaya başladığı 1970'lerden, günümüze kadar her ilerleyen yıl teknik olarak çok daha karmaşık hale gelerek, ekip hacimleri büyümüştür ve 2000 yılından sonra, oyuncu 200'ü geçen takımların oluşumuna sebep olmuştur. Ekiplerdeki oyuncuların sayısı projenin bütçesine ve boyutuna bağlı olsa da, stüdyolar triple-A tipi olan oyunlar için aynı büyüklükte ekiplere sahiptir. Dijital oyunların yapım aşamasında belirli çalışma saatleri yoktur. Dijital oyun projelerinde daha fazla son tarih ön plandadır ve çalışanın görevlerini yerine getirmesi için gerektiğinde gece geç saatlere kadar çalışması beklenmektedir. Binark ve Bayraktutan-Sütçü'nün tespitine göre; oyun stüdyosunda çalışmak için belirli çalışma yoktur ya da oyun stüdyosunda çalışmak işin tanımlandığı gibi eğlence oyunun bir parçasıdır. Mesela, sabah saat 11 gibi çalışmaya başlayan bir kondisyoner iş başında fark etmeden gece 2-3'e kadar devam etmektedir. Ayrıca, oyunun yayıncıya dağıtılacağı son zamanlarda, tüm gücünü işine adanmış ve tempolu bir şekilde, başka bir söyleyişle, özel bir çalışma beklenmektedir. (Akay, 2015: 366).

New York'un ünlü modern sanatlar müzesi MoMA'nın kıdemli küratörlerinden Paola Antonelli (2012), aralarında Pac-Man (1980), Tetris (1984), Myst (1993), The Sims (2000), ve Passage (2008) gibi çok bilinen eserlerini içeren 14 dijital oyundan oluşan bir koleksiyonun Mart 2013'te müzede sergileneceğini, 29 Kasım 2012 günü MoMA'nın resmi sitesinde yayınlanan bir yazı ile paylaşmıştır. Bu eserler MoMA'nın sergilediği ilk dijital oyunlar değildir. Daha önce aralarında LIMBO (2010) ve Sleep is Death (2010) gibi yapımlar da bulunan bir dizi oyun zaten daha önceki zamanlarda müzede sergilenmişti. Belki de geçmişe duyulan güvenle Antonelli, dijital oyunların yazımlarının başında sanat eseri olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği sorusu, "kesinlikle sanat eseridir" şeklinde yanıtladı. Ayrıca, Antonelli, Kasım ayında açıklanmış olan bu yeni koleksiyon için seçilen dijital oyunların öncelikle müze küratörleri tarafından tasarım nesnesi olarak

kabul edildiğinin üstünü vurgulamıştır. Bu oyunlar, oyuncuları kurallar ve / veya anlatı yoluyla ihya eden eylemler, görseller, yeni deneyimler ve zaman ve mekanın algısal dinamikleri için tasarım örnekleridir. MoMA daha önce tasarım alanında öne çıkan helikopterler ve otomobiller dahil olmak üzere farklı nesneler sergilemiştir. Benzer şekilde, etkileşimli tasarım alanında 14 oyun seçildi ve eklenecek yeni oyunların eklenmesiyle, MoMA koleksiyonunda büyüyecek yeni bir çalışma kategorisi yaratmaları umulmuştur. (Sezen, 2013: 130).

Dijital oyunlar, oynatıcının arayüzü ile etkileşime girdiği elektronik oyunlardır. Dijital oyunlar; çevrimiçi veya çevrimdışı, tek oyunculu, çok oyunculu ve yapay zekaya karşı oynanmaktadır. Buna ek olarak, oyuncuların seçebileceği oyun türleri de var: ağ, aksiyon, macera, yarış, rol alma, animasyon, bulmaca, simülasyon, spor ve strateji şeklindedir. 1938'de Johan Huizinga, "Playing Man" adlı eserinde, oyunların; bireysel ve sosyal yaşamlarımız için öneminin altını çizmiştir. Tabii ki, Huizinga, oyunların hayatımızın çoğuna gireceğini ya da oyunlarda ortaya çıkan bir dijital neslin hayalini kurduklarını tahmin etmemiştir. İlk başlarda, öncü oyunların ilerleyişinin ilk basit örnekleri sırasıyla; 1958 ve 1962'de oluşturulan ve piyasaya sürülen "Tennis for Two" ve "Spacewar" oyunlarıdır. Dünya'da ilk kar amacı güden oyun 1971 yılında Computer Space'nin piyasaya sunulmasıyla serüvenine başlamıştır. 40 yıldan fazla süredir hayatımızda yer bulan dijital oyunlar 2013 yılında 24,75 milyar dolarlık bir maliyete sahip olmakla birlikte 1 milyar kullanıcıya erişmiştir. Dünya nüfusuyla dijital oyun kullanıcı sayıları kıyaslandığında her 6 kişiden birinin dijital oyun oynadığı sonucuna varmaktayız. Dijital oyunlar son zamanlarda hayatımızda olmasına karşın son teknolojik ilerlemeler oyunların gerçek anlamda bir evrim geçirmesine fırsat tanımıştır (Anonim, 2017: 1).

Spacewar (bilgisayardaki ilk oyunlardan biri), 1960 yılından bu yana MIT laboratuvarında yaygın olarak kullanılmaktadır ayrıca sinema ve televizyon açısından yaygın bir kullanım haline gelmiştir. Dijital oyunlarla ilgili araştırmalar 2000'li yılların başından beri disiplinler arası ilgi devam etmektedir. Oyun araştırması literatürü, araştırmacıların iletişim bilimleri, eğitim bilimleri, bilişim, sanat ve dizayn gibi disiplinlerdeki çalışmaları ile zenginleştirilmiştir. İletişim bilimleri alanındaki

dijital oyunlar üzerine alıřmalar, iletiřim aracı olarak dijital oyunlar, oyunun medyadaki zellikleri, oyuncu kltr gibi konular zerine sylemler devam etmektedir (Demirbař, 2015: 363).

Trkiye'de ilk kez 1960 yılında, ilk bilgisayar İstanbul Teknik niversitesi Karayolları Genel Mdrlğn niversite kamps Tařkışla'da kullanılmıştır, ilk bilgisayarı kuran Başak Sigorta, 1963 yılında bankacılık sektrnde kullanmıştır. Trkiye'de bilgisayar kullanımı gn getike artmıştır. Trkiye İstatistik Kurumu tarafından yapılan arařtırmaya gre, 2005 yılında Trkiye'nin toplam nfusunun %17,65'i; 2007'de %33.4; 2008'de %38; 2009'da %40,1; 2010'da %43,2; 2011'de % 46,4; 2012'de %48,7; 2013'de %49.9; 2014'de %53.5'i bilgisayar kullanmaktadır. (Aydın ve Horzum, 2015: 54).

Dijital oyunların řiddeti ile ilgili ilk tartiřmaların gemiři 1976 yılına dayanmaktadır. Ancak, 1980'li yılların bařlarından itibaren, bilgisayar dnyasında ve video ve bilgisayar oyunlarındaki hızlı byme nemli lde artmıştır. Video oyunları eğlenceli, ilgi ekici ve eğitici olmakla birlikte, oğ řiddet ieriğ kapsamaktadır. Son zamanlarda, video oyunlarının ierik analizi, oyunların %89'unun řiddet ierikli olduğnu vurgulamaktadır. Birok ocuk řiddeti tercih etmektedir. Artan dijital oyun sayısı, bu konuda arařtırmalarda artıřa neden olmuřtur. alıřmaların oğ, oyun oynama zamanları ve ocuklar zerindeki etkileri gibi genel konuları iermektedir. Bununla birlikte, řiddet unsurunu, etkilerin etkilerini ve zellikle ebeveyn kontroln ortaya ıkaran alıřmaları ieren oyunlar dikkat ekmektedir (Karaaslan: 2015: 807).

Bugn, bilgisayarla oynanan bu oyunların serveni televizyona baėlı oyun konsolları ile bařlayıp kiřisel bilgisayara doėru geniřlemiřtir. İlk dnemde ortaya ıkan bilgisayar oyunları, zayıf grsel, iřitsel etki ve sınırlı eylemlerle gnmzn bilgisayar oyunlarının yanında ok zayıftır. Dijital oyunlar adı verilen ve eřitli teknolojiler kullanan eřitli yazılımlarla programlanan ve kullanılan teknolojiye gre dijital konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve evrimii oyunlar olarak sınıflandırılan bu oyunlar, spor, yarıř, strateji gibi beř temel kategoride sunulmaktadır. (Gkearsan). ve Durakoėlu, 2014: 421).

2.1.2. Dijital Oyunla İlgili Olan Kavramlar

Çocukların günlük hayatta sıkça oynadıkları dijital oyunları, çevrimdışı oyunlar (oyun konsolları veya bilgisayarlar üzerinden oynanan oyunlar), çevrimiçi oyunlar (bilgisayarlar veya cep telefonları aracılığıyla oynanan oyunlar) ve sosyal ağlar üzerinden oynanan oyunlar şeklinde kategorileştirmek mümkündür. Bu oyunların, türüne bakılmaksızın sosyal ihtiyaçların karşılanması için seçildiğini söylemek mümkündür. Dijital oyun oynamak, yoğun kurs temposundan kaçış anlamı veya arkadaşlar arasında sosyal statü için bir iletişim aracı olabilir. Tran ve Strutton'a göre, çevrimiçi oyunlar oyunculara diğer oyuncularla işbirliği yapma, zaman öldürme, zaman doldurma veya bilgi ya da eğlence bulma konusunda çeşitli fırsatlar sunmaktadır. Bu bağlamda internet oyunları yapısal, bağlamsal ve sosyalleşme gibi güçlü motivasyonel faktörlere sahiptir (Kuşay ve Akbayır, 2015: 136).

Günümüzde bilgisayar oyunları alanında izlenen bilgisayar oyunları ve bilgisayar oyunları alanındaki çevrimiçi bilgisayar oyunları, bu dijital oyunlar tematik ve teknolojik özelliklerine göre Network, Action, Macera, Motor sporları ve yarış, Rol Oynama, Animasyon Oyunları, Simülasyon, Spor ve Strateji Oyunları olarak sınıflandırmaktadır. Son zamanlarda senaryo, reklam şirketinin isteğine göre belirlenir, reklam ve oyun birleştirilir. Advergaming, farklı markalar için bir pazarlama ve tanıtım stratejisi olarak kullanılmaktadır. Ayrıca, oyuncu sayısına göre sınıflandırılan dijital oyunlar iki alt başlıkta sınıflandırılır: tekli veya çoklu oyuncular. Kullanıcıya, yeni medyanın iletişim olanaklarına tek oyunculu olanlardan daha fazla erişebilmesini sağlayan çok oyunculu dijital oyunlar, anında etkileşime izin verdiği ve deneyim paylaşımını sağladığı için son zamanlarda daha fazla tercih edilmektedir. Bu süreçte, şu anki nokta internet üzerinden birden fazla oyuncu tarafından artan bir şekilde oynanan yeni dijital oyunların üretimidir. Çok tercih edilen çok oyunculu çok oyunculu çevrimiçi oyunlar (MMOG), yüzlerce veya binlerce oyuncuyu aynı anda destekleyen, oyuncuların birbirleriyle işbirliği yapmalarını ve birbirleriyle büyük ölçüde yansıtılmalarını ve bazen dünyadaki insanlarla önemli ölçüde iletişim kurmalarını sağlayan bilgisayar oyunlarıdır. Sosyal ağ iletişim araçları olan ve uluslararası bir kültür yaratan konsol oyunları ile PC oyunları arasındaki fark, sanal karakterin görevlerini yerine getirmesi, klan tarzı

organizasyonlara katılması, oyun alanında daha fazla zaman geçirmesi gerektiğidir. ve oyunda başarılı olmak için zamanında. Ayrıca, bu sürecin aktörün gerçek dünyasına bir yansıması olması ve reel dünya sosyal ağlarının ve kimlik tasarımlarının yaşadığımız dünyaya aktarılması bu oyunları farklı kılar. Oyun endüstrisinin ekonomisi açısından, bu oyunların üretim maliyeti yüksektir ve üretim süreci uzundur ve oyuncular ve / veya oyuncular tarafından yapılan yatırımların sosyal, kültürel ve politik maliyeti aynı anda önemlidir. Bu bağlamda, son yıllarda gittikçe yaygınlaşan cep telefonları ile oynanan çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlar, telefonlarını dijital oyun araçlarına dönüştürdü (Gürçan, Özhan ve Uslu, 2008: 4-5).

Dijital oyun dünyası temel olarak gerekli teknolojik donanım ve ağ bağlantısına göre üç çeşit oyun stiline ayrılabilir: konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi oyunlardır. Ek olarak, bu oyunlar oynayıcı sayısına göre tek veya çok oyunculu olmak üzere iki alt başlığa ayrılmaktadır. Çok oyunculu dijital oyunlar eşzamanlı etkileşime izin verir ve oyuncular arasında belirli bir deneyim paylaşılır ve bu sayede kullanıcıya yeni medyanın iletişim olanaklarına tek oyunculu oyunlardan daha fazla erişim sağlanmaktadır. Video oyunları biçimindeki ilk ticari video oyunları, Commodore-Atari, Nintendo, Sega, Sony Playstation ve Microsoft XBox ile konsol donanım ve PC oyunları üretimi ve üretimi ile piyasaya girme markasının genel başlığı altında toplanacak bilgisayar oyunları İnternet'te oynanan ve giderek daha fazla sayıda oyuncu ile oynanan yeni dijital oyunların üretilmesidir. Açıkcası, cep telefonlarından çevrimiçi yada çevrimdışı oynanan oyunlar bu oyunlara nazaran daha popüler hale gelmektedir. Cep telefonlarından oynanan oyunların yerini 1990'ların başında üretilen ve piyasaya sürülen Tetris oyunu için bilinen Game Boy aldı. Cep telefonu donanımı üreticileri bile cep telefonlarına takılabilecek mini konsollar tasarlamışlardır. Örneğin, N-Gage aksesuarı ile Nokia, cep telefonlarıyla dijital oyun geliştirmeyi destekler. Çevrimiçi oynanan oyunlar ayrıca PC oyunları, metin tabanlı MUD'ler (çok kullanıcı zindan) ve üç boyutlu grafik tabanlı MMOPRG'ler (çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu) ile de farklılaşmaktadır. Level dergisi dijital oyunları teknolojik ve tematik özelliklerine göre şu biçimde sınıflandırılmaktadır. (Binark, 2005: 4-5):

- Ağ Oyunları (Örneğin Counter-Strike, UT2004, Battlefield serisi)
- Aksiyon Oyunlar (Örneğin Max Payne, Splinter Cell, Tomb Raider, GTA)
- First Person Shooter (FPS)
- Macera Oyunları -Motorsporları ve yarış oyunları
- Rol Yapma/Canlandırma Oyunları (RPG)
- Simülasyon Oyunları
- Spor Oyunları
- Strateji Oyunları

Dijital oyunlar dünyasında, alışkanlığını geliştirmek isteyen birey aynı zamanda sanal bir kariyer inşa etmektedir. Sanal kariyer, oyuncunun belirli alanlarda, güçte ve donanımda etkili bir avatar (oyun karakteri) oluşturmak ve sanal alanda oyun içi ekonomiyi harcamak ve hatta bundan sonra kazanacağını ummak için sanal alanda çalışabilmektedirler. Sanal kariyer fenomeni, devasa çevrimiçi oyunlarında, özellikle de internet kafelerde oynamak ücretsizdir. Türkiye'de gençlerin oynadığı büyük çevrimiçi oyunlarda İnternet kafelerinin büyük çoğunluğunun çoğunlukla mümkün olduğu kadar özgür olduğu görülmektedir, aslında ekonomik döngü, yeni nesil dijital oyun sektörü, arabulucu oyuncular aracılığıyla yaratılmaktadır. Hem oyun içi ekonomiyi hem de bu sanal birikimi, karakter gelişimi yoluyla karakter biriktirerek ve bunları çeşitli malzemelerle donatarak, gerçek paraya dönüştürerek, oyun dışı bir ekonomi yaratmak mümkündür. Oyun içi karakterlere yatırım yapmak için oyuncular bazı malzemeler ve aksesuarlar satın alırlar ve bazen oyuna girmeden oyuna girmek için ağır sunucu trafiğinden etkilenmemelerini sağlayan özel kartlar satın alarak bu ekonominin işleyişine katkıda bulunurlar. Bazen, karakterinin hızlı gelişimi için oyuncunun etliğiyle uyuşmayan yollarda ilerleyebilir: bot kullanımı gibi. Dijital oyuncunun sanal alanındaki tüm bu ekonomik faaliyetler, sanal kariyerin doğasını da belirler. Büyük çevrimiçi oyunlar da profesyonel oyunculuk için yeni kariyer fırsatlarına yol açmıştır. Bu tür oyunlar içerisinde yer alan topluluk organizasyonlarını düzenleyerek ve organize ederek bir tür topluluk lideri olarak hareket eden kalifiye oyunculara oyun ustası denir. Çevrimiçi kafelerde devasa çevrimiçi oyunlar aracılığıyla gerçekleşen sanal kariyer dışında, belirli oyunlar için

turnuvalar düzenlenir ve profesyonel oyuncular bu turnuvalarda belirli bir ödül için yarışmaktadırlar. Bu oyunların türleri çoğunlukla First Person Shooter veya Third Person Shooter olarak adlandırılan strateji ve askeri simülasyonlardır. (Binark ve Bayraktutan, 2011: 7-8)

Platform oyunları, çift boyutlu veya üç boyutlu grafiklerle oluşturulan oyun evreninde ana karakteri değişik yükseklikteki platformlar arasında hareket ettirmeye yarayan bir tür oyundur. İlk oyun konsollarından popüler olan bu türün en bilinen örneklerinden biri Super Mario'dur (1985). Yüksek işlem gücüne sahip bilgisayar donanımı kullanımı ve buna uygun oyun teknolojilerine sahip görsel olarak reel oyunların geliştirilmesi, platform türünün yıllar geçtikçe varlığını kaybetmesine neden olmuştur. Bununla birlikte, nispeten sınırlı işlem gücüne sahip mobil teknolojilerin artan kullanımı ve bu cihazlar için oyunların dağıtılması ve üretilmesi olanakları, platform oyunlarının yeniden popüler olmasına yol açmıştır. İki boyutlu platform oyunları, mobil cihazların donanım sınırlamalarına uygun olarak düşük işlem gücü gerektirir. İnternette yeni oyun dağıtım kanallarının ortaya çıkışı, platform oyunları açmak için de önemli bir eşiktir.

2.2. Bağımlılık Kavramı

Bağımlılık, bir maddenin amacı dışında kullanılmasıdır ve buna karşı toleransta meydana gelen artışın sonucudur, kişi ve insanın yaşamında sorunlara neden olsa da kullanılmaya devam eder. Geri çekilme belirtileri, madde alımı azaldığında veya kesildiğinde ortaya çıkmaktadır. Bağımlılık yapıcı maddelerin ortak özellikleri, alımlarını güçlendirici etkileridir. Beyindeki hediye sistemi üzerindeki etkiler, maddenin hoşlanmasına ve kişinin tekrar tekrar bağımlı olmasına neden olur. Olumsuz sonuçlara rağmen, bağımlı kişi kendi maddesini zorunlu olarak kullanmaya devam eder. Son 50 yılda, depresyon ve şizofreni gibi hastalıkların farmakolojik tedavisinde önemli ilerlemeler olmuştur ve bu hastalıkların tedavisinde onlarca farmakolojik ajan tanıtılmıştır. Bağımlılıkta psikofarmakoloji alanındaki gelişmeler diğer psikiyatri alanlarına kıyasla daha yavaş bir seyir göstermiştir. Bununla birlikte, alkolün nörobiyolojisi ve uyuşturucu bağımlılığı konusundaki bilgilerimiz arttıkça, tedavi seçenekleri paralel olarak artmaktadır. Nörotransmitterler ve reseptörlerin artan

bilgisi ışığında, son yıllarda özellikle arzuların ve relapsların önlenmesinde bir dizi çalışma yapılmıştır. Bu makalenin amacı, alkol ve uyuşturucu bağımlılığı psikofarmakolojisindeki güncel tedavi seçeneklerini gözden geçirmek ve geliştirmekte olan ilaçları kısaca gözden geçirmektir. (Uğurlu, Şengül ve Şengül., 2012: 38).

Bağımlılık yapan maddeler aşağıdaki gibidir (Darçın, 2014: 2-3):

- Alkol
- Amfetamin gibi uyarıcılar
- Kafein
- Esrar ve sentetik kannabinoidler
- Kokain
- Hallüsinojenler
- Uçucular
- Tütün ve ürünleri
- Opiyatlar
- Fensiklidin (veya benzerleri)
- Sedatif, Hipnotik ve Anksiyolitikler

Psişik (psikolojik) Bağımlılık İlacın olumlu şekilde güçlendirilmesine bağlıdır. Bu, ilacı almaya devam etme arzusuyla kendini gösterir. Bu arzu, ilaca olan psişik bir özlemdir. Kişinin ilacı almak için zor ve imkansız bir isteği vardır. Psişik bağımlılık derecesi ilaç gruplarına ve kişilere göre değişir. Tüm madde bağımlılıklarında ortaya çıkar. İrade zayıflığı özellikle dikkat çekicidir. Fiziksel (fizyolojik) Bağımlılık Psişik bağımlılıktan bağımsız bir olaydır. Fiziksel bağımlılık, beynin nöronlarındaki reseptörlerde vücuttaki ilacın kısa veya uzun bir süre boyunca bulunması nedeniyle meydana gelen fizyolojik değişikliklere bağlıdır. Hücresel düzeyde bir adaptasyon var. Bu nedenle, ilacın kesilmesi durumunda, bağımlı kişiye kendini psişik ve somatik nitelik belirtileri ile gösteren kesik, le yoksunluk sendromu denir. Bu, bireye bağımlı olarak istenmeyen bir durumdur. Madde bağımlılığı, şizofreni, depresyon, epilepsi, Parkinson hastalığı ve Alzheimer hastalığı gibi beynin fonksiyonel bozukluğu çerçevesinde ele alınması ve değerlendirilmesi gereken bir

beyin hasaridir. İlginç olan, bağımlılık yaratan maddelerin de ilaç özelliklerine sahip olmasıdır. Bu maddelerin beyindeki, özellikle limbik sistemdeki en önemli sorunu, bu maddelerin en önemli sorunudur ve bu madde kullanımını tetiklemektedir. İnsanlar sürekli olarak bu maddeyi düşünmeye, kullanmaya ve stoklamaya itilir. Bağımlılık yapan maddeler arasında kafein, tütün, alkol, morfin ve bunun türevleri, benzodiazepinler, barbitüratlar, amfetaminler, esrar, eroin, kokain, KHAT, uçucu çözücüler ve bonzailer bulunur. Bazıları merkezi sinir sisteminde (CNS) aşırı duyarlı, bazıları uyarıcıdır. Esansiyel solventler hem kolay erişim hem de psikolojik ve fizyolojik hasarlar için en tehlikelilerden biridir.

Davranış bağımlılıkları aşağıdaki gibidir (Darçın, 2014: 2-3):

- Kumar
- İnternet
- Akıllı telefon
- Seks
- Alışveriş
- Yeme
- Egzersiz
- Güneşlenme
- Deri çıkarma

2.2.1. Bağımlılık Tarihçesi

Yazılı belgelerde bağımlılık yaptığı belirlenen ilk madde alkoldür. İnsan alkolün hızla gerginliği ve kaygı etkilerini keşfetti ve ona ilahi bir anlam vermiştir. geçmişte ilk alkol kullanımı, fermente bal veya meyve tüketiminden kaynaklanmaktadır. Bilinçli üzüm fermantasyon biçimleri ve M.Ö. 6000'lerde bugünün Ermenistan yöresinde gerçekleşmiştir. Eski Mezopotamya'nın reçeteli kapsüllerinde şarabın ilaç şeklinde kullanıldığını gösteren veriler vardır. M.Ö. 4000 yıl boyunca Mısır'da biranın arpadan yapıldığı bilinmektedir. M.Ö. 2200'lerin belgelerinde, Hammurrabi Kanunlarında şarap yapımına ve kullanımına ilişkin kurallar vardır. Yunan ve antik roma döneminde, şarap ve üzüm kutsal kabul

edilmiştir. Roma'da Bakus, Atina'da Dionisos'un içki ve şarap tanrısı olarak kabul edilmiştir. Yahudiliğin sarhoş olmama koşulu ile içmesine izin verilmiştir. Yahudiliğin ilk yıllarında, bazı töre törenleri uyarıcılar içermektedir. (Uzbay, t.y, 5-6).

İnsanlığı kapsayan en can alıcı sorunlardan biri haline gelen madde kullanımı ve bağımlılık tarihi, insanlık tarihi kadar eski olduğu bilinmektedir. İnsanlık tarihinin başlangıcından itibaren, ilaçların zevk, ağrı giderici, hastalıkları giderici ve kontrolsüz olarak kullanıldığı bilinmektedir. M.Ö. Mezopotamya'da yaşayan Sümerlerin M.Ö 4000'de kenevir ve haşhaş yetiştirdikleri ve bu bitkileri toz, hap ve şurup olarak kullandıkları görülmüştür. M.Ö. 2000 yılında, haşhaş tarımı, afyon üretimi ve Mısır'da yapılan ilaçlar hakkında daha fazla bilgi var. İlkel toplumlarda, bilincin değişmiş halleri olarak adlandırılan kabile ritüelleri ve erkeksi geçiş törenleri, günlük bilinçlilik, açlık, susuzluk, uykudan mahrum bırakma, sosyal ve duygusal izolasyon, acı veren uyaranlar, dans, meditasyon, işitsel, farklı alanlara ulaşmak için kullanılmaktadır. Uyarıcılar, halüsinojen bitkiler, afyon türevleri, koka yaprakları, esrar gibi hipnotik psikoaktif maddelerdir. (Özdemir, 2011: 9-10).

En eski zamanlardan beri insanlar, doğadaki bazı bitkilerin insan psikolojisini değiştirdiğini gözlemlemişlerdir.. Bu değişiklikleri doğaüstü güçlere bağladılar ve hastalıkların doğaüstü güçlerden kaynaklandığına inanmışlardır. İlk insanlar bu maddeleri hastalıkların tedavisinde ve dini hizmetlerde kullanmaya başlamıştır. Bu psiko-aktif maddeler eski zamanlardan beri kullanılmaktadır: Güney Amerika'da “koka”, Orta Amerika'da Afrika peyote kaktüsü, Doğu Afrika'da Amerika manşeti, Batı Afrika'da“ kok ”, kenevir ve haşhaş Batı Asya'da kullanılmıştır. Amerika'daki İnka, Aztek ve Maya medeniyetleri, Sümer, Asur, Babil, Mısır, Roma, Yunan medeniyetleri ön Asya'da ilk önce bu bitkilerin ekimini yapmıştır. Roma-Yunan uygarlığında özellikle afyon kullanımı Terapötik amaçlar için kullanılmıştır. Haşhaş ve diğer psikoaktif maddelerden üretilen afyonlar arasındaki fark; ilaç oluşları ve bu maddelerin bilinen ilk etkisi ağrı kesici yönleridir, bu nedenle Yunanca sıkça kullanılmaktadır. Ağrı kesici olarak Roma doktoru Hipokrat, histeride ve melankolik nöbetlerde afyon sütünün kullanılmasını önermiştir ve bundan faydalanmıştır. Yunan

hekimi Dioskoridis, afyonun ağrı ve öksürük için de iyi olduğunu belirtmiştir. Orta ve batıdaki cerrahlar tarafından en çok kullanılan ilaçlardan biri olmuştur (Bozkurt, 2015: 23-24).

Esrar önceden ‘vişema’ olarak adlandırılmıştır. Bu ismin kökeni ise Hintlilerden gelmektedir. Anlamı başarı ve mutluluktur.

Perslerin kutsal kitabı olarak bilinen Zerdüş, esrar bitkisinin insana mutluluk ve neşe verdiği, keder ve üzüntüyü aldığını söylemektedir. Ünlü tarihçi Herodot, Mezopotamya’da yaşayan Asurlar ve Sümerler ve Esrar benzeri bir bitkiden duman soluyarak Aral bölgesinde yaşayan İskitler hakkında yazmıştır. 1091-1276 yıllarında İran’daki Alamut Kalesi’nde Hasan Sabbah’ın yönettiği, Haşâşiler, terör amacıyla bağımlılık yapan maddelerin kullanılmasının önemli bir örneğidir. Hasan Sabah, askerlerinin çoğunu planlamak ve suikast yapmak için alkol, esrar ve diğer uyarıcıları kullandırmıştır ve bölgede büyük bir terörist güç haline gelmiştir. Bu kuruluş, bu amaçla bağımlılık yapan maddeleri kullanan diğer yasa dışı kurumlara ve kuruluşlara bir örnektir. Hasan Sabah, askerlerini bağımlı hale getirerek kendisine hizmet eden askeri üyelerinin yardımı ile kendisine ve kültürüne, özellikle Selçuklu Veziri Nizm-ül Mülk’e karşı birçok bilim adamı, devlet adamı ve sanatçı yetiştirmiştir. Günümüzde bağımlılık yapıcı maddeler terör örgütleri tarafından hem ticaret yapmak hem de para kazanmak ve militan temin etmek için kullanılmaktadır (Uzday, t.,: 6).

Bağımlılık Teorisi, 1950’lerin sonlarında Latin Amerika Birleşmiş Milletler Ekonomik Komisyonu Direktörü Raul Prebisch’in rehberliğinde geliştirilmiştir. Prebisch ve meslektaşları, gelişmiş endüstrileşmiş ülkelerdeki ekonomik büyümenin, yoksul ülkelerde büyümeye yol açmayacağı gerçeğinden rahatsız olmuştur. Gerçekten de, yaptıkları çalışmalar, daha zengin ülkelerdeki ekonomik faaliyetlerin, genellikle yoksul ülkelerdeki ciddi ekonomik sorunlara yol açtığını öne sürdü. Böyle bir olasılık, ekonomik büyümenin faydaların her zaman eşit olarak paylaşılmasa bile (Pareto optimal) herkes için faydalı olduğunu varsayan neoklasik teori tarafından öngörülmemiştir (Hadley, 1996: 1).

2.3. Teknoloji Bağımlılığı

Kompulsif internet kullanımı, problematik internet kullanımı olarak da tanımlanan bu günümüzde psikiyatrinin güncel konularından biri haline gelmiştir. İnternet ve teknoloji, modern yaşamın kolaylaştırıcıları olsa da, zaman içinde tahmin edilenden daha hızlı artan kullanımlarıyla, internet ihtiyacına ve teknoloji bağımlılığının oluşmasına neden olmuştur. Çevrimiçi oyunlarda ve sosyal medyada geçirilen uzun saatler, internet ortamlarında vakit geçirememek, kontrolsüz internet alışverişi, internet ve teknoloji bağımlılığı hayatımızın nasıl etkilendiğinin göstergelerinden bazılarıdır.

Teknoloji bağımlılığı, tüm bağımlılıklar gibi, aile ve sosyal ilişkilere, mesleki veya akademik başarıya ve tüm davranışlara zararlıdır. Sonuç olarak, ekonomik ve sosyal kayıplar meydana gelir. Bu zorluklar diğer bazı psikiyatrik bozuklukların bağımlılığa eşlik etmesini kolaylaştırmaktadır. Aslında, birey bağımlılığa yatkınsa, aynı anda birden fazla bağımlılığa sahip olmak mümkündür. Örneğin; İnternete bağımlılık aynı zamanda yemek yeme veya sigara içme gibi bağımlılıklarla birlikte olabilir.

Teknoloji bağımlılığının nasıl başladığını aşağıdaki davranışlardan anlayabiliriz (TBM, 2013: 3):

- Teknoloji (bilgisayar/tablet/telefon/internet) başında harcanan vaktin giderek çoğalması
- Teknolojiden uzak olunca huzursuzluk, uykusuzluk, öfke gibi yoksunluk semptomlarının görülmesi
- Ruhsal, sosyal, adli ya da bedensel bir problem oluşturmaya rağmen teknolojinin kullanılmaya devam edilmesi
- Teknoloji başında geçirilen zamanla ilgili kontrolün kaybedilmesi
- Planlanandan daha fazla teknoloji karşısında kalınması
- Zamanının büyük çoğunluğunun bedenlen ya da zihnen teknolojiyle geçirilmesi
- Teknolojinin, sorumlulukların (iş, okul, aile, bireysel temizlik gibi) yerine getirilmesine mani olması

Teknoloji bağımlılığı olan bir kişi bu sorunu kabul etmeli, bu sorunla ilgili yardım istemekten utanmamalıdır ve sorunu aile üyeleri ve çevresi ile paylaşmalıdır. Çocukların ve gençlerin internet ve teknolojinin sağlıklı ve doğru bir şekilde nasıl kullanılacağı hakkında ayrıntılı, doğru ve yeterli bilgiye sahip olmaları ve bu bilginin bir alışkanlık haline getirilmesi sağlanmalıdır. Burada, ebeveynler ve öğretmenler büyük bir sorumluluğa sahiptir. Risk faktörlerini en aza indirmek için teknoloji ve internet bağımlılığı denenmelidir. Kentleşmeyle birlikte, çocukların ve gençlerin yaşam alanları, enerjilerinin muazzam şekilde daralması, kendilerini ifade etmesi ve sağlıklı bir sosyalleşmeye sahip olması nedeniyle zayıflatılıyor. Bu sayede internete ulaşırlar çünkü kolayca erişilebilir ve ekonomik açıdan çekicidirler. Çocuklarımızın spor hayatına girmesini ve onlar için gerçek bir yaşam alanı yaratmasını sağlamalıyız. (ibb.gov.tr).

2.4 Dijital Oyun Bağımlılığı

2.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Kavramı

Türk Dil Kurumu'nda geçen, bağımlı kavramı, özerkliği olmayan, bir şeyin isteğine, gücüne veya yardımına bağlı olarak tanımlanmaktadır. Olumsuz bir durumu anlatan bağımlılık kavramı, maddenin kullanılmaması veya kontrol edilmemesi veya kontrol edilememesi olarak tanımlanmaktadır. Teknolojik gelişmelerin hızlanmasıyla birlikte, insanların bu teknolojileri kullanma sıklığı artmış ve video oyunları gençlerin ve çocukların sık kullandığı araçlara dönüşmüştür. Video oyunu ile ilgili uyumsuz ve inatçı davranış olarak tanımlanan oyun bağımlılığı, bir tür teknoloji bağımlılığı olarak kabul edilir, ancak internet bağımlılığı alt kategorisinde de değerlendirilir. Psikoaktif ilaçlar gibi teknolojinin bağımlılık etkisinden bahsedilmektedir. Video oyunu oynarken tamamen kontrolden çıkan ve aşırı davranışları, eğitim, kişilerarası iletişim, hobi, genel sağlık ve psikolojik iyilik hallerinin sonucu olarak, sonuçların yaşamın her yönünü olumsuz yönde etkilediği bilinmektedir. Video oyunu bağımlılığının farklı kişilik tipleri ve oyun türlerinde farklılaştığı belirtiliyor. Oyun bağımlılığı, literatürde problemli video oyunlarının kullanımı, patolojik video oyunları gibi oyunlarla farklı isimlerle ifade edilir ve bu

konuda uluslararası arařtırmalar devam etmektedir. (Gökçearslan ve Durakoęlu, 2014: 222-223).

Dijital oyunların da uzun müddet ve kontrolsüz kullanımı sonucu kişilerde dijital oyun baęımlılığı oluřmaktadır. Bu baęımlılık çeřidinin henüz tam bir tanımı yapılmamıř olmasına raęmen, dijital oyun baęımlılığı; davranıřsal baęımlılık, internet baęımlılığı, teknoloji baęımlılığı seklindeki baęımlılıkların ierisine alınmıřtır. Gnmzde bu baęımlılık çeřidi ile birtakım psikolojik problemler ierisinde bir baę olabileceęi iddiası arařtırmacılar ve uzmanlar arasında kabul grmekte ve bilim adamlarını bu baęlamda alıřmaya sevk etmektedir. Bu grř destekleyen ve Houghton, Milner, West, Douglas, Lawrence, Whiting, Tannock, Durkin tarafından yapılmıř bir arařtırmada bilgisayar oyunlarının beyinde dopamin salınımını artırdıęı, ocukların temporal dopaminerjik aktivitelerinde ykseliř meydana getirdięi ve bunun ocuklarda hiperaktivite bozukluęuna neden olabileceęi soncuna ulařılmıřtır. Son yıllarda psikolojik sorunların en bařında gnmzn hastalıęı olan depresyon bulunmaktadır. Dnya Saęlık rgt, 2030’da dnyada grlen en yaygın problemin depresyon olacaęını sylemektedir. řu anda dnyada bilinen 350.000.000, lkemizde ise yaklaşık 2.100.000 bireye depresyon teřhisi konulduęu belirtilmektedir. Bu noktadan dřnldęnde, depresyon ve depresyonu arttıracak hllerin deęerlendirilmesi ve gereken tedbirlerin alınması gerekmektedir. Blackburn tarafından yapılan alıřma, uzun yıllar sren yalnızlıęın depresyonu tetikledięini ve bunun sonucunda insanların ailelerinden ve arkadařlarından uzak durduęu sonucuna varmıřtır. Yalnız olan bireylerde; mutsuzluk hissi, sululuk duygusu, ařır kaygı, stres, gergin olmak, kendini herkesten farklı grmek gibi problemlerdir. (ncel ve Tekin, 2015: 8-9).

Ancak, bu oyunların doęası gereęi, ocukların kendilerini gerek hayattan ve ederek sosyal hayattan izole edildięi bir gerektir. zellikle, řiddet ieren oyunların ocuklarda řiddet duygusu ve řiddet davranıřlarını iselleřtirdięi ve bu duyguyu normalleřtirdięi ve bireylerin řiddete karřı savunmasız kalmasına neden olduęu bilinmektedir. Oyunun řekli ve sresi gz nne alındıęında, bu oyunlar oęunlukla oturma ve oyun biimindedir; bunun sonucu olarak oyuncuların beslenme, uyku,

tuvalet ve uzun süreli hareketsizlik gibi gereksinimlerini erteledikleri görülmektedir. çalışmaları olumsuz etkilenen çalışmalarda vurgulanmaktadır.

Vurgulanması gereken önemli konulardan biri, artan dijital oyun davranışının bir sonucu olarak bireylerin oyun bağımlısı olmalarıdır. Tüm bu tartışmalarda dikkat çeken en önemli kavram çeken bağımlılığı kavramıdır. Özellikle, gelişmekte olan teknolojinin getirebileceği olumsuz etkilerin ve oyun araçlarının kontrolsüz bir şekilde, çocuklara çeşitli şekillerde (kişisel oyun araçları veya internet kafeler gibi) sağlayarak, çocukların çocuklara yol açmasına izin vererek oynamalarına izin verildiği konusunda yeterince bilgi yoktur. Zamanla dijital oyun bağımlısı olan bireylerin dijitalleşmesi ve öte yandan, çocukların hayatındaki spor ve mobil oyunların (geleneksel oyunların) sayısının azaltılması, dijital oyun bağımlılığına yol açan önemli nedenlerden biridir (Hazar ve Hazar, 2017: 204-205).

Araştırmacılar oyun bağımlılığı kavramı için farklı terminoloji kullanıyorlar. Bu durum da “aşırı bağımlı davranış”, “obsesif-kompulsif oyun oynama”, “oyun bağımlılığı”, “oyun patolojik oyun oynama davranışları” ve “sorunlu oyun oynama davranışları” olarak tanımlanmaktadır. Klinisyenler henüz oyun bağımlılığı tanımını kullanmamayı tercih etmektedir. Amerikan Psikiyatri Birliği tarafından geliştirilen ve Mayıs 2013'te yayınlanan, Zihinsel Bozuklukların Teşhis ve İstatistik El Kitabı'nın üçüncü araştırma ekine ek olarak, dijital oyun bağımlılığı, İnternet Oyun Bozukluğu olarak ele alındı. Amerikan Psikiyatri Birliği, bu hastalığın psikiyatrik bir bozukluk olarak teşhisini desteklemek ve klinik teşhisi desteklemek için ileri araştırmalar önermektedir. Her ne kadar dijital oyun bağımlılığı mevcut teşhis sistemleri tarafından henüz bir hastalık olarak tanınmamış olsa da, bu kavram otuz yıldır bilimsel literatüre dahil edilmiştir. Son yıllarda yaratılan sorunlar nedeniyle ailelerin destek ve çözüm arayışları, araştırmacılar tarafından sağlanan kanıtlar ve prevalans oranları kaygıları arttırmış ve psikiyatri kliniklerine başvuru sayısı artmıştır. Gelecekte psikiyatri, pediatri ve halk sağlığı alanlarında çalışan profesyonellerin dijital oyun bağımlılığı ve buna eşlik eden sorunlarla karşılaşmasının daha muhtemel olacağını çıkarım da bulunmak kolaydır. (Irmak ve Erdoğan, 2015: 2).

2.4.2. Dijital Oyun Bağımlılığının Belirtileri

Risk faktörleri; bir bilgisayarın ve internet bağımlılığının ortaya çıkma süreci oldukça karmaşıktır ve alkol, uyuşturucu ve oyun bağımlılıklarının aksine henüz çok fazla araştırma konusu olmamıştır. Diğer bağımlılık türlerinde olduğu gibi, bireyin bilgisayar ve internet bağımlısı olduğu gerçeğinin birçok faktöre bağlı olduğu varsayılmaktadır. Bireysel faktörler, çevrenin etkileri ile internet içeriğinin kendi özellikleri arasında ayırt edilmektedir. Bu faktörler birbirleriyle etkileşime girer. Sorun yaşayan insanların çevresi, bilgisayar ve internet bağımlılığı geliştirme olasılığını etkileyebilmektedir. Ailedeki çatışmalar, genellikle okulda veya işte meydana gelen olumsuz deneyimler nedeniyle, sanal alemlere kaçışı hızlandırabilmektedir. Çoğu zaman sorunlu gençlerin okulda ve arkadaşlarda daha az kabul gördükleri ve boş zamanlarında dar çerçeveli bir meslek profiline sahip oldukları görülmektedir. Ayrıca, bekar ebeveyn ailelerinde yaşayan veya ebeveynleri iletişim araçlarının kullanımında aşırı kullanıma maruz kalan gençler, sorun yaşama tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktadır. Bilgisayar ve İnternet problemleri, internet etkinliklerinde değil, internet etkinliklerinde olumlu deneyimler sağlar.(MİMİ, 2016: 7-8).

Son yıllarda ailelerin konuyla ilgili farkındalığının artmasıyla birlikte çocuk psikiyatrisi polikliniğine başvurular artmış ve hastalar tamamen farklı bir klinik sunum ile başvurabilirler. Burada bir vaka örneği sunulmuştur. (Adanır, Doğru ve Özatalay, 2016: 86-87):

İ.Ş., 12 yaşında erkek bir hastadır. 6. Sınıfta okuyor, orta sosyoekonomik düzeye mensup ilkokul mezunu anne-babanın üç çocuğundan en büyüğüdür. Kliniğimize hırsızlık suçu nedeniyle adli vaka olarak değerlendirilmek üzere gönderilmiştir. Kendisinden ve aileden alınan öyküden arkadaşının ikinci kattaki evine pencereden izin almadan girdiği ve arkadaşına ait bilgisayarın monitörünü aldığı anlaşılmıştır

Hikaye derinleştğinde, okulda başarılı, sakin ve uyumlu karakterde olduğu, kolay bir arkadaş olduğu, okulda sessiz, içe dönük oğlu olarak tanımlandığı öğrenilmiştir. Annenin ifadesine göre, oyuna harcadığı zaman arttı, bu yüzden okula

olan sorumluluğunu ihmal etmeye ve kardeşleriyle zaman geçirmeye başladı. Bütün zamanını okul dışında bilgisayar üzerinde geçirmeye, soruları yanıtlamamak, zaman zaman yemek yemeyi ve uyumayı unutmaya başlamıştır. Tüm bu şikayetlerle, aile oyunu çocuğun oynadığı bilgisayardan silmiştir. Oyundan uzak durmanın zorluğuna dayanamayan çocuk, ikinci kattan düşme riskini alarak ve ironik bir şekilde kasayı almadığı, ancak sandığı monitörü getirdiği için komşunun evine girmiştir. Komşunun evine girdiğini fark ettiğinde polisi aramış ve dava açılmıştır. Komşunun şikayetini geri çekmesine rağmen, mahkeme süreci devam etmektedir.

Yalnızlık ile yapılan çalışmalar incelendiğinde; Bu çalışmada cinsiyet ve yalnızlık arasındaki ilişkiyi araştırdık ve yalnızlık oranının kadın yetişkin bireylerde genç yetişkinlerden daha yüksek olduğunu, ancak diğer yaş gruplarında anlamlı bir fark olmadığını tespit ettik. Bullock (1993) çalışmasında ebeveynlerin arkadaş canlısı ve arkadaşça davranışlarının çocuklara yalnızlığı azalttığını göstermiştir. Cutrona, Peplau ve Russell, 1980'deki çalışmalarında, çocuklarda sosyalleşme ile arkadaşlık ilişkileri arasında bir bağlantı buldular ve arkadaşlardan gelen sosyal desteğin yalnızlığı azalttığını belirtti. Popülerliklerin aksine yalnızlık hissi, yaşlılardan ziyade çoğunlukla ergenlerde ve ergenlerde ortaya çıkar. Türkiye'de 06-15 yaş grubundaki çocuklar, %60,5 'i bilgisayar, %50,8' i cep telefonu kullanan çocuklar ve %66,8 'i cep telefonunu kullananlar' bilgisayar oyunu bağımlılığı araştırması önem taşımaktadır. (Öncel ve Tekin, 2015: 9).

2.4.3. Dijital Oyunların Ergenler Üzerindeki Etkileri

Bilgisayar ve İnternet birçok alanda hayatı kolaylaştırdı ancak oyunlara ve eğlenceye ilgi duymaya başlandı. Dijital oyunlar, teknolojik gelişmeler, kentleşme ve oyun alanı eksikliği nedeniyle geleneksel oyun etkinlikleriyle değiştirildi. Neredeyse her yaş kullanıcısı olan bu oyunlar özellikle yoğundur ve oynamak için harcadıkları zaman artmaktadır. Araştırmalar, 10 ila 19 yaş arasındaki erkek ergenlerin, ergen kızlardan ve diğer yaş gruplarından daha fazla oyun oynama ve sorunlu kullanım ihtimalinin daha yüksek olduğunu göstermiştir. Teknolojiyi yakından izleyen gençlerin artık dijital oyunlara daha fazla ilgi gösterdiği ve dijital oyunların gençler

arasında popüler bir kültür imajı olduğu söylenebilir. (Irmak ve Erdoğan, 2016: 128-129).

Günümüzde, bilgisayarlar, internet ve oyun yaşamın tüm alanlarıdır ve çocuklar, gençler ve yetişkinler arasında hızla yayılan sanal oyunlardır. Çocukların ve ergenlerin gelişiminde önemli bir rol oynayan oyun, genellikle geçmişte açık alanlarda ve arkadaşlarla etkileşim halinde gerçekleştirilir. Bilgisayar ve internet kullanımının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri ile ilgili literatürde karşıt görüşler vardır. Bilgisayarların ve İnternet'in erken yaşlarda kullanılmasına karşı çıkan bilimsel görüş, bu teknolojilerin önemli gelişimsel faaliyetlerin yerini alacağı endişesini vurgulamaktadır. Bu yaklaşım, çocukların gerçek oyun kültüründen korunmalarını, hazırlıksız oldukları birçok uyarana maruz bırakmalarını, sanal dünyanın gerçekleri yansıtmaktan, çocuğu izole edilmiş bir yaşama doğru çekmek ve azaltmaktan uzak bir yolu olarak bilgisayar eleştirilerini içerir. farkındalığı ve yaratıcılığı. Bilgisayar ve İnternet kullanımının faydalı olabileceği görüşü, bilgi ve iletişime erişimi kolaylaştırdığını, sosyal birikime katkıda bulunduğunu ve gruplar arasındaki etkileşimi güçlendirdiğini vurgulamaktadır. (Karaca vd., 2016: 14-15).

Çocuklar ve aileler üzerinde yapılan birçok çalışmada, şiddet içeren oyunların çocukların en sevdiği oyunlar olduğu tespit edilmiştir. Ebeveynlerin sadece üçte biri çocuklarının favori oyunlarının adlarını doğru biliyor. Ebeveynlerin zaman kısıtlamaları ile içerik kontrolleri arasında video oyunlarını sürdürdüklerinde ve çocukların saldırgan davranışları arasında önemli bir ilişki vardır. Bu bağlamda, ebeveynler tarafından kontrol arttığında ve oyun süresi kısıtlandığında çocuklar daha az agresif davranırlar sergilemektedir. Şiddetli video oyunlarına maruz kalmanın olumsuz etkileri için önemli risk faktörleri çocukların yaşı, toplumdaki problem çözme becerileri, ebeveynlerin çocuklarını yeterince kontrol edememesi, cinsiyet, kişilik yapıları ve şiddet içeren davranışlardır. Şiddet eğilimi olan çocuklarda bu eğilim güçlenebilir. Sosyalleşme sürecinde, çocuklar dijital oyun hakkında giderek daha fazla bilgilendirilmektedir, ancak değişen tercihleri nedeniyle öğrendikleri şiddet türü değişebilir. Giderek artan bir şekilde, strateji oyunları ortaokul çocuklarının dikkatini çekiyor. Dijital oyunlar sanal ortamda kontrolsüzdür ve bu yaş

grubu şiddetlerini, günlük yaşamlarını, okul başarılarını ve zihinsel sağlıklarını önemli ölçüde etkiler. (Karaaslan, 2015: 807-808).

Entertainment Software Association pazar araştırmalarına göre, 2013 yılında en çok satılan oyunların %38.9'u taktik oyunları ve %31.9'u aksiyon oyunlarıydı. Phan'ın çalışmasına göre, 18-51 yaşları arasındaki 341 katılımcı sırasıyla daha fazla taktik (% 47), aksiyon (% 39) ve rol yapma (% 39) oyunu tercih etti. Ayrıca oyun tercihlerinin cinsiyete göre farklılık gösterdiği gösterilmiştir. Kadınların fantazilerini içeren, şiddet içermeyen, daha az rekabetçi, yavaş tempolu, tek ve kişiselleştirilebilir, karikatür tarzı oyunlar, erkekler heyecan verici, stratejik planlama, yüksek görsel kalite, güncel ve gerçek hayata yakın, vahşi ve çok oyunculu çevrimiçi oyunlar yapabilirler. En çok satan dijital oyunların şiddetli oyunları ve erkeklerin ve ergenlerin yoğun şiddetli oyunları oynamayı tercih etmeleri, problemlili oyun davranışları için ana risk faktörlerini oluşturmaktadır. (Irmak ve Erdoğan, 2016: 129-130).

2.4.4. Dijital Oyun Bağımlılığının Eğitim ve Öğretime Olan Negatif Etkileri

Bilgisayar oyunları, yetişkinlerin ve özellikle günümüz dünyasında okul çağındaki çocukların ana çekim merkezlerinden biridir. Brand, Knight ve Majewski'nin (2003) belirttiği gibi, bilgisayar oyunları insanlar arasında giderek daha fazla kabul görmekte ve bu kabul, gerçekçi sanal ortamlar, ses ve video özellikleri ve oyuncular için rollerden kaynaklanmaktadır. Oyun endüstrisi, çok kullanıcıli oyunlardan çok oyunculu oyunlara, yüzlerce uzmana, oyun şirketlerine, binlerce insanın aynı sanal ortamda oynamalarına izin veren bir sektör haline geldi. (Erboy, 2010: 2).

12-13 yaşları arasındaki çocuklar üzerinde yapılan bir çalışmada, şu sonuçları elde etmişlerdir: Bilgisayar oyunları oynamak, insanlarla birlikte olmaktan daha iyidir, zaman harcamanın en iyi yolu bilgisayar oyunları oynamaktır, arkadaşım bilgisayar oyunlarından çok daha iyi değil ya da bilgisayar oyunları oynarken daha aktif ve canlı hissediyorum ” bilgisayar oyunlarında yalnızlığımı unutmama yardımcı oluyor (Güllü, Arslan, Dünder ve Murathan., 2012: 91).”

- Horman ve diğerleri tarafından yapılan çalışmada, yaygın internet kullanımına sahip, bilgisayar oyunları ve zamanı olan çocukların sosyal gelişimlerinin anlamlı derecede azaldığı, özgüvenlerinin düşük, sosyal kaygı düzeyleri ve saldırgan davranışlar olduğu tespit edildi.
- Colwell ve Payne benlik saygısı ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı arasında negatif bir ilişki bulmuşlardır.
- Anderson ve Bushman, bilgisayar oyunlarının çocuklarda ve ergenlerde saldırganlığa neden olduğunu savunmaktadır. Çocuk ve ergenlerde şiddet eğilimi oluşumunda oynanan oyun türünün oyun sıklığı ve süresinde etkili olduğunu belirtmektedir.

Çevrimiçi bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanılması da internet kullanımındaki artışa paraleldir. Literatürde de çevrimiçi bilgisayar oyunları üzerine yapılan araştırmalar bulunmaktadır. Özellikle bireysel alışkanlıklar ve bu ortamlara karşı tutumlar, çevrimiçi bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanımı açısından önemli bir değişken olarak ele alınmıştır. Çevrimiçi bilgisayar oyunlarını “oyun tabanlı öğrenme ortamlarının okul ortamına adapte edilmesi için kullanılması günümüzde giderek değer kazanmaktadır. Bilgisayar oyunlarının sahip oldukları potansiyel dikkate alındığında, öğrencilere çekici öğrenme ortamları sunmak ve anlamlı öğrenme fırsatı sağlamak amacı ile de bilgisayar oyunlarının sınıf ortamında kullanımının giderek arttığı görülmektedir.

2.4.5. Dijital Oyun Bağımlılığının Aile Yapısına Etkileri

Bilgisayar oyunları, günümüzde çocukların kullandığı en önemli eğlence araçlarından biridir. Sonuç olarak, çocuklar bütün günlerini bilgisayarda geçirmekte ve ebeveynler çocuklarının çocuklarıyla iletişim kuramadıklarından ve çocuklarının doğal yaşamdan ayrıldığından şikâyetçi olmaktadır. Bilgisayar oyunları bilinçsiz ve doğru kullanılmadığında, tüm çocuklara, özellikle de çocuklara ve ailelere olumsuz sonuçlar verebilir. Ayrıca, son yıllarda artan şiddetli oyun sayısı aileleri bu oyunların olumsuz etkileri hakkında düşünmeye zorlamaktadır. Bilgisayar oyunlarının pazarlanması da bu açıdan önemlidir. Bir grup, çocukları oyunlara bağlamanın ve onları oyunlara bağımlı kılmanın yollarını ararken başka bir gruptaki (aileleri,

eğitimciler vb.) çocukları oyunlarından uzak tutmanın yollarını arar. (Çakır, 2013: 138-139).

Günümüzde, depresyon psikolojik sorunlardan ilkidir. Dünya Sağlık Örgütü, 2030'da dünyadaki en sık görülen hastalığın depresyon olacağını tahmin ediyor. Zaten dünyada en az 350 milyon, Türkiye'de ise yaklaşık 2.1 milyon kişinin depresyonda olduğu düşünülüyor. Bu bakımdan, depresyon ve depresyonu tetikleyen koşulları analiz etmek ve gerekli önlemleri almak gerekir. Blackburn tarafından yapılan çalışmada, uzun süren yalnızlık hissinin depresyona neden olduğu ve sonuçta insanların aileleri ve arkadaşlarından uzak durduğu sonucuna varılmıştır. Yalnız olan bireylerde; mutsuzluk, suçluluk duygusu, aşırı endişe, stres, gergin olmak, kendini herkesten farklı görmek gibi bir takım hisler görülmektedir.(Öncel ve Tekin, 2015: 9).

Çocuklar arasında popülerliği yüksek olan oyunlar yabancı kökenli olduğundan, oyunların içeriği genellikle Türk aile yapısına uygun değildir. Bu ebeveynler ve çocuklar arasındaki çatışmaların artmasına ve dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerine yol açabilir. Yabancı üreticiler tarafından üretilen ve yabancı sistemler tarafından derecelendirilen ve sınıflandırılan oyunlar, toplum yapımız ve ihtiyaçlarımızla uyumlu değildir. Oyunların Türk toplumu ve kültür yapısına uygun olarak yerli üreticiler tarafından üretilmesine ve bu yapıya uygun bir derecelendirme ve sınıflandırma sistemi kurulmasına ihtiyaç vardır. Dijital oyunların çoğu karakter / kahraman tabanlıdır. Bu karakterler / kahramanlar diğer tüm içerik alanlarındaki (sinema, kitap, film, hediyelik eşya, dijital medya vb.) çocukların (veya tüm oyuncuların) hayatında önemli bir yere sahiptir. (ASPB, 2017: 8-9).

Birçok aile ve öğretmen, çocuklarının ders çalışmaya isteksizliğinden ve bilgisayar oyunlarında oynama istekliliğinden şikayet eder. Bu, bilgisayar oyunlarının çocukları çekmede ve motive etmede çok güçlü olduğunu gösteriyor ve bu da tekrar tekrar oyun oynama arzusuna yol açıyor. Bu yönü göz önüne alındığında, bağımlı oyun ile bütünleşir ve yaşamı boyunca yaşamaya başlar. En önemli gösterge, çocukların kendilerini oyundaki karakterlere aşırı adapte

etmeleridir. Bu dernek ölüme yol açan olaylara yol açar. Televizyon gibi bilgisayar oyunlarının da küçük çocuklar üzerinde etkisi vardır. Çocuğun gerçeklik duygusu yedi yaşında geliştiğinde, yedi yaşın altındaki bir çocuğun gerçeklik ile hayal gücü arasındaki sınırı çizemediği görülebilir. Gördüklerini anlamayan bir çocuk ebeveynlerinin tepkilerine bakar. Eğer anne panikliyorsa, onu ciddiye alır ve çocuk bunun ciddi olduğunu düşünüyor. Beyindeki korku ile ilgili alanlar harekete geçirilir ve aşırı stres kimyasal salgılamaya başlar. Soğuk kanlı olmaları durumunda ebeveynler daha az etkilenir. Çocukları ve gençleri bilgisayar kullanımı konusunda uygun şekilde eğitemez ve yönlendirebilirsek, bu onlar için çok tehlikeli bir silah haline gelir. Çocukların ve gençlerin kişiliğini ve manevi yapısını korumak için gerekli önlemler alınabilir. Bu anlamda, bilgisayar kullanım süreleri gerektiği şekilde müdahale edilmeli ve hangi programların veya oyunların bilgisayarlarına yüklendiği ve bilgisayarın evdeki yeri kolayca görülebilir (Çakır, 2013: 141).

2.5. Bağımlılığın Tedavileri

2.5.1. Bağımlılık Tedavileri

1970'lerden önce, bilinen bir bağımlılık tanımı yoktu ve bağımlılık kavramıyla ilgili hiçbir aşinalık yoktu. Bağımlılık ve tedavi yöntemlerinin nasıl tedavi edileceği hakkında çok az bilgi vardı. 1960'ların sonunda ve 1970'lerin başında, bağımlılık tedavi hizmetleri birçok ülkede kurulmaya ve yerleşmeye başladı. Bu hizmetlerden önce, bağımlılığın tedavisi sadece az sayıda uzman tarafından ve genellikle akıl hastanelerinde ve cezaevlerinde yapılıyordu. İngilizlerin ve Amerikalıların bağımlılığa yönelik tutumlarındaki farklılıklar, 1916'da Amerika Birleşik Devletleri'nde yayınlanan Harrison Yasası ile 1926'da İngiltere'de yayınlanan Rolleston Raporu arasındaki farklardan anlaşılmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri'ndeki bağımlılık tutumu tamamen kontrol ölçeklerine dayanmaktadır. Öte yandan, İngiltere bağımlılığı bir bozukluk olarak görme ve onu tıbbi olarak yönetme eğilimindedir. Bugün, Birleşik Krallık, bir madde kullanıcısı, devlet, sorumlulukları ve aynı şekilde Birleşik Devletlerin bağımlılık yükümlülüklerini yerine getirme hedeflerini benimsemiştir. (Ögel, t.y.: 2).

Amerika Birleşik Devletleri'nde, psikiyatrik bozukluklar için psikiyatrik uygulamaların önemli bir kısmı son 10 yılda giderek artan oranda psikofarmakolojik tedavi görmektedir. Birleşik Devletler'deki çoğu psikiyatriste psikoterapi sağlamak karlı olmasa da, kanıta dayalı uygulama kılavuzları şizofreni, bipolar bozukluk ve büyük depresyon gibi psikiyatristler tarafından tedavi edilen birçok önemli akıl hastalığı hastası için psikoterapi önermektedir. Ayrıca, kanıtlar hem psikofarmakolojik tedavi hem de psikoterapi alan hastalarda, psikofarmakolojik tedavi alan hastalarla karşılaştırıldığında majör depresyon, distimi, anksiyete, bipolar bozukluk ve nikotin bağımlılığı için daha iyi tedavi sonuçlarına ulaşılabilceğini göstermektedir. Psikiyatrii sakinlerinin kanıta dayalı psikososyal tedavilerin (psikoterapi ve farmakoterapi) mevcut olduđu başlıca ruhsal bozukluklar için uygun tedavi türünü (veya tedavi kombinasyonlarını) sağlaması önemlidir. (Riba ve Balon, 2004).

2.5.1.1. Farmakoterapi

İlaç, sağlığın korunması için sık sık kullanılan, kırıldığında yeniden kazanılması ve sağlıklı tutulması için kullanılan vazgeçilmez bir üründür. İlaç kullanımının rasyonel olması şarttır. İlaç, tüketicinin en sınırlı bilgiye sahip olduđu ürünlerden biridir. Bu nedenle, kullanım süreci uzman gerektirir. Bu özel ürün, rasyonel ilkelere uymadan kullanıldığında kendi beklentilerini karşılayamaz ve kendi başına önemli sağlık sorunlarına neden olabilir (1-3). Dünya Sağlık Örgütü (WHO), rasyonel ilaç kullanımını; Hastaların klinik ihtiyaçlarına uygun, uygun dozlarda, yeterli sürede, kendilerine ve topluma en düşük maliyetle ulaşabilmeleri olarak tanımlamaktadır. (Akıcı ve Göçmen, 2017: 436)

Rasyonel Farmakoterapi (RFT) ya da akılcı ilaç kullanımı Dünya Sağlık Örgütü tarafından ilk olarak 1985 yılında ele alınmış ve "kişilerin klinik bulgularına ve bireysel özelliklerine göre uygun İlacı, uygun süre ve dozajda, en düşük fiyata ve kolayca sağlayabilmeleri" olarak tanımlanmıştır. Bu bağlamda akılcı (analitik) olmayan tedavi geliştirmekte olan ülkeler başta olmak üzere genel bir sorun teşkil etmektedir. Polifarmasi, gereksiz ilaç kullanımı, tanı ile örtüşmeyen ilaç kullanımı, ilaçların yanlış kullanımı sonucu etki görememe ya da istenmeyen etkiler ortaya

ıkması antibiyotik direnci, ila giderlerinin aşırı artışı sonucu tm saėlık sistemin olumsuz etkilenmesi kt tedavi uygulamanın yarattığı bařlıca sorunlardır (Ulusoy, Kayır, Gl, Seyrek, Yeřilyurt, Yıldız ve elik, 2014: 32).

Akılıcı ila tedavisinin belirlenmesinde en nemli noktalardan biri doėru tanıdır. Hastanın doktora bařvurma nedeni, altta yatan hastalığın belirtisi, psikososyal veya sosyal uyum, anksiyete, ila yan etkisi, yeniden ila baskısı, tedaviye uyumsuzluk, nleyici tedavi talebi veya bunların bir kombinasyonu olabilir. İla tedavisine karar vermeden nce, ila dıřı tedavi seenekleri gzden geirilmeli ve hastalar diyet, egzersiz ve ila tedavisi gibi gerekli yařam tarzı deėiřiklikleri konusunda uyarılmalıdır. Akılıcı ila tedavisi kararının bařarısı, daha nce de belirtildiėi gibi hastanın tedaviye uyması ile doėrudan ilgilidir ve bu hasta ve / veya akrabaları ile hekim arasında iyi bir iletiřim gerektirir. (Oktay ve Akıcı, 2001: 128).

Farmakodinami; ilaların fizyolojik, biyokimyasal ve patolojik olaylar zerindeki etkilerini inceleyen farmakoloji dalıdır. Yařlılarda farmakodinamik olaylar, alıcı sayısındaki deėiřiklikler, daėılım ve hassasiyet, alıcı sonrası olaylardaki deėiřiklikler ve refleks tepkilerindeki deėiřikliklerden etkilenir. Bu deėiřikliklerden dolayı yařlı hastalarda bazı ilalar gen eriřkinlerde beklenenden farklı tepkilere sahiptir. (Oktay ve Akıcı, 2001: 128).

Geleneksel farmakoloji eėitiminde, farmakoloji bilgisi ila merkezli olarak verilir. Dersler sırasında ilalar temel referans kitaplarındaki etkilerine gre sınıflandırılmakta, kullanım alanları ve yan etkiler gibi bilgiler aktarılmaktadır. te yandan, tıp uygulamasında, tanya ve hastane sorunlarından bir grnm var, bu nedenle farmakoloji alanında farmakoloji eėitimi almıř bir hekim bu bilgileri uygulamada glk ekiyor. elebi ve diė., Almanya'daki tipteki ėrencilere gre, staj dneminde kliniklerde reete yazma hatalarının ele alınmasında ilerleme kaydedilmemiřtir. Aynı alıřmada, reete hatalarının sadece bu konuya zel eėitim verilerek azaltılabileceėi sonucuna varılmıřtır. Doktorlar, daha deneyimli meslektařlarından yardım alarak ya da standart tedavi programlarından yararlanarak bu eksiklikleri kapatmaya alıřıyorlar. Ancak, bu metotlar gerekli bilgi ve bilgi dzeyine ulařmak iin uzun sreler gerektirir ve bu srete uygulama yapmak

kaçınılmazdır. Bu sorunları iyileştirmek ve farmakoloji eğitiminin kalitesini artırmak için, 10 yıl içinde Dünya Sağlık Örgütü, Hollanda Greeningen Üniversitesi Tıp Fakültesi, Klinik Farmakoloji Bölümü ile RFT eğitim programını geliştirdi. Groningen Üniversitesi'nin modeline göre, RFT sürecinde hekimler öncelikle hastanın problemini tanımlamalı ve tedavi hedeflerini belirlemelidir; Etkinlik, uygunluk, güvenlik ve maliyet kriterlerine göre tedavi seçin, uygun tedaviyi reçete edin, hastayı bilgilendirin ve sonuçları takip edin. Bu süreç, her hekim içinde bireysel ilaçların (K-ilaçlar) bir listesini oluşturur (Ulusoy vd, 2014: 32)

Tablo 1. Akılcı farmakoterapi adımları*		
	Tedavi basamağı	Dikkat edilmesi gereken noktalar
1. Adım	Hastanın sorununu tanımla	Belirtiler değil hastalık tedavi edilmelidir, belirtiler bir ilacın yan etkisine ya da anksiyeteye bağlı olabilir
2. Adım	Tedavi hedeflerini belirle	Tedavi ile neyi amaçlıyorsunuz?
3. Adım	Tedavinin hasta için uygun olup olmadığını sorgula	İlaç-dışı tedavi seçenekleri gözden geçirilmelidir.
4. Adım	Tedaviye başla	Tedavinin etkinlik ve güvenliğini değerlendir
5. Adım	Gerekli bilgi, uyarı ve talimatları ver	Hastanın tedaviye uyumunu artırması açısından önemlidir
6. Adım	Tedaviyi izle	Tedavi gerektiğinde gecikmeden sonlandırılmalıdır

Tablo 1. Akılcı Farmakoterapi Adımları

Kaynak: Alper ve İskit, 2006.

2.5.1.2. Psikoterapi

Psikoterapi terimi; Düşünceleri, duyguları ve davranışları değiştirmeyi amaçlayan psikolojik bir tedaviyi tanımlamak için kullanılır. Psikoterapi bağımlılığın tedavisinde kullanıldığında, bunun sonucu olarak, aşamalı olarak gelişen, ilerici davranışları, düşünceleri ve duyguları ele almalı, devamlılığı sürdürmeli ve sürdürmelidir. Madde bağımlılığı tedavisinde psikoterapi yerine bağımlılık danışmanlığı en sık kullanılan psikososyal müdahaledir. Psikoterapiden farklı olarak, danışmanlık intrapsişik süreçleri belirleme ve değiştirme konusunda çok daha az yoğunlaşmıştır ve özellikle uyuşturucu kullanımı ile ilgili olanlar gibi mevcut sorunların ele alınmasında çok daha fazla yer almaktadır. Danışmanlık; Öncelikle,

destek vererek, bir yapı sağlayarak, davranışları izleyerek, uyuşturucu kullanmaktan uzak durmayı teşvik ederek ve mesleki hizmetler, sağlık hizmetleri veya adli yardım sağlayarak bağımlı hastaları düzenli olarak yönlendirmek olarak tanımlanmaktadır. Psikoterapi gibi danışmanlık, genellikle hastanın yaşamının bir parçası haline gelen bağımlılıkla ilgili sonuçlarla başa çıkmasında hastayı desteklemeye çalışır. Bununla birlikte, psikolojik danışmada benimsenen yaklaşım somut ve özgündür ve psikoterapide daha dolaylı ve intrapsişik konsantrasyon danışmanlıkla ilişkili değildir. (Kalyoncu ve Mırsal, 2010: 2).

Bilimsel olmayan psikoterapi veya geçmişte insanlık tarihi kadar eski psikoterapötik uygulamalar; Günümüzde modern dünyada tanımlanabilen ve ölçülebilen bilimsel bir noktaya ulaşmıştır. İnsanlar, iç, kişilerarası, çevre ve sistem arasındaki etkileşimlerden kaynaklanan zorluklar çeşitli şekillerde yorumlanmıştır. Bu yorumlara baktığımızda; Tarihin başlangıcında, bu anlamlar aşkın aşkın bir gücün kişi üzerindeki etkileri olarak ifade edilir. Hastalıklar veya bozukluklar idare edilemez, bireyin ruhsal varlıklarının bir kısmının görünmez olması, kişinin varlığı olarak tanımlanır. Bazen insanı bir araya getirmek için aşkın güçlerin verdiği mesajlar olarak kabul edilir (Özakkaş, 2018: 3).

Her ne kadar psikoterapi ilk bakışta zorlayıcı bir uygulama gibi görünse de, belirli bir süreçte tekrarlayan görüşmeler gerektirdiğinden, aslında tedavi süresinin kısalmasına katkıda bulunur ve fazladan ilaç kullanımını engeller. Aynı zamanda hastalığın tekrarını da önler. Bu nedenle uzun vadede sağlık harcamalarını azaltır ve hepsinden önemlisi kişinin yaşam kalitesini artırır. Psikoterapi; sorunun doğasına bağlı olarak, birey, çiftler / evlilik terapisi, aile terapisi veya grup terapisi. Psikoterapi tekniklerinin çoğu “konuşma” yöntemini kullanır. Bazı psikoterapi türlerinde, konuşmalara ek olarak, sanat terapisi, yazma, çizim, drama (rollere göre hareket etme, belirli bir kişiyi / nesneyi canlandırma) veya müzik iletişimde bir araç olarak kullanılabilir. Çocuk psikiyatrisi alanında, örneğin; Oyun terapisi, çizim, drama sıklıkla kullanılan tekniklerdir. (NP, 2017: 7)

Psikoterapide ilaç kullanılmaz. Psikoterapi psikolojik hastalıkları hafifletmek ve iyileştirmek amaçlı olup, bilimsel olarak doğrulanmış ve etkisi kanıtlanmış bir

tedavi yöntemidir. Bununla birlikte, devlet kontrolündeki eğitimini tamamlamış ve psikoterapi lisansına sahip bir uzman tarafından yapılmalıdır (Approbation). Psychotherapeutengesetz'e (Psychotherapeutengesetz) göre, klinik psikoterapi kliniği, psikolojik tedavi etkenleri ve klinik olarak önemli hastalıkların teşhisi, tedavisi veya hafifletilmesi için klinik psikoterapötik yöntemler olarak tanımlanmaktadır. Bilimsel olarak, psikoterapi, öğretilebilir tekniklerle tarif edilebilecek normal ve hasta davranış teorisine dayanan planlı ve kontrollü bir tedavi süreci olarak tanımlanmaktadır. (BPTK, 2012: 5)

Psikoterapi sürecinin önemli bir bölümünde, terapistle olan ilişki transfer nesnesinin işlevi ile gelişir. Psikoterapi aşamasında, müşteri ayrıl bir transfer nesnesi olarak algıladığı ve “yeni nesne” olarak tanımladığı terapistten ayrıldığı çeşitli duygular yaşar. Terapistin “yeni bir obje” olarak kabulü “başarılı bir psikoterapi sürecinde bile müşterinin ve terapistin zorlandığı bir durum olarak görülmektedir. Psikoterapinin sonu, danışmanın problemlerinin çözümü için çalışan ve profesyonel ve psikoterapinin getirdiği her türlü güçlü ve her yerde var olan pozisyonundan ayrı olan gerçek bir kişi olarak görebildiği anlamına gelir. Bu aynı zamanda müşterinin kendisini ayrı bir birey olarak algılamasını sağlar. Bununla birlikte, sonlandırma aşaması sırasında ayrılmaya direnç olarak görülen gerileme, hastanın “hasta olma ilişkisini sürdürmek ve bu bilinçdışı arzu ile işbirliği yapmak için terapisti çekmeye istekli” olarak hasta kalmaya istekli olmasına yol açabilir. Yeni ve deneyimsiz bir terapist, özellikle bir müşteri, müşteriyi özel pozisyonunu terk ederek karmaşık hale getirebilir (Eren, 2013: 37)

Psikoterapinin birçok nedeni var. Bir psikoterapistin gitmenin genel geçerli kriterleri olmadığından, birçok kişi tedaviye başlamak için karar vermeyi zor bulmaktadır. Bazı insanlar başkalarının yargılanmasından korkar veya psikoterapist tarafından destekleniyorsa anormal olduklarını düşünür. Bu durumdaysanız, bundan emin olabilirsiniz: düşündüğünüzün tam tersi. Bir terapi başlatmaya karar vermek, delirdiğiniz anlamına gelmez, yani kendiniz için endişelenirsiniz. Sorunların farkında olduğunuzu ve çözmek istediğinizi belirtir. Yasal konularda bir avukata gidecekseniz, akıl sağlığı sorunlarında profesyonel yardım almalısınız. Örneğin,

psikoterapi merkezlerindeki uzmanlardan, psikoterapistlerden ve doktorlardan. Aşağıdaki durumlarda bir psikoterapistle görüşmelisiniz: (BKK, 2010: 8):

- Günlük sorumluluklarınızı artık yerine getiremeyecek haldeyseniz
- Kendi kendinize yardım edemiyor ve çaresiz kaldıysanız;
- Kendinizi öldürmeyi düşünecek kadar acı çekiyorsanız;
- Sorunlarınızla alkol veya başka uyuşturucularla "mücadele" etmeye başladıysanız;
- 1 aydan fazla süredir korku ve depresyon yaşıyorsanız,
- Ağrılar, uyku bozuklukları, cinsel isteksizlik veya başka bedensel rahatsızlıklarınız varsa ve doktorunuz bedensel herhangi bir rahatsızlık tespit edemiyorsa

Psikoterapötik tedavilerin etkinliği neredeyse tüm psikolojik hastalıklar için bilimsel olarak gözden geçirilmiş ve onaylanmıştır. Psikoterapinin anksiyete bozuklukları, depresyon, bağımlılık, kişilik bozuklukları, yeme bozuklukları, travma sonrası stres bozukluğu ve dikkat eksikliği / hiperaktivite bozukluğu (DEHB) gibi bozukluklarda etkili olduğu kanıtlanmıştır. Araştırmalar, hastaların hem kısa vadeli hem de psikoterapide psikolojik sıkıntıyı önemli ölçüde azalttığını ve yaşam kalitesinin iyileşmesinin yanı sıra uzun vadede istikrarlı ve başarılı tedavi sonuçlarına ulaştığını göstermektedir. Örneğin, depresyon ile ilgili çalışmalar, psikoterapinin bir sonucu olarak depresif epizotların kısaltıldığını ve depresif epizot riskinin yarı yarıya azaldığını göstermiştir. Panik bozukluğu araştırması, psikoterapi alan hastaların rutin tedavi alanlara göre yüzde 80 oranında daha iyi olduğunu göstermiştir. Ve genelleşmiş anksiyete bozukluğu için meta-analiz, psikoterapi tedavisinin hastaların yüzde 45'inde önemli bir iyileşme sağladığını ve hastaların sadece yüzde 14'ünün rutin tedavi gördüğünü göstermektedir. Psikoterapinin benzer sonuçları çok çeşitli psikolojik hastalıklar için gösterilebilir. Tedavilerin etkinliğini göstermek için derec etki dereceli Ted adlı bir ölçü yaratılmıştır. Genel Bakış Anketlerine göre psikoterapilerin ortalama etkisi 0,88'dir. Buna göre, psikoterapilerin başarı oranı - örneğin, baypas ameliyatından daha yüksektir (0,8). Bilim adamları, etki derecesi 0,8'in üzerinde olan tedavileri çok etkili bir şekilde ele almayı

düşünüyor. Etki seviyesi 0 ise, etkisiz, düşük ise 0,2 ve orta düzeyde 0,5 demektir. Bu, psikoterapiye başlayan bir hastanın birkaç ay içinde önemli ölçüde iyileşme olasılığı olmadığı anlamına gelmektedir.(BPTK, 2012: 27).

2.5.2. Bağımlılıkta Topluma Ve Bireye Düşen Görevler

2.5.2.1. Kişisel Olarak Yapılabilecekler

Kişilik deyince akla, kişiyi diğerlerinden ayıran ve kişinin kendine özgü olan uyum ile ilgili özellikleri gelmektedir. Uyum özellikleri içerisinde; çatışma ve engellenmeler karşısında savunma ve başa çıkma düzenekleri, algılama-bilme-düşünme biçimi, belirgin durumlarda belirgin duygusal tepkiler gösterme yetisi yer almaktadır. Bunun yanında, pasif agresif kişilik bozukluğu ile borderline kişilik bozukluğuna da sık rastlanmaktadır (Yılmaz, 2015: 41).

İnsanlar: “Bir kere ne olur?”, “Aslında bağımlı değilim.”, “Kendimi kontrol ediyorum, sadece isteğim güçlü.”, “Ben arada bir kumar oynayacağımı düşünüyorum.” Şeklinde düşünmektedirler. Ancak bunlar, zaman içinde alışkanlık ve bağımlılık yaratırlar. Bazı insanlar iradenin zayıflığı nedeniyle olumsuz bir olaya karşı güçlerini ve direnişlerini kaybederler. Alkol, uyuşturucu ya da sigara ile ilgili sorunlarını çözeceklerini düşünüyorlar. Bu yaklaşım kişiyi gerçeklerden kaçmaya ve yanlış yerlerde çözüm aramaya zorlar.

Psikolog Beyhan Coşkun Gülkan’ın MMPI diye adlandırılan kişilik testi ile madde bağımlıları üzerinde yapmış olduğu tez çalışmasındaki görüşleri şöyledir: Madde bağımlısı olan kişilerde düşünce olarak; dengesizlik, huzursuz olma, tatmin olamama, fevri davranışlarda bulunma, duygularda meydana gelen sık değişiklikler ile negatif ve bağımsız olma gibi durumlar görülmektedir. Benlik algısının düşük olmasından dolayı, içinde bulundukları durumu değiştirme ve bu durumları tahlil edememe bulguları ortaya çıkmaktadır. Aşırı hassas, zor, kuşkucu, inatçı ve katı olan bu bireyler kendilerine yöneltilen sosyal olan uyarıcıları, savunma mekanizmalarını kullanarak çarpıtabilmektedirler. Bu bireyler düşmanlık duygularını direkt göstermemekle birlikte kuşkucu olma, alınma düşünceleri ve yansıtmayı kullanma özelliklerine sahip olup, kaygı, kararsızlık ve gerginlik gibi duyguları da yoğun bir

şekilde yaşamaktadırlar. Yine bu bireyler sorumluluklardan kurtulmak, yardım ve ilgi görmek için bilinçli bir şekilde ve kasıtlı olarak başkalarına kendilerini kötü göstermişler, aynı zamanda var olan problemlerini de abartma yoluna gitmişlerdir. Entellektüalizasyon, rasyonalizasyon gibi savunma mekanizmalarını, savunmaları zayıf olduğu için kullanmaktadırlar. Fakat savunma sistemleri zayıf olduğundan bu mekanizmalar da işe yaramamaktadır. Bedensel şikayetleri vardır ve bedenlerinin işleyiş şekline yönelik önemli bir ilgi ortaya çıkarmışlardır. Bu bireylerde karamsarlık, vesvese, kuruntu gibi duygular var olmakla birlikte, çok fazla olmayan depresyonda görülmektedir. Karamsarlıkları geçici olan, zorlayan bir nedenden ileri gelebileceği gibi, bireylerin kişilikleriyle bir bütün haline gelmiş, kalıcı bir durumda kazanmış olabilir (Yılmaz, 2015: 41-42).

2.5.2.2. Ailelere Düşen Görev

Ailenin, çocuğun kişilik gelişimi üzerindeki etkisi inkar edilemez. Ailedeki bozukluklar ve sorunlar, bireyin bütün kişiliğini etkileyebilir. Maddeye neden olan aile için önemli risk faktörleri vardır. Ebeveynlerin çocukları için iyi modeller olmaları çok önemlidir. Problem çözme becerileri, zayıf karar verme becerileri veya toleranslı aileleri olan çocuklar risk altındadır. Ayrıca uyuşturucu kullanıcılarının çoğunun ailelerinde uyuşturucu kullanıcısı olduğu da tespit edildi. Aile büyüklerinden birinin kullanılması, çocuğu maddelere erken yaşta tanıtacaktır. Ek olarak, çocuk yetişkin olduğunda, madde kullanımı dışında davranış bozuklukları da gösterebilir. (Ergenç ve Yıldırım, 2007: 56)

Sosyal psikiyatrinin ve insani değerlerin altını çizen hümanist psikoloji, insanın alışkanlıklarının ve davranışlarının olumlu bir şekilde değiştirilebilme şeklinin, şefkat ve öfke duyguları arasındaki dengenin şefkat yüzüne çevrilmesi yoluyla yapıldığını belirtmektedir. Sevgi ve şefkatle, insanlar kolayca doğumlardan, ilkelcilikten, arkaik fikirlerden, suç eğilimlerinden, cinsel istek ve madde bağımlılığından kurtulabilirler. Bir çalışmada, eğitimsiz aileler (% 10,7), sevgisizlik ve iletişim eksikliği (% 15,3), ailedeki çocuklara yönelik şiddete neden olmaktadır. Ailede ihtiyaç duydukları sıcak ilgiyi ve sevgiyi bulamayan çocuklar, başından beri söylendiği gibi başka yerlerde mutluluk aramaya çalışıyorlar. Çalan bir çocuk sadece

hırsızlığın fizyolojik ihtiyaçları için çalmaz, ama belki de aşk eksikliğini gidermek için bu yolu kullanır. Başka bir deyişle, suç öfkenin dışa yansımasıdır. (Başkurt, 2003: 104)

Bu, onayın büyük bir ödül değeri olduğu ve ne öğretildiği koşulsuz olarak kabul edildiği bir dönemdir. Bu nedenle önleme çalışmalarına dikkat edilmelidir. (Özhan, vd., 2010: 20):

- Tutum ve davranışlarda rol model olmak.
- Zararlı maddeleri kavrayabilecekleri bir dilde açıklamak (hem kendi başlarına hem de başka ilaç kullanmamak, tanımadıkları insanlardan hiçbir şey kabul etmemek, tanımadıkları kişilerden bile tanımadıkları bir maddeyi kullanmayı reddetmesi öğretimi)
- Zararlı –yararlı maddelere karşı yerinde davranışlar geliştirmesini sağlamak.
- Sağlıklı olma konusunda bilinç geliştirmelerine yönelik çalışmalar planlamak ve yürütmek.
- Sağlığını korumaya ilişkin davranışlarını takdir ederek pekiştirmek.
- Okulda, ailede, sosyal yaşamda uyulması gereken kuralları öğrenmelerini sağlamak. Uygulamalarını desteklemek.
- Çocukların reklamların olumsuz etkilerinden korunmasına yönelik bilinçlendirme çalışmaları yapmak ve ya desteklemek.
- Çocuğun ilişkilerinde bedensel ve ruhsal yönden kendisine zarar verebilecek istek ve teklifler kimden gelirse gelsin hayır demesine yönelik çalışmalarını desteklemek

Çocuk, içinde büyüdüğü ailenin sosyal yapısından etkilenir. Ailenin birliği zayıflaması veya ayrılmaları veya ebeveynlerden birinin ölümü çocuğun duygusal gelişimini büyük ölçüde etkiler. Ailenin sosyo-ekonomik ve kültürel düzeyi, ebeveynin çocuğa karşı sert ya da yumuşak tutumu, değer verip vermedikleri, ergenliğe yardımcı olup olmadıkları ilk sosyal deneyimler olacak ve önemli bir faktör olacaktır. kişiliğin gelişiminde Ailedeki disiplinin anlaşılması, çocuğun makul dileklerinin ısırtma niteliği değil, disiplinli bir nitelikte tutarlı ve makul olmalıdır. Buna zor bir disiplin diyebiliriz. Baskılayıcı bir tutum sergileyen çocukların

ebeveynlerinin suça yöneldiğini ve bastırılan duyguların gelecekte zihinsel bozukluklar olarak görüldüğünü görüyoruz. Ayrıca, parçalanmış aileler kuşkusuz çocuğun gelişimini olumsuz yönde etkiler ve onu suça iter. Ailenin eğitim ve sosyo-ekonomik durumu, ailedeki birey sayısı ve barınma durumu da suç faktörleridir. Birçok ebeveyn, çocuğun şiddetten etkilenmeyeceğini veya çocuğun izlediklerini unutacağını düşünür. Fakat çocuklar unutmaz. Ailede şiddete tanık olan çocukların, diğer çocuklardan daha yüksek düzeyde duygusal ve davranışsal bozuklukları olduğu bilinmektedir. Bu şiddet, çocukları yaşlarına, cinsiyetlerine ve ailedeki konumlarına göre farklı şekillerde etkiler. (Ergenç ve Demirel, 2007: 20-21).

Gordon'a göre; Ebeveynlerin çocuk üzerindeki etkisi çok geniştir. Bir bakıma, ebeveynler 0-6 yaş arası çocukların tüm ihtiyaçlarını ve ilk öğretmenlerini yerine getirmeye en yakın kişilerdir. İnsan kişiliğinin gelişim temellerinin 0-6 yaşlarında atıldığı göz önüne alındığında, anne-babanın eğitim kimliğinin belirlenmesindeki rolünün önemi daha iyi anlaşılmaktadır. Çocuğun ailedeki durumu, kazandığı değer ve geliştirdiği kimlik; kimliği yavaş yavaş toplumun kimliğinin, statüsünün ve değerinin belirleyicisi olur. Ailenin bütünlüğünün ölüm, boşanma, ayrılma veya terkedilme nedeniyle parçalanması durumunda, ebeveynlerden birinin veya ikisinin yokluğu parçalı bir aile olarak tanımlanmaktadır. Öte yandan, ebeveynlerin bir arada yaşadıkları ailenin bütünlüğünü koruyan aile denir. Parçalanmış aile deneyimi çocuğun sosyalleşme sürecine müdahale etmesine ve hatalı ve eksik bir sosyalleşme sürecine girmesine neden olmaktadır. Hatalı ve eksik sosyalleşmenin belirgin sonuçlarından biri suçlu davranışdır. Aslında, araştırma suçluluk ve dağınık aile deneyimi arasındaki ilişkiyi desteklemektedir. (Bozkurt, 2015: 65).

Ebeveynlerin çocuklarını sigaradan, uyuşturucudan ve alkolden nasıl koruyacaklarına ilişkin bilgi, beceri ve bilgileri; daha doğrusu, böyle bir durumda karşılaştıklarında nasıl davranacakları, kimlere başvuracakları ve kimlerden yardım alacakları konusunda yeterli bilgiye sahip değildirler. Bu aileler için tek çözüm ve başvurdukları tek çare dayaktır. Dayaklar ilişkileri serinletir ve çocukları baskıya daha dayanıklı hale getirir. Böylece, aile ile çocuklar ve yangın arasındaki çatışma büyür ve yeri doldurulamaz hale gelir ve problemler çözülemez hale gelir. . Çocuk

yetiştirme yöntemi olarak, yalnızca baskı ve disiplini bilen aileler, evlerini çocuklarının tehlikelerine karşı koruyabilir. Bastırılan, horlayan ve değer vermeyen çocuklar / gençler, kimliklerini ergenlik döneminde, özellikle taklitlerinin farkında olduklarında yaşayabilecekleri yerleri arıyorlar. Çünkü insanlar zevk aldıkları şeylere giderler, duydukları şeyden kaçarlar. Bu nedenle, suçluluk psişisi, güvensizlik, reddedilme, motivasyon eksikliği ve otoriteye meydan okuma ile kişilik ve suçluluk 29 arasında bir ilişki olduğu iddia edilmektedir. (Başkurt, 2003: 90)

2.5.2.3. STK ve Devlet'e Düşen Görevler

Sivil toplum kuruluşlarının (STK'lar) tarihte, özellikle sosyal yardımda ve sosyal hizmetlerde büyük rol oynadığı bilinmektedir. Bununla birlikte, toplumların gelişimi, sanayileşmenin ortaya çıkışı, kentleşmenin genişlemesi, yeni sınıfların ortaya çıkması (işçi - işveren) ve sivil toplum örgütlerinin kademeli olarak ortaya çıkamayacağı sosyal sorunların sayısı giderek artmaktadır. büyük ve güçlü bir kurum olarak devlet. Yirminci yüzyıl boyunca, devlet (refah devleti), özellikle gelişmiş ülkelerde STK'lara fazla ihtiyaç duymadı ve en verimli ve verimli biçimde sosyal refah sağladı. Bununla birlikte, devletin uzun süredir sosyal refah sağladığı bu işlev, küreselleşmenin ortaya çıkışı ve liberal felsefenin yükselişiyle zayıflayan bir süreçten geçiyor. Yeni ekonomik ve politik felsefe, sosyal alanı da içeren devletin her alanda ellerini tutması gerektiğini öngörüyor. Bu bağlamda, fayda refahının bir karışımı Bunlar olarak adlandırılan diğer bazı kurumlar (sivil toplum kuruluşları, özel sektör ve dini kurumlar) devlete sosyal refah sağlamaya yardımcı olmaya başlamıştır. Bu nedenle, özellikle sivil toplum kuruluşları, sosyal refahı sağlama yöntemi olarak dikkat çekmeye başlamış; merkezi hükümet, yerel yönetimler ve STK'lar arasında yeni bir rol dağılımı ortaya çıkmıştır. (Özdemir vd., 2009: 153).

Sivil toplum örgütlerinin önüne koydukları sorunlar ve çözüm önerileri var. Başka bir deyişle, STK'lar, vatandaşların kendileri veya daha geniş sektörlerle ilgili konularda bir araya geldiği ve sorunların çözülmesi için çalıştığı kişilerdir. Bu sebeple STK'lar, etki yaratmak, farklı hedeflere yakın veya uzak olanları etkilemek, farkındalık yaratmak ve kendi amaçları doğrultusunda dönüşümler yapmak istemektedir. Bununla birlikte, kaynakları sınırlı ve zamana sahip STK'lar genellikle

etkilerini ve dönüşümlerini izlemeye öncelik vermezler. Aslında, bir etki yaratma amacı sıklıkla yapılanlara gösterilen konsantrasyonun yanına yerleştirilir. Nasıl algılandığı, sivil toplum kuruluşunun ve temsil ettiği konuların toplumda, kamuoyunda, kamu yöneticilerinin ve fikir liderlerinin gözünde ve izlerini bıraktıklarında nasıl algılandıkları genellikle göz ardı edilmektedir. Kuşkusuz, STK'ların yaptıkları şeyi şaşırtmadan yapmaya devam etmesi önemlidir. Ancak ifade etmek, etkilemek ve / veya ikna etmek istedikleriyle iletişim kurmak ve iletişim kurmak da önemlidir. Durum böyle olmasa da, STK'lar kendilerinden kilitlendi ve oluşturmak istedikleriyle bağlantısı kesildi. Sonuç olarak, STK'ların etki yaratmayı ve bunların etkilerini takip etmeyi amaçlaması ihmal edilmemesi gereken bir konudur. Bireysel STK'ların genel etkilerini, STK'ların genel olarak nasıl algılandığını ve STK faaliyetlerinin daha etkili olmasının önündeki engelleri belirleme görevi STK'larda çalışan kuruluşlara düşmektedir.

Devletin Görevleri; Anayasamızın 58'i; Devlet, gençleri alkol bağımlılığı, uyuşturucu, suçluluk, kumar ve diğer kötü alışkanlıklardan ve cehaletten korumak için gerekli önlemleri alır.

- Zararlı alışkanlıklar ve maddeler ile ilgili kampanyalar düzenlemeli ve gençleri filmler, broşürler ve kitaplar gibi eğitim araçlarıyla eğitmeli.
- Sigara ve alkolün küçüklere satışını önlemek için yasanın uygulanmasında özen gösterilmelidir.
- Okulun çevresinde ve gençlerin yoğun olarak gittiği yerlerde sıkı denetimler yapılmalıdır.
- Okullarda kötü alışkanlıklarla ilgili aleyhte kampanyalar hazırlanmalı, eğitici çalışmalar yapılmalıdır.
- Sportif, kültürel ve sanatsal etkinlikleri yaygınlaştırmalıdır.

1920'lerden bu yana, bağımlılık ve bağımlılık türleriyle mücadele için Türkiye'de bağımlılık alanında güncellenmiş bilgiye ihtiyaç duyulmakta ve bağımlılık ve eğitim bağımlılığı türleri konusunda eğitim programları tasarlamak ve araştırma yapmak için destek uygulamaları dahil olmak üzere bilime dayalı eğitim sağlamak ve kalkınma faaliyetleri ve dolayısıyla mücadeleye bağımlılık Kamu, özel

sektör ve uluslararası kuruluşlarla işbirliğinin geliştirilmesine katkıda bulunmak amacıyla, Yeşilay Cemiyeti kurulmuştur. Yeşilay Cemiyeti Türkiye'de bağımlılıkla mücadele alanında yapılan çalışmalarda ve ülke geneline yayılamamayı başarabilen çalışmalarda eksiklikler, bu alandaki evrensel ve bilimsel uygulamalar, toplumun etkinliğini artırmak amacıyla bağımlılık alanını esas almaktadır. Temel bir Bağımlılık Eğitimi için doğrudan veya dolaylı olarak Sivil Toplum Örgütleriyle (STK) mücadele etmek programa öncülük etmiştir. Bu eğitim programı ile, tütün, alkol, uyuşturucu, teknoloji gibi çeşitli bağımlılık türleri hakkında en güncel bilimsel bilgilerin sağlanması ve bu alanda çalışan STK'lar arasında bir iletişim ağı kurulması amaçlanmaktadır. (<http://www.yesilay.org.tr>).

2.6. Akademik Başarı

Başarı, istenen hedefe ulaşmak ve istenen hedefe ulaşmak olarak tanımlanmaktadır. Eğitim açısından bakıldığında, başarı, program hedefleriyle uyumlu bir dizi davranıştır. Başka bir deyişle, bir öğrenci programda hedef davranış sergilerse, başarılı sayılabilir. Eğitim dersinde tedir başarısı terimi, okulda öğretilen derslerde edinilen bilgi veya becerilerin ifadesi olan, genellikle öğretmenler tarafından takdir edilen notlarla, test puanlarıyla veya her ikisiyle birlikte ifade edilen akademik başarı reklamını belirtir. Öğrencilerin mesleki ve sosyal yaşamlarına hazırlanmalarını ve geleceklerini şekillendirmelerini sağlayan akademik başarı, aileleri ve çevreleri açısından önemli görülmektedir. (Sarier, 2016: 609).

Akademik başarı, bir bireyin okuldaki belirli bir dersten veya akademik programdan ne ölçüde faydalanabileceğinin bir ölçüsü veya göstergesi olarak tanımlanır. Ancak, aynı zamanda bir akademik programda öğrencinin derslerden aldığı notların veya puanların ortalaması olarak açıklanmaktadır. Bugün, üniversite öğrencilerinin akademik başarısını etkileyen birçok faktör var. Yükseköğretim döneminde öğrencinin çalıştığı okulun zekası, kabiliyeti, kişiliği veya özellikleri, işin özellikleri, özgüven, yalnızlık, sınav kaygısı, çevre, aile, sosyoekonomik durum, arkadaş grubu, üniversite olanakları, motivasyon ve kariyer seçimi vb. Yaş, cinsiyet, aile tipi, konaklama, sosyal güvenlik durumu ve ruhsal hastalık durumu gibi bazı

bireysel ve aile özellikleri gibi faktörleri araştırmak, akademik başarıyı etkileyen zihinsel olmayan faktörler türü arasındadır (Dil ve Bulantekin, 2011: 17).

Olçay ve Döş'e (2009) göre, okulun başarısı akademik başarının bir göstergesidir. Okul bilişsel gelişimin sağlandığı, bilgi kazanıldığı ve akademik üstünlüğü elde etmek için gerekli ortamın hazırlandığı bir yerdir. Üstün olduğu düşünülen notlar, okulun başarısıdır; Bu notların altındaki notlar okulun başarısız olduğunu gösterir. Ders süresince alınan notların oranlarının davranış değerlendirmelerinden daha etkili olduğu düşünülmektedir. Demirtaş (2010), öğrencinin başarısının, eğitim ve öğretim ortamındaki öğrencilerin bilgi, beceri ve davranışlarıyla kazanıldığını ve bu bilgi, beceri ve davranışların öğrenme sonucunda gerçekleştiğini savunulmaktadır. (Şevik, 2014: 9).

Güleç ve Alkış daa'ya (2003) göre, başarı, bir bireyin okul ortamında belirli bir kurstan veya akademik programdan yararlanma derecesinin bir ölçüsü veya göstergesidir. Okuldaki başarı, bir akademik programdaki derslerden öğrencinin notlarının veya puanlarının ortalaması olarak tanımlanabilir. Demirtaş ve Çınar etmea (2004) 'a göre başarı, istenen sonuca ulaşmak, izlenen hedefe ulaşmak ve istenen sonuca ulaşmak olarak tanımlanabilir. Öğrencinin bulunduğu okul, sınıf ve dersin tespit ettiği sonuçlara ulaşmada ilerleme ve öğrencinin gerçek yeteneği ile öğrencinin başarısı arasındaki fark olarak öğrencinin başarısı olarak tanımlanabilir. Eğitim açısından başarı; “Öğretmenler tarafından geliştirilen becerilerin veya edinilen bilgilerin, test puanlarının veya her ikisinin de ifadesi olan Akademik Başarı okulu, okulda öğretilen derslerde geliştirilir ve genellikle okulda öğretilen derslerde takdir edilir. (Şevik, 2014: 9).

Öğrencilerin başarısızlığının önlenmesi, başarıyı etkileyen faktörlerin belirlenmesine bağlıdır. Başarıyı etkileyen önemli faktörler biliniyorsa, başarısızlığın sebeplerinin kontrol edilebileceği düşünülmektedir (Gökalp, 2006). Muhtemelen bu temel nedenden dolayı Akbaba Altun (2009), öğrencilerin okuldaki akademik başarılarını etkileyen faktörlerin, eğitim araştırmacılarının ilgisini çeken araştırma konularından biri olduğunu belirtti. Başaran (1996) tarafından gösterildiği gibi, eğitimin en önemli girdisi öğrencilerdir. Hem birçok insanı hem de onları en iyi

şekilde eğitmek gerekiyor. Bu hedeflere ulaşmak için en kısa sürede fakat en etkili olan eğitim programlarını düzenlemelidir. Öğrencilere ve ülkeye hizmet etmeyecek, ancak öğrencilerin daha uzun süre eğitimde kalmalarını sağlayacak etkinlikler eğitim programlarından çıkarılmalıdır. Öğrencilerin başarısız olmasına ve eğitim süresinin uzamasına neden olacak engeller ortadan kaldırılmalıdır (Şevik, 2014: 11).

2.7. Teknoloji Kullanımının Olumlu Yönleri

Bilişim Teknolojileri; Yaratma, toplama, biriktirme, işleme, iyileştirme, yayma, koruma ve onlara yardım eden araçları tanımlayabiliriz. Bilgi teknolojilerindeki bu hızlı gelişme, günlük yaşamın tüm yönlerini önemli ölçüde etkilemiş ve eğitim sistemlerinin vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir. Bilişimin en önemli teknolojilerinden biri olan bilgisayar, diğer sistemlerin yanı sıra bilgi transferinin hızı ve çok yönlülüğü nedeniyle vazgeçilmezdir. Bu vazgeçilmezlik, özel sektördeki kar oranındaki düşüş ve artan rekabet koşullarından dolayı ekonominin her alanında özel sektörde kaçınılmaz hale getirmiştir. Bu durum bilişimin ekonomideki önemini arttırmakta ve yeni ekonomik süreci hızlandırmaktadır (Aktaş, Alioğlu, Vardar, 2007: 3).

Teknoloji kullanımının yaygınlığının meşru bir gerekçesi olarak, teknolojinin insan yaşamını kolaylaştırdığı ve bazen eğitimsel özellikler gösterdiği belirtilmektedir. Bilgi ya da teknoloji bağlamında topluma gelen ilk eleştiri değildir. Bilgi teknolojisinin toplumu bir araya getirmede iyi bir paya sahip olup olmadığı sorusu öncelikli ve tartışılmakta olan sorudur. Bilgi teknolojisinin belirli bir segmenti değil sosyal hayatı nasıl etkilediği ve kolaylaştırdığı da tartışılmaktadır. Ek olarak, bilgi teknolojilerinin transferi ve dolaşım biçimleri insanları olumsuz yönde etkiler ve insanlara teknolojik bir bağımlılık yaratır. (Aktaş, Alioğlu, Vardar, 2007: 3).

2.8. Yurt İçi Ve Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Gentile ve diğ. (2011), dijital oyun bağımlılığı ile depresyon ve okul başarısı arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmak için Singapur'da 3034 çocuğu ve ergeni iki yıl takip etmişlerdir. Bağımlı oyuncuların depresyon, anksiyete, sosyal fobi ve okul başarısı bozulurken; normal oyunculara tam tersi bir durum gözlemlenmiştir.

Anderson ve arkadaşları (2010), meta-analiz çalışmasında 130.000 katılımcı ve 136 araştırma makalesi analizi yapmışlardır. Dijital oyunların şiddetli davranışları ve fizyolojik stimülasyon davranışının sonuca ulaştığına ulaşmışlardır. Konuyla ilgili olarak günümüze kadar en kapsamlı olan araştırma, hem doğu hem de batı kültürlerini, ayrıca yayınlanmış ve yayınlanmamış çalışmaları yansıtmaktadır.

2009 Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programına (PISA) katılan 22 ülkeden 192.000'den fazla öğrenciden Drummond ve Sauer (2014) tarafından yapılan verilerin analizi ve ergen bilimi, matematik ve okuma dersleri arasındaki ilişki ve dijital oyun süresi incelemiştir. Çalışmanın bulguları, dijital oyun oynamak için harcanan zamanın, ergenlerin akademik başarılarını önemli ölçüde etkilediğini göstermiştir.

Ng ve Hasting (2005) internet bağımlılığı ve çevrim içi oyun bağımlılığını araştırmışlardır. Katılımcılar anketi internet üzerinden doldurmuşlardır. Anketi 91 kişi cevaplamıştır. İnternette haftalık çevrim içi oyun oynama süresi olarak, katılımcıların %13 'ü 7-10 saat, %25 'i 11-20 saat, %34' ü 21-40 sat, %11' i 40 saat ve üstü zaman geçirdikleri görülmüştür. Katılımcıların yalnızlıklarını gidermek ve öz güven kazanmak için oyun oynadıkları ortaya konulmuştur. İnternet bağımlılığının ilişki, okul ve aile problemlerine neden olabileceği belirtilmiştir.

Karagöz (2017), yaptığı çalışmadan çıkardığı sonuçlar şöyledir: Bilgisayar oyun bağımlılığı yaygınlığı % 3, riskli grup % 72 olup, erkek cinsiyetin, online oyunların, strateji türü oyunların tercih edilmesinin, internette uzun süre vakit geçirmenin, interneti çoğunlukla oyun oynamak için kullanmanın bilgisayar oyun bağımlılığı riskini arttırdığı bulunmuştur. İnterneti daha çok ders çalışmak ve bilgi edinmek için kullanan grupta hem internet bağımlılığı hem bilgisayar oyun bağımlılığı ölçek puanları daha düşük olmuştur. Aile tutum tiplerine bakıldığında ihmalkar ve müsamahakar aile tutum tipleri daha yaygın olup, müsamahakar aile tipi hem internet bağımlılığı hem bilgisayar oyun bağımlılığı için riskli olarak değerlendirilmiş, her iki bağımlılık türü açısından da en düşük puanlar demokratik aile tutumu olanlarda bulunmuştur.

Erboy'un (2010) çalışmasının sonuçları ise şöyledir: İlköğretim ve 4. sınıf ilköğretim okulu öğrencileri, diğer alt boyutlar ve toplam puanlar haricinde, bilgisayar oyunu bakımı, "Bilgisayar etkinliklerini diğer etkinliklere oynatma" alt boyutuna katılmıştır. Ölçeğe göre cinsiyete göre anlamlı bir fark bulunmuştur. Erkek öğrencilerin bilgisayar oyunu bakım seviyelerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Torun ve diğ. (2015), yaptıkları çalışmanın sonucu şöyle; Çalışmanın bir diğer önemli bulgusu, öğrencilerin bilgisayar oyunlarının akademik davranışları üzerinde düşük bir etkiye sahip olabileceğidir. Bilgisayar oyunlarına bu boyutta bilişim kurslarına izin verme isteği en önemli akademik davranış olmuştur. Bilgisayar oyunlarının akademik yaşam üzerindeki en önemli ancak ılımlı etkilerinden bazıları, bilgisayar oyunlarının okulda tartışılan konular arasında olması, bu oyunların derslerdeki fikirleri etkilemesi ve sınavları engellemesi gibi unsurlardır. Kovacevic ve diğ. (2013) ayrıca bilgisayar oyunlarının öğrenme hedeflerini ve faaliyetlerini etkilediğini belirtti. Bu bakımdan, bilgisayar oyunlarının çocukların akademik davranışları üzerinde küçük bir etkisi olduğu da düşünülebilir. Son olarak, sosyal yaşam ile bilgisayar oyunlarının akademik davranışları arasında yüksek ve pozitif bir ilişki vardır. Çocukların akademik yaşamlarının sosyal yaşamlarının bir parçası olduğu göz önüne alındığında, bu yönde sonuç almanın doğal olduğu düşünülmektedir.

Bülbül ve Tunç (2018), araştırmalarında elde edilen sonuçlar; Bağımlılık davranışlarının dijital platformlar üzerindeki etkisine ilişkin sonuçlarımız, bağımlılık türlerinin hem çalışmanın süresini hem de genel akademik ortalamayı olumsuz yönde etkilediğini göstermiştir. Bununla birlikte, istatistiksel olarak anlamlı olmasına rağmen, telefon bağımlılığının etkisi oyun bağımlılığının etkisinden daha düşüktü. Aracılıklı test sonuçlarının sonuçları, oyun bağımlılığının telefon bağımlılığı ile akademik başarı arasında kısmi bir arabuluculuk rolü oynadığını göstermiştir. Buna göre, yoğun telefon kullanımının nedenlerinden biri oynuyorsa, hem çalışmanın süresi hem de akademik ortalama ciddi şekilde etkilenir. Öte yandan, bu bulgular literatürdeki birçok benzer sonuca katkıda bulunmaktadır.

Akdağ ve diğ. (2014), yaptıkları işten elde ettikleri sonuçları şöyle; Araştırmanın bulguları incelendiğinde akademik başarı algısı düzeyi ile internet bağımlılığı arasında ters bir ilişki olduğu anlaşılmaktadır. Bu nedenle, öğrencilerin akademik başarı algısındaki azalmanın bir sonucu olarak internet bağımlılığının arttığı söylenebilir. Bazı araştırma bulguları internet bağımlılığının öğrencilerin akademik yaşamlarını olumsuz yönde etkileyeceğini göstermektedir. İnternet bağımlılığı düzeyleri derslerin devamına göre değerlendirildiğinde devamsızlık hakkını sonuna kadar kullanan öğrencilerin devamsızlık veya devamsızlıktan daha fazla bağımlı oldukları söylenebilir. İlgili çalışmalarda, internete geç saatlere kadar harcanan zaman nedeniyle öğrencilerin uyku bozukluğu ve konsantrasyonunda zorlandıkları, bunun sonucunda derse geç kaldıkları, dersi kaçırdıkları ve başarısız oldukları belirtilmektedir. İnternette çıkmayanların okula devam etmesi ve okul etkinliklerini buna göre yapması beklenmemektedir. Bu çalışmada, bağımlılık düzeyinin düşük olmasının sebeplerinden biri (% 1,3) bağımlılık düzeyinin düşüklüğüdür. Araştırma verileri toplandığında fakültede bulunmayabilirler, bu nedenle araştırmaya katılmazlar.

Horzum (2011) çalışmasından elde edilen sonuçları incelemiştir; Araştırmanın bulguları ışığında, bilgisayar oyunu bağımlılığının çocuklarda önemli bir değişken olduğu ortaya çıkmıştır. Bu bakımdan, oyun çağında olduğu düşünülebilecek çocukların bilgisayar oyunlarının sonraki dönemlerini etkileyebileceğini göz önüne alarak, uygun oyun oynama alışkanlığını kontrollü bir şekilde kazanma önemlidir. Bilgisayar oyununun farklı seviyelerine bağlı olarak, öğrenciler oyun oynamayı bırakamaz, oyunu gerçek hayatla ilişkilendirebilir, görevlerini aksattığı için oyun oynayabilir ve sonuçlar gibi diğer etkinliklerle oyun oynayabilir. Bu koşulların çocuğun sosyalleşmesini ve akademik başarısını olumsuz yönde etkileyeceği düşünülmektedir.

Polat ve Varol (2012), yaptığı araştırma, ilköğretim ve ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına ayrılan sürenin arttığını ve bilgisayar oyunlarında ilk defa bilgisayar oyunlarının kullanıldığını göstermektedir. Bilgisayar oyunlarının motivasyonel özelliklerine göre hazırlanacak eğitim amaçlı ve içerikli oyunların

eđitime katkı saęlayabileceęi dűşűnűlmelidir. Bu alıřmada, ilköęretim űęrencilerinin eđitsel bilgisayar oyunlarının kullanıldıęı ortamlardaki akademik başarıları ve geleneksel yöntemlerin kullanıldıęı ortamlardaki akademik başarıları bu alıřmada karşılaştırılmıřtır. Arařtırma sonucunda, eđitsel bilgisayar oyunlarının kullanıldıęı ortamlardaki űęrenciler ile geleneksel yöntemlerin kullanıldıęı ortamlardaki űęrencilerin akademik başarıları arasında anlamlı bir fark olduęu gűrűlműřtűr.



3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

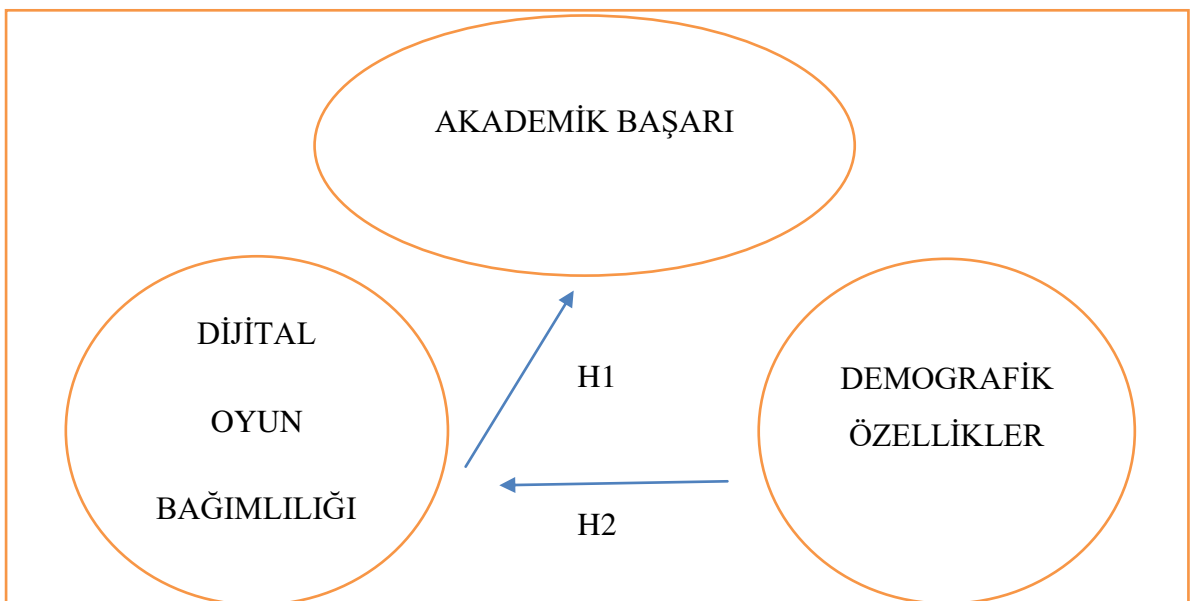
Bu çalışmada ilişkisel tarama modelinde uygulanıp, demografik özelliklerle dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki gözden geçirilmiş ve dijital oyun bağımlılığının akademik başarıya etkisine bakılmıştır.

İlişkisel tarama yöntemi değişkenler arasındaki ilişkileri belirlemek ve olası sonuçları tahmin etmek için kullanılır. İki veya daha fazla değişken arasındaki ilişki istatistiksel testler kullanılarak ölçülmeye çalışıldı. İlişki düzeyini belirlemek için korelasyon testi kullanılır. Korelasyon, iki veya daha fazla değişkenin (bireysel olarak) tutarlı bir değişiklik gösterip göstermediğini ortaya çıkarır.

Araştırmada, Gaziantep İli Şahinbey İlçesinde seçilen okullarda okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına olan ilgilerinin, öğrencilerin akademik başarıları ile nasıl bir ilişkisi olduğu incelenmiştir.

Uygulanan ölçeklerle oyun bağımlılığının öğrencilerin akademik başarısına yönelik elde edilen sonuçlar doğrultusunda, durum belirlenmiş ve alt problemlere yönelik tespitler yapılmıştır.

Bu çalışmada araştırma modeli aşağıdaki gibi belirlenmiştir.



Bu araştırma modeline göre, demografik özelliklerle dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki gözden geçirilmiş ve dijital oyun bağımlılığının akademik başarıya etkisine bakılmıştır.

3.2. Evren

Araştırmanın evreni bu bölgede bulunan Erdem Koleji, Şehit Âdem Yavuz Ortaokulu ve Adil Teymur İmam Hatip Ortaokuluna kayıtlı olan öğrenciler arasından seçilen 697 öğrenciden oluşturmaktadır.

Araştırma yapılırken sosyodemografik yapının benzer olması nedeniyle, birbirine yakın olan üç Ortaokul seçilmiştir. Sosyodemografik bilgi formu ve dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin uygulanabilmesi ve öğrencilerin akademik başarılarıyla ilgili verilerin kullanılabilmesi konusunda okul idarecileri ve velilerden gerekli izinler alınmıştır. Çalışmaya katılacak öğrenciler seçilirken okulların rehber öğretmenleri ile birlikte karar verilmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada veri toplama aracı olarak sosyodemografik form ve Arıcak (2017) tarafından geliştirilmiş, 9 sorudan oluşan dijital oyun bağımlılığı ölçeği kullanılmıştır. Akademik başarının belirlenmesi için ise öğrencilerin 1. ve 2. Dönem not ortalamaları e-okul üzerinden temin edilmiştir.

3.3.1. Sosyodemografik Bilgi Formu

Bu form literatür bilgileri göz önünde bulundurularak araştırmacı tarafından hazırlanmıştır (Ek-1). Form araştırmacı tarafından öğrencilerle yüz yüze görüşülerek doldurulmuştur. Sosyodemografik bilgi formun da cinsiyet, okul türü, sınıf, ailenin geliri ve eğitim durumu, sahip olduğu dijital oyun araç/araçları gibi sorular yer almaktadır.

3.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Arıcak (2017) tarafından problemli dijital oyun oynama davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Toplamda form 9 sorudan

oluşmaktadır. Ölçek 5’li likert tipinde, tersine bir madde olmayan, tek boyutlu bir yapıya sahiptir. 1-5 aralığında (1 – asla 5 – çok sık) , (min:9; max:45) puan almaktadır. Puanların yükselmesi internette oyun oynama bozukluğu/bağımlılığı riskinin yükselmesi olarak yorumlanır. 45 üzerinden 36 puan yüksek bağımlılık riskine işaret etmektedir.

3.4. Verilerin Toplanması

Verileri toplamaya başlamadan önce okul müdürlüklerine izin başvurusu yapılmıştır. Gerekli evraklar tamamlandıktan sonra, idare tarafından öğrencilere uygulanmasında bir sorun olmadığı belirtilmiş ve araştırma izni verilmiştir.

Verilerin toplanması için araştırmacı tarafından Şahinbey’deki 3 okulun öğrencilerine sosyodemografik bilgi formu ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği uygulanmıştır. Formların çoğaltılması, sınıflandırılması, alana ulaştırılması, toplanması araştırmacı tarafından bizzat yürütülmüştür.

Okullarda öğrencilere, araştırmacı tarafından formlara ilişkin açıklayıcı bilgiler verilmiştir. Formların alana dağıtılması, uygulanması ve toplanması yaklaşık bir aylık bir süreyi içermektedir.

3.5. Verilerin Analizi

Öncelikle toplanan formların yönergelerine uygun olarak yanıtlanıp, yanıtlanmadığı kontrol edilmiştir. Dağıtılan 697 anket formunun tamamı geri dönmüştür. Eksik veri içeren anket formunun olmadığı tespit edilmiş ve 697 anket formu değerlendirmeye alınmıştır.

Araştırma sonucunda elde edilen verilerin kodlanması ve analizi SPSS 20.0 (Statistical Package for the Social Sciences) programında yapıldı. Bu analizler korelasyon ve regresyon analizleri olup, karşılaştırma yapılmıştır. Ayrıca frekans tabloları da ortaya konmuştur.

4. BULGULAR

4.1. Araştırma Grubuna Ait Bulgular

Bu bölümde çeşitli demografik değişkenlerin analizleri gerçekleştirilmiştir.

Tablo 2. Cinsiyet

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Kız	368	52,8	52,8	52,8
	Erkek	329	47,2	47,2	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örnekleme en yüksek grubu %52.8 oranı ile kız grubu oluşturmaktadır.

Tablo 3. Okul Türü

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Devlet Ortaokulu	235	33,7	33,7	33,7
	İmam Hatip Ortaokulu	264	37,9	37,9	71,6
	Özel Orta Okul	198	28,4	28,4	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örnekleme ilk sırada %37.9 oranı ile İmam Hatip Ortaokulu yer alırken ikinci sırada %33.7 oranı ile Devlet okulu ve son sırada da %28.4 oranı ile Özel Ortaokulu yer almaktadır.

Tablo 4. Sınıf

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	5	173	24,8	24,8	24,8
	6	208	29,8	29,8	54,7
	7	170	24,4	24,4	79,1
	8	146	20,9	20,9	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada %29.8 ile 6.sınıf grubu yer almaktadır. İkinci sırada %24.8 ile 5.sınıf grubu yer alırken üçüncü sırada %24.4 ile 7.sınıf grubu yer almaktadır. Son olarak %20.9 ile 8.sınıf grubu yer almaktadır.

Tablo 5. Aile Geliri

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	İyi	247	35,4	35,4	35,4
	Orta	418	60,0	60,0	95,4
	Kötü	32	4,6	4,6	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada %60.0 ile aile geliri orta grubu yer almaktadır. İkinci sırada %35.4 ile aile geliri iyi grubu yer alırken üçüncü sırada %4.6 ile aile durumu kötü grubu yer almaktadır.

Tablo 6. Annenizin Eğitim Durumu

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli İlkokul	266	38,2	38,2	38,2
Ortaokul	146	20,9	20,9	59,1
Lise	128	18,4	18,4	77,5
Üniversite	157	22,5	22,5	100,0
Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada %38.2 ile anne eğitim durumu ilkokul grubu yer almaktadır. İkinci sırada %22.5 ile anne eğitim durumu üniversite grubu yer alırken üçüncü sırada %20.9 ile anne eğitim durumu ortaokul grubu yer almaktadır. Dördüncü sırada %18.4 ile anne eğitim durumu lise grubu yer almaktadır.

Tablo 7. Babanızın Eğitim Durumu

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli İlkokul	151	21,7	21,7	21,7
Ortaokul	179	25,7	25,7	47,3
Lise	144	20,7	20,7	68,0
Üniversite	223	32,0	32,0	100,0
Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada %32.0 ile baba eğitim durumu üniversite grubu yer almaktadır. İkinci sırada %25.7 ile baba eğitim durumu ortaokul grubu yer alırken üçüncü sırada %21.7 ile baba eğitim durumu ilkokul grubu yer almaktadır. Dördüncü sırada %20.7 ile baba eğitim durumu lise grubu yer almaktadır.

4.2. Teknolojik İmkânlara Ait Bulgular

Tablo 8. Bilgisayar

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	331	47,5	47,5	47,5
	Hayır	366	52,5	52,5	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada %52.5 ile bilgisayar sahibi olmayan grubu yer almaktadır. İkinci sırada %47.5 ile bilgisayar sahibi olan grubu yer almaktadır.

Tablo 9. Tablet

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	333	47,8	47,8	47,8
	Hayır	364	52,2	52,2	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada %52.2 ile tablet sahibi olmayan grubu yer almaktadır. İkinci sırada %47.8 ile tablet sahibi olan grubu yer almaktadır.

Tablo 10. Cep Telefonu

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	304	43,6	43,6	43,6
	Hayır	393	56,4	56,4	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada birinci sırada %56.4 ile cep telefonu sahibi olmayan grubu yer almaktadır. İkinci sırada %43.6 ile tablet sahibi olan grubu yer almaktadır.

Tablo 11. Konsol

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	78	11,2	11,2	11,2
	Hayır	619	88,8	88,8	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada %88.8 ile konsol sahibi olmayan grubu yer almaktadır. İkinci sırada %11.2 ile konsol sahibi olan grubu yer almaktadır.

Tablo 12. Teknolojik Araçların Hepsini

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	50	7,2	7,2	7,2
	Hayır	647	92,8	92,8	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada %92.0 ile hepsine sahip olmayan grubu yer almaktadır. İkinci sırada %7.2 ile hepsine sahip olan grubu yer almaktadır

Tablo 13. Hiçbiri

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Evet	163	23,4	23,4	23,4
	Hayır	534	76,6	76,6	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada birinci sırada %76.6 ile en az birine sahip olan grup yer almaktadır. İkinci sırada %23.4 ile hiçbirine sahip olmayan grubu yer almakta

Tablo 14. Oyun Düşünme

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Asla	214	30,7	30,7	30,7
	Nadiren	157	22,5	22,5	53,2
	Bazen	234	33,6	33,6	86,8
	Sık sık	50	7,2	7,2	94,0
	Çok Sık	42	6,0	6,0	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada %33.6 ile bazen grubu yer alırken ikinci sırada %30.0 ile asla grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada %22.5 ile nadiren grubu yer alırken dördüncü sırada %7.2 ile sık sık grubu yer alırken beşinci sırada %6.0 çok sık grubu yer almaktadır.

4.3. Dijital Oyun Bağımlılığına Ait Bulgular

Tablo 15. Oyun Oynamayı Bırakma

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Asla	358	51,4	51,4	51,4
	Nadiren	147	21,1	21,1	72,5
	Bazen	91	13,1	13,1	85,5
	Sık sık	55	7,9	7,9	93,4
	Çok Sık	46	6,6	6,6	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada %51.4 ile asla grubu yer alırken ikinci sırada %21.1 ile nadiren grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada %13.1 ile bazen grubu yer

alırken dördüncü sırada %7.9 ile çok sık grubu yer alırken beşinci sırada %6.6 sık sık grubu yer almaktadır.

Tablo 16. Oyuna Doymak

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Asla	244	35,0	35,0	35,0
	Nadiren	149	21,4	21,4	56,4
	Bazen	165	23,7	23,7	80,1
	Sık sık	71	10,2	10,2	90,2
	Çok Sık	68	9,8	9,8	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grup Devlet Ortaokulu'na ait olup birinci sırada %35.0 ile asla grubu yer alırken ikinci sırada %21.4 ile nadiren grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada %23.7 ile bazen grubu yer alırken dördüncü sırada %10.2 ile sık sık grubu yer alırken beşinci sırada %9.8 çok sık grubu yer almaktadır.

Tablo 17. Oyun Oynama Etkinliği

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Asla	365	52,4	52,4	52,4
	Nadiren	145	20,8	20,8	73,2
	Bazen	97	13,9	13,9	87,1
	Sık sık	41	5,9	5,9	93,0
	Çok Sık	49	7,0	7,0	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada %52.4 ile asla grubu yer alırken ikinci sırada %20.8 ile nadiren grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada %13.9 ile bazen grubu yer

alırken dördüncü sırada %7.0 ile çok sık grubu yer alırken beşinci sırada %5.9 sık sık grubu yer almaktadır.

Tablo 18. Diğer Hobiler

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Asla	473	67,9	67,9	67,9
	Nadiren	113	16,2	16,2	84,1
	Bazen	59	8,5	8,5	92,5
	Sık sık	29	4,2	4,2	96,7
	Çok Sık	23	3,3	3,3	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada %67.9 ile asla grubu yer alırken ikinci sırada %16.2 ile nadiren grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada %8.5 ile bazen grubu yer alırken dördüncü sırada %4.2 ile sık sık grubu yer alırken beşinci sırada %3.3 çok sık grubu yer almaktadır.

Tablo 19. Sorun Yaşama

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Asla	418	60,0	60,0	60,0
	Nadiren	102	14,6	14,6	74,6
	Bazen	105	15,1	15,1	89,7
	Sık sık	34	4,9	4,9	94,5
	Çok Sık	38	5,5	5,5	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örneklem grupta birinci sırada %60.0 ile asla grubu yer alırken ikinci sırada %15.1 ile bazen grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada %14.6 ile nadiren grubu yer alırken

dördüncü sırada %5.5 ile çok sık grubu yer alırken beşinci sırada %4.9 sık sık grubu yer almaktadır.

Tablo 20. Doğruyu Söylememe

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Asla	488	70,0	70,0	70,0
	Nadiren	87	12,5	12,5	82,5
	Bazen	64	9,2	9,2	91,7
	Sık sık	16	2,3	2,3	94,0
	Çok Sık	42	6,0	6,0	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örnekleme grupta birinci sırada %70.0 ile asla grubu yer alırken ikinci sırada %12.5 ile nadiren grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada %9.2 ile bazen grubu yer alırken dördüncü sırada %6.0 ile çok sık grubu yer alırken beşinci sırada %2.3 sık sık grubu yer almaktadır.

Tablo 21. Olumsuz Duygular

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Asla	261	37,4	37,4	37,4
	Nadiren	140	20,1	20,1	57,5
	Bazen	140	20,1	20,1	77,6
	Sık sık	63	9,0	9,0	86,7
	Çok Sık	93	13,3	13,3	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örnekleme grubunda birinci sırada %37.4 ile asla grubu yer alırken ikinci sırada %20.1 ile nadiren grubu ve bazen grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada %13.3 ile çok sık grubu yer alırken dördüncü sırada %9.0 ile sık sık grubu yer almaktadır.

Tablo 22. Fırsatları Kaçırma

		Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Asla	539	77,3	77,3	77,3
	Nadiren	72	10,3	10,3	87,7
	Bazen	61	8,8	8,8	96,4
	Sık sık	11	1,6	1,6	98,0
	Çok Sık	14	2,0	2,0	100,0
	Toplam	697	100,0	100,0	

Örnekleme grubunda birinci sırada %77.3 ile asla grubu yer alırken ikinci sırada %10.3 ile nadiren grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada %8.8 ile bazen grubu yer alırken dördüncü sırada %2.0 ile çok sık grubu yer almaktadır. Beşinci sırada ise %1.6 ile sık sık grubu yer almaktadır.

4.4. Akademik Başarıya Ait Bulgular

Tablo 23. Özel Ortaokul: Başarı Ortalaması Ve Oyun Bağımlılığı Korelasyon Tablosu

Correlations

		Başarı ortalama	Oyun bağımlılığı
Başarı ortalama	Pearson Correlation	1	-,122*
	Sig. (1-tailed)		,044
	N	212	197
Oyun bağımlılığı	Pearson Correlation	-,122*	1
	Sig. (1-tailed)	,044	
	N	197	197

*. Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

Örneklem grupta başarı ortalaması ve oyun bağımlılığı arasında (sig 0.044>0.05) anlamlı bir ilişki vardır. İki grup arasında negatif korelasyon bulunmaktadır.

Tablo 24. Devlet Ortaokulu: Başarı Ortalaması Ve Oyun Bağımlılığı

Korelasyon Tablosu

Correlations

		Başarı ortalama	Oyun bağımlılığı
Başarı ortalama	Pearson Correlation	1	,066
	Sig. (2-tailed)		,314
	N	277	234
Oyun bağımlılığı	Pearson Correlation	,066	1
	Sig. (2-tailed)	,314	
	N	234	234

Örneklem grupta başarı ortalaması ve oyun bağımlılığı arasında (sig 0.314>0.05) anlamlı bir ilişki vardır. İki grup arasında pozitif korelasyon bulunmaktadır.

Tablo 25. İmam Hatip Ortaokulu: Başarı Ortalaması Ve Oyun Bağımlılığı

Korelasyon Tablosu

Correlations

		Başarı ortalaması	Oyun bağımlılığı
Başarı ortalaması	Pearson Correlation	1	,077
	Sig. (2-tailed)		,211
	N	276	266
Oyun bağımlılığı	Pearson Correlation	,077	1
	Sig. (2-tailed)	,211	
	N	266	266

Örneklem grupta başarı ortalaması ve oyun bağımlılığı arasında (sig 0.211>0.05) anlamlı bir ilişki vardır. İki grup arasında pozitif korelasyon bulunmaktadır.

Özel okul, devlet okulu ve İmam hatip ortaokulu korelasyon tablosuna göre; Başarı durumu ve Oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki vardır. Ancak Özel okulda ters korelasyon bulunmaktadır bunun sebebi anketlere göre Özel okulda teknolojik aletlerin kullanımının diğer iki örneklemden daha çok olabilmektedir.

4.5. Dijital Oyun Bağımlılığına Ait Bulgular

Tablo 26. Sınıf Düzeyinin Oyun Bağımlılığına Etkisine Ait Anova Testi

	Sınıf	N	Mean	Std. Error	F	Sig
Zihniniz sürekli oyun oynamayla meşgul mü? Örneğin; sonraki oyunu sabırsızlıkla bekliyor musunuz veya sonraki oyunda ne olacağını tahmin etmeye çalışıyor musunuz? Oyun oynamanın günlük hayatınızdaki en önemli etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz?	5,0	17	2,369	,0898		
	0	3	9	7		
	6,0	20	2,528	,0834		
	0	8	8	5		
	7,0	17	2,400	,0784	5,62	,00
	0	0	0	5	7	1
	8,0	14	2,027	,0971		
	0	6	4	7		
	Tot	69	2,352	,0440		
	al	7	9	0		
Oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli, endişeli ve üzgün hissediyor musunuz?	5,0	17	2,080	,1022		
	0	3	9	1		
	6,0	20	2,115	,0910		
	0	8	4	9		
	7,0	17	1,970	,0904	4,80	,00
	0	0	6	1	4	3
	8,0	14	1,643	,0862		
	0	6	8	5		
	Tot	69	1,972	,0472		
	al	7	7	4		
Oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz ?	5,0	17	2,520	,1032		
	0	3	2	4		

	6,0	20	2,379	,0928		
	0	8	8	3		
	7,0	17	2,394	,0970	1,45	,22
	0	0	1	5	6	5
	8,0	14	2,212	,1056		
	0	6	3	8		
	Tot	69	2,383	,0497		
	al	7	1	9		
Oyun oynama etkinliğinizi kontrol etmeyi veya bırakmaya çalıştığınızda sürekli olarak başarısız oluyor musunuz?	5,0	17	2,000	,0970		
	0	3	0	0		
	6,0	20	2,067	,0905		
	0	8	3	5		
	7,0	17	1,958	,0903	2,97	,03
	0	0	8	9	6	1
	8,0	14	1,684	,0931		
	0	6	9	0		
	Tot	69	1,944	,0468		
	al	7	0	5		
Oyunla meşgul olduğunuz için daha önceki hobilerinize ve diğer eğlence amaçlı etkinliklerinize olan ilginizi kaybettiniz mi?	5,0	17	1,560	,0761		
	0	3	7	6		
	6,0	20	1,692	,0734		
	0	8	3	5		
	7,0	17	1,523	,0788	1,05	,37
	0	0	5	0	0	0
	8,0	14	1,547	,0842		
	0	6	9	2		
	Tot	69	1,588	,0389		
	al	7	2	7		

Oyun oynamanın diğer insanlarla sizin aranızda sorunlara neden olduğunu bildiğiniz halde oyun oynamaya devam ettiniz mi?	5,0	17	1,913	,0905		
	0	3	3	0		
	6,0	20	1,980	,0916		
	0	8	8	8		
	7,0	17	1,741	,0797	4,78	,00
	0	0	2	3	5	3
	8,0	14	1,534	,0891		
	0	6	2	7		
	Tot	69	1,812	,0448		
	al	7	1	6		
Oyun oynama sürenizle ilgili ailenize, psikoloğa, rehber öğretmene veya başkalarına doğruyu söylemediğiniz oldu mu?	5,0	17	1,693	,0928		
	0	3	6	9		
	6,0	20	1,610	,0770		
	0	8	6	3		
	7,0	17	1,576	,0803	,367	,77
	0	0	5	5		7
	8,0	14	1,589	,0955		
	0	6	0	7		
	Tot	69	1,618	,0428		
	al	7	4	9		
Olumsuz duygularınızdan(örneğin çaresizlik,suçluluk,kaygı) geçicide olsa kaçmak veya rahatlamak için oyun oynar mısınız ?	5,0	17	2,474	,1058		
	0	3	0	1		
	6,0	20	2,456	,1015		
	0	8	7	0		
	7,0	17	2,435	,1097	1,04	,37
	0	0	3	1	8	1
	8,0	14	2,226	,1077		
	0	6	0	0		

	Tot al	69 7	2,407 5	,0532 3		
Oyun etkinlikleriniz yüzünden önemli bir ilişkiyi,iş,i, eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye attınız mı veya kaybettiniz mi?	5,0 0	17 3	1,433 5	,0667 3		
	6,0 0	20 8	1,471 2	,0684 7		
	7,0 0	17 0	1,311 8	,0554 9	1,13 4	,33 5
	8,0 0	14 6	1,390 4	,0683 0		
	Tot al	69 7	1,406 0	,0328 7		

Tablo 26'daki veriler incelendiğinde:

- a) Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre zihniniz sürekli oyun oynamayla meşgul mü? Örneğin; sonraki oyunu sabırsızlıkla bekliyor musunuz veya sonraki oyunda ne olacağını tahmin etmeye çalışıyor musunuz? Oyun oynamanın günlük hayatınızdaki en önemli etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz? sorusuna ilişkin 5.sınıf , 6.sınıf , 7.sınıf ve 8.sınıf değişkenlerine ait puanları (Mean=2,0274 ile 2,5288) arasında değişmektedir. Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre zihniniz sürekli oyun oynamayla meşgul mü? Örneğin; sonraki oyunu sabırsızlıkla bekliyor musunuz veya sonraki oyunda ne olacağını tahmin etmeye çalışıyor musunuz? Oyun oynamanın günlük hayatınızdaki en önemli etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz? arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. (F=5,627 p<0,05)
- b) 5.sınıf öğrencileri (Mean=2,3699), 6.sınıf öğrencileri (Mean=2,5288), 7.sınıf öğrencileri(Mean=2,4000), 8.sınıf öğrencileri(Mean=2,0274) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa 6.sınıf öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin en üst sırada yer aldığı ikinci sırada 7.sınıf öğrencileri ve üçüncü sırada ise 5.sınıf öğrencileri yer alırken son olarak 8.sınıf öğrencilerinin yer aldığı görülmektedir.
- c) Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre “oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli, endişeli ve üzgün hissediyor musunuz?” sorusuna ilişkin 5.sınıf , 6.sınıf , 7.sınıf ve 8.sınıf değişkenlerine ait puanları (Mean=1,6438 ile 2,1154) arasında değişmektedir. Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli, endişeli ve üzgün hissediyor musunuz? Sorusu ile arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır.(F=4,804 p<0,05)
- d) 5.sınıf öğrencileri (Mean=2,0809), 6.sınıf öğrencileri (Mean=2,1154), 7.sınıf öğrencileri(Mean=1,9706), 8.sınıf öğrencileri(Mean=1,6438) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa 6.sınıf öğrencilerinin oyun bağımlılığını azaltma ya da bırakma düzeylerinin en üst sırada yer aldığı ikinci

sırada 5.sınıf öğrencileri ve üçüncü sırada ise 7.sınıf öğrencileri yer alırken son olarak 8.sınıf öğrencilerinin yer aldığı görülmektedir.

- e) Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre Oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz? sorusuna ilişkin 5.sınıf , 6.sınıf , 7.sınıf ve 8.sınıf değişkenlerine ait puanları(Mean=2,3798 ile 2,5202) arasında değişmektedir. Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre oyun oynama sürelerini arttırma arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. ($F=1,456$ $p>0,05$)
- f) 5.sınıf öğrencileri (Mean=2,5202), 6.sınıf öğrencileri (Mean=2,3798), 7.sınıf öğrencileri(Mean=2,3941), 8.sınıf öğrencileri(Mean=2,2123) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa 5.sınıf öğrencilerinin göre oyun oynama sürelerini arttırma düzeylerinin en üst sırada yer aldığı ikinci sırada 6.sınıf öğrencileri ve üçüncü sırada ise 7.sınıf öğrencileri yer alırken son olarak 8.sınıf öğrencilerinin yer aldığı görülmektedir.
- g) Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre Oyun oynama etkinliğinizi kontrol etmeyi veya bırakmaya çalıştığınızda sürekli olarak başarısız oluyor musunuz? sorusuna ilişkin 5.sınıf , 6.sınıf , 7.sınıf ve 8.sınıf değişkenlerine ait puanları(Mean=1,6849 ile 2,0673) arasında değişmektedir. Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre oyun oynama sürelerini azaltmadaki başarısızlıkları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. ($F=2,976$ $p>0,05$)
- h) 5.sınıf öğrencileri (Mean=2,0000), 6.sınıf öğrencileri (Mean=2,0673), 7.sınıf öğrencileri(Mean=1,9588), 8.sınıf öğrencileri(Mean=1,6849) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa 6.sınıf öğrencilerinin göre oyun oynama sürelerini azaltmadaki başarısızlık düzeylerinin en üst sırada yer aldığı ikinci sırada 5.sınıf öğrencileri ve üçüncü sırada ise 7.sınıf öğrencileri yer alırken son olarak 8.sınıf öğrencilerinin yer aldığı görülmektedir.

- i) Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre Oyunla meşgul olduğunuz için daha önceki hobilerinize ve diğer eğlence amaçlı etkinliklerinize olan ilginizi kaybettiniz mi? sorusuna ilişkin 5.sınıf , 6.sınıf , 7.sınıf ve 8.sınıf değişkenlerine ait puanları(Mean=1,5235 ile 1,6923) arasında değişmektedir. Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre oyun oynarken hobilerine ve diğer etkinliklerine ilgilerini kaybetmeleri arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. (F=1,050 p>0,05)
- j) 5.sınıf öğrencileri (Mean=1,5607), 6.sınıf öğrencileri (Mean=1,6923), 7.sınıf öğrencileri(Mean=1,5235), 8.sınıf öğrencileri(Mean=1,5479) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa 6.sınıf öğrencilerin bulundukları sınıfa göre oyun oynarken hobilerine ve diğer etkinliklere ilgilerini kaybetmeleri düzeylerinin en üst sırada yer aldığı ikinci sırada 5.sınıf öğrencileri ve üçüncü sırada ise 8.sınıf öğrencileri yer alırken son olarak 7.sınıf öğrencilerinin yer aldığı görülmektedir.
- k) Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre Oyun oynamanın diğer insanlarla sizin aranızda sorunlara neden olduğunu bildiğiniz halde oyun oynamaya devam ettiniz mi? sorusuna ilişkin 5.sınıf , 6.sınıf , 7.sınıf ve 8.sınıf değişkenlerine ait puanları(Mean=1,5342 ile 1,9808) arasında değişmektedir. Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre oyun oynadıklarında diğer insanlarla sorunlar olmasına rağmen oyun oynamaya devam etmeleri arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. (F=4,785 p>0,05)
- l) 5.sınıf öğrencileri (Mean=1,9133), 6.sınıf öğrencileri (Mean=1,9808), 7.sınıf öğrencileri(Mean=1,7412), 8.sınıf öğrencileri(Mean=1,5342) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa 6.sınıf öğrencilerin bulundukları sınıfa göre oyun oynadıklarında diğer insanlarla sorunlar olmasına rağmen oyun oynamaya devam etmeleri düzeylerinin en üst sırada yer aldığı ikinci sırada 5.sınıf öğrencileri ve üçüncü sırada ise 7.sınıf öğrencileri yer alırken son olarak 8.sınıf öğrencilerinin yer aldığı görülmektedir.

- m) Öğrencilerin bulundukları sınıfa Oyun oynama sürenizle ilgili ailenize, psikoloğa, rehber öğretmenine veya başkalarına doğruyu söylemediğiniz oldu mu? sorusuna ilişkin 5.sınıf, 6.sınıf, 7.sınıf ve 8.sınıf değişkenlerine ait puanları (Mean=1,5765 ile 1,6936) arasında değişmektedir. Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre oyun oynama süreleri hakkında doğruyu söylememe arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. ($F=0,367$ $p>0,05$)
- n) 5.sınıf öğrencileri (Mean=1,6936), 6.sınıf öğrencileri (Mean=1,6106), 7.sınıf öğrencileri (Mean=1,5765), 8.sınıf öğrencileri (Mean=1,5890) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa 5.sınıf öğrencilerinin bulundukları sınıfa göre oyun oynama süreleri hakkında doğruyu söylememe düzeylerinin en üst sırada yer aldığı ikinci sırada 6.sınıf öğrencileri ve üçüncü sırada ise 8.sınıf öğrencileri yer alırken son olarak 7.sınıf öğrencilerinin yer aldığı görülmektedir.
- o) öğrencilerin bulundukları sınıfa Olumsuz duygularınızdan(örneğin çaresizlik, suçluluk, kaygı) geçicide olsa kaçmak veya rahatlamak için oyun oynar mısınız ? sorusuna ilişkin 5.sınıf , 6.sınıf , 7.sınıf ve 8.sınıf değişkenlerine ait puanları (Mean=2,2260 ile 2,4740) arasında değişmektedir. Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre oyun oynamayı kaçmak veya rahatlamak için kullanmaları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. ($F=1,048$ $p>0,05$)
- p) 5.sınıf öğrencileri (Mean=2,4740), 6.sınıf öğrencileri (Mean=2,4567), 7.sınıf öğrencileri (Mean=2,4353), 8.sınıf öğrencileri (Mean=2,2260) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa 5.sınıf öğrencilerinin bulundukları sınıfa göre oyun oynamayı kaçmak veya rahatlamak için kullanmaları düzeylerinin en üst sırada yer aldığı ikinci sırada 6.sınıf öğrencileri ve üçüncü sırada ise 7.sınıf öğrencileri yer alırken son olarak 8.sınıf öğrencilerinin yer aldığı görülmektedir.
- q) öğrencilerin bulundukları sınıfa Oyun etkinlikleriniz yüzünden önemli bir ilişkiyi,işi,eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye attınız mı veya kaybettiniz mi?

sorusuna ilişkin 5.sınıf , 6.sınıf , 7.sınıf ve 8.sınıf deęiřkenlerine ait puanları (Mean=1,3118 ile 1,4712)arasında deęiřmektedir. Öğrencilerin bulundukları sınıfa göre oyun oynamak için gelecek planlarından vazgeçme arasında anlamlı bir fark olmadığı görölmektedir. ($F=1,134$ $p>0,05$)

- r) 5.sınıf öğrencileri (Mean=1,4335), 6.sınıf öğrencileri (Mean=1,4712), 7.sınıf öğrencileri(Mean=1,3118), 8.sınıf öğrencileri(Mean=1,3904) olduğu görölmektedir. Buna göre sıralanacak olursa 6.sınıf öğrencilerinin bulundukları sınıfa göre oyun oynamak için gelecek planlarından vazgeçme düzeylerinin en üst sırada yer aldığı ikinci sırada 5.sınıf öğrencileri ve üçüncü sırada ise 8.sınıf öğrencileri yer alırken son olarak 7.sınıf öğrencilerinin yer aldığı aldığı görölmektedir.

4.6. Cinsiyetin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisine Ait Bulgular

Tablo 27. Cinsiyet farklılığının dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi

	Cinsiyet	N	Mean	Std. Deviation	F	Sig
Zihniniz sürekli oyun oynamayla meşgul mü? Örneğin; sonraki oyunu sabırsızlıkla bekliyor musunuz veya sonraki oyunda ne olacağını tahmin etmeye çalışıyor musunuz? Oyun oynamanın günlük hayatınızdaki en önemli etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz?	Kız	368	2,0462	1,04166	58,884	,000
	Erkek	329	2,6960	1,19400		
	Total	697	2,3529	1,16163		
Oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli,endişeli ve üzgün hissediyor musunuz?	Kız	368	1,6277	1,00408	65,174	,000
	Erkek	329	2,3587	1,37450		
	Total	697	1,9727	1,24711		
Oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz ?	Kız	368	2,0380	1,16426	58,115	,000
	Erkek	329	2,7690	1,36646		
	Total	697	2,3831	1,31455		
Oyun oynama etkinliğinizi kontrol etmeyi veya bırakmaya çalıştığınızda sürekli olarak başarısız oluyor musunuz?	Kız	368	1,6549	1,02976	45,320	,000
	Erkek	329	2,2675	1,36425		
	Total	697	1,9440	1,23690		
Oyunla meşgul olduğunuz için daha önceki hobilerinize ve diğer eğlence amaçlı etkinliklerinize	Kız	368	1,4946	,95682		

olan ilginizi kaybettiniz mi?	Erkek	329	1,6930	1,09599	6,513	,011
	Total	697	1,5882	1,02891		
Oyun oynamanın diğer insanlarla sizin aranızda sorunlara neden olduğunu bildiğiniz halde oyun oynamaya devam ettiniz mi?	Kız	368	1,5489	,99196		
	Erkek	329	2,1064	1,30813	40,674	,000
	Total	697	1,8121	1,18442		
Oyun oynama sürenizle ilgili ailenize,psikoloğa,rehber öğretmene veya başkalarına doğruyu söylemediğiniz oldu mu?	Kız	368	1,4429	,98047		
	Erkek	329	1,8146	1,25388	19,200	,000
	Total	697	1,6184	1,13239		
Olumsuz duygularınızdan (örneğin çaresizlik,suçluluk,kaygı) geçicide olsa kaçmak veya rahatlamak için oyun oynar mısınız ?	Kız	368	2,2038	1,30365		
	Erkek	329	2,6353	1,47977	16,747	,000
	Total	697	2,4075	1,40518		
Oyun etkinlikleriniz yüzünden önemli bir ilişkiyi,işi,eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye attınız mı veya kaybettiniz mi?	Kız	368	1,3288	,77988		
	Erkek	329	1,4924	,95034	6,220	,013
	Total	697	1,4060	,86776		

Tablo 27 deki veriler incelendiğinde;

- a) Öğrencilerin cinsiyetine göre Zihniniz sürekli oyun oynamayla meşgul mü? Örneğin;sonraki oyunu sabırsızlıkla bekliyor musunuz veya sonraki oyunda ne olacağını tahmin etmeye çalışıyor musunuz? Oyun oynamanın günlük hayatınızdaki en önemli etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz? sorusuna ilişkin öğrencinin kız ve erkek değişkenlerine ait puanları (Mean=1,04166 ile 1,19400)arasında değişmektedir. Öğrencilerin cinsiyetine göre oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. (F=58,884 p<0,05)
- b) Kız öğrencileri (Mean=1,04166), erkek öğrencileri (Mean=1,19400) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun bağımlılığı düzeylerinin en üst sırada erkek öğrencilerin yer aldığı ve ikinci sırada ise kız öğrencilerin yer aldığı saptanmıştır.
- c) Öğrencilerin cinsiyetine göre Oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli,endişeli ve üzgün hissediyor musunuz? sorusuna ilişkin öğrencinin kız ve erkek değişkenlerine ait puanları (Mean=1,00408 ile 1,37450) arasında değişmektedir. Öğrencilerin cinsiyetine göre oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli,endişeli ve üzgün hissediyor musunuz? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır.(F=65,174 p<0,05)
- d) Kız öğrencileri (Mean=1,00408), erkek öğrencileri (Mean=1,37450) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun bağımlılığını azaltma ya da bırakma düzeylerinin en üst sırada erkek öğrencilerin yer aldığı ve ikinci sırada ise kız öğrencilerin yer aldığı saptanmıştır.
- e) Öğrencilerin cinsiyetine göre oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz ? sorusuna ilişkin öğrencinin kız ve erkek değişkenlerine ait puanları (Mean=2,0380 ile 2,7690) arasında değişmektedir. Öğrencilerin

cinsiyetine göre oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. ($F=58,115$ $p<0,05$)

- f) Kız öğrencileri (Mean=2,0380), erkek öğrencileri (Mean=2,7690) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynama sürelerini arttırma düzeylerinin en üst sırada erkek öğrencilerin yer aldığı ve ikinci sırada sırada ise kız öğrencilerin yer aldığı saptanmıştır.
- g) Öğrencilerin cinsiyetine göre oyun oynama etkinliğinizi kontrol etmeyi veya bırakmaya çalıştığınızda sürekli olarak başarısız oluyor musunuz? sorusuna ilişkin kız ve erkek değişkenlerine ait puanları (Mean=1,6549 ile 2,2675) arasında değişmektedir öğrencilerin cinsiyetine göre oyun oynama sürelerini azaltmadaki başarısızlıkları arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. ($F=45,320$ $p<0,05$)
- h) Kız öğrencileri (Mean=2,0380), erkek öğrencileri (Mean=2,7690) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oynama sürelerini azaltmadaki başarısızlık düzeylerinin en üst sırada erkek öğrencilerin yer aldığı ve ikinci sırada sırada ise kız öğrencilerin yer aldığı saptanmıştır.
- i) Öğrencilerin cinsiyetine göre oyunla meşgul olduğunuz için daha önceki hobilerinize ve diğer eğlence amaçlı etkinliklerinize olan ilginizi kaybettiniz mi? sorusuna ilişkin kız ve erkek değişkenlerine ait puanları (Mean=1,4946 ile 1,6930) arasında değişmektedir öğrencilerin cinsiyetine oyun oynarken hobilerine ve diğer etkinliklerine ilgilerini kaybetmeleri arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. ($F=6,513$ $p>0,05$)
- j) Kız öğrencileri (Mean=1,4946), erkek öğrencileri (Mean=1,6930) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynarken hobilerine ve diğer etkinliklerine ilgilerini kaybetmeleri düzeylerinin en üst sırada erkek

öğrencilerin yer aldığı ve ikinci sırada sırada ise kız öğrencilerin yer aldığı saptanmıştır.

- k) Öğrencilerin cinsiyetine göre oyun oynamanın diğer insanlarla sizin aranızda sorunlara neden olduğunu bildiğiniz halde oyun oynamaya devam ettiniz mi? sorusuna ilişkin kız ve erkek değişkenlerine ait puanları (Mean=1,5489 ile 2,1064) arasında değişmektedir öğrencilerin cinsiyetine göre oyun oynadıklarında diğer insanlarla sorunlar olmasına rağmen oyun oynamaya devam etmeleri arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. (F=40,674 p<0,05)
- l) Kız öğrencileri (Mean=1,5489), erkek öğrencileri (Mean=2,1064) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynadıklarında diğer insanlarla sorunlar olmasına rağmen oyun oynamaya devam etmeleri düzeylerinin en üst sırada erkek öğrencilerin yer aldığı ve ikinci sırada sırada ise kız öğrencilerin yer aldığı saptanmıştır.
- m) Öğrencilerin cinsiyetine göre oyun oynama sürenizle ilgili ailenize,psikoloğa,rehber öğretmenine veya başkalarına doğruyu söylemediğiniz oldu mu? sorusuna ilişkin kız ve erkek değişkenlerine ait puanları (Mean=1,4429 ile 1,8146) arasında değişmektedir öğrencilerin cinsiyetine göre oyun oynama süreleri hakkında doğruyu söylememe arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. (F=19,200 p<0,05)
- n) Kız öğrencileri (Mean=1,4429), erkek öğrencileri (Mean=1,8146) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynama süreleri hakkında doğruyu söylememe düzeylerinin en üst sırada erkek öğrencilerin yer aldığı ve ikinci sırada sırada ise kız öğrencilerin yer aldığı saptanmıştır.
- o) Öğrencilerin cinsiyetine göre olumsuz duygularınızdan (örneğin çaresizlik,suçluluk,kaygı) geçicide olsa kaçmak veya rahatlamak için oyun oynar mısınız ? sorusuna ilişkin kız ve erkek değişkenlerine ait puanları

(Mean=2,2038 ile 2,6353) arasında değişmektedir öğrencilerin cinsiyetine göre oyun oynamayı kaçmak veya rahatlamak için kullanmaları arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. ($F=16,747$ $p<0,05$)

- p) Kız öğrencileri (Mean=2,2038), erkek öğrencileri (Mean=2,6353) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynamayı kaçmak veya rahatlamak için kullanmaları düzeylerinin en üst sırada erkek öğrencilerin yer aldığı ve ikinci sırada ise kız öğrencilerin yer aldığı saptanmıştır.
- q) Öğrencilerin cinsiyetine Oyun etkinlikleriniz yüzünden önemli bir ilişkiyi, işi, eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye attınız mı veya kaybettiniz mi? sorusuna ilişkin kız ve erkek değişkenlerine ait puanları (Mean=1,3288 ile 1,4924) arasında değişmektedir öğrencilerin cinsiyetine göre oyun oynamak için gelecek planlarından vazgeçme arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. ($F=6,220$ $p>0,05$)
- r) Kız öğrencileri (Mean=1,3288), erkek öğrencileri (Mean=1,4924) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynamak için gelecek planlarından vazgeçme düzeylerinin en üst sırada erkek öğrencilerin yer aldığı ve ikinci sırada ise kız öğrencilerin yer aldığı saptanmıştır.

4.7. Anne Eğitim Düzeyinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisine Ait Bulgular

Tablo 28. Öğrencilerin Anne eğitim durumlarının oyun bağımlılığına etkisi

düze	Anne eğitim	N	Mean	Std. Deviation	F	Sig
Zihniniz sürekli oyun oynamayla meşgul mü?	İlkokul	266	2,2331	1,12191		
	Ortaokul	146	2,2123	1,21035	4,255	,049
Örneğin;sonraki oyunu sabırsızlıkla bekliyor musunuz veya sonraki oyunda ne olacağını tahmin etmeye çalışıyor musunuz?	Lise	128	2,4844	1,13626		
	Üniversite	157	2,5796	1,16645		
	Total	697	2,3529	1,16163		
Oyun oynamanın günlük hayatınızdaki en önemli etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz?	İlkokul	266	1,8722	1,15849		
	Ortaokul	146	1,8219	1,18429	3,585	,014
	Lise	128	2,0469	1,27890		
	Üniversite	157	2,2229	1,38489		

sinirli,endişeli ve üzgün Total hissediyor musunuz?	697	1,9727	1,24711		
Oyuna doymak veya İlkokul	266	2,2256	1,22006		
oyundan keyif alabilmek Ortaokul	146	2,3630	1,38405	2,897	,034
için oyun oynayarak Lise	128	2,4688	1,39141		
geçirdiğiniz zamanı Üniversite	157	2,5987	1,31490		
arttırma ihtiyacı Total	697	2,3831	1,31455		
hissediyor musunuz ?					
Oyun oynama İlkokul	266	1,8346	1,15370		
etkinliğinizi kontrol Ortaokul	146	1,8836	1,19488	2,225	,084
etmeyi veya bırakmaya Lise	128	2,0000	1,33988		
çalıştığınızda sürekli Üniversite	157	2,1401	1,30805		
olarak başarısız oluyor Total	697	1,9440	1,23690		
musunuz?					
Oyunla meşgul olduğunuz İlkokul	266	1,6128	1,04451		
için daha önceki Ortaokul	146	1,5890	,95896	,518	,670
hobilerinize ve diğer Lise	128	1,6406	1,13453		
eğlence amaçlı Üniversite	157	1,5032	,97812		
etkinliklerinize olan Total	697	1,5882	1,02891		
ilginizi kaybettiniz mi?					
Oyun oynamanın diğer İlkokul	266	1,7519	1,13872		
insanlarla sizin aranızda Ortaokul	146	1,7260	1,09872	1,169	,321
sorunlara neden olduğunu Lise	128	1,9063	1,28858		
bildiğiniz halde oyun Üniversite	157	1,9172	1,24531		

oynamaya devam ettiniz mi?	Total	697	1,8121	1,18442		
Oyun oynama sürenizle ilgili ailenize,psikoloğa,rehber öğretmenine veya başkalarına doğruyu söylemediğiniz oldu mu?	İlkokul	266	1,5752	1,07281		
	Ortaokul	146	1,5616	1,10779	1,329	,264
	Lise	128	1,7969	1,30631		
	Üniversite	157	1,5987	1,09696		
	Total	697	1,6184	1,13239		
Olumsuz duygularınızdan(örneğin çaresizlik,suçluluk,kaygı) geçicide olsa kaçmak veya rahatlamak için oyun oynar mısınız ?	İlkokul	266	2,2105	1,31495		
	Ortaokul	146	2,2740	1,33143	5,725	,001
	Lise	128	2,5625	1,50459		
	Üniversite	157	2,7389	1,47260		
	Total	697	2,4075	1,40518		
Oyun etkinlikleriniz yüzünden önemli bir ilişkiyi,işi,eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye attınız mı veya kaybettiniz mi?	İlkokul	266	1,3647	,84592		
	Ortaokul	146	1,3630	,76004	1,032	,378
	Lise	128	1,5156	,91345		
	Üniversite	157	1,4268	,95544		
	Total	697	1,4060	,86776		

Tablo 28 deki veriler incelendiğinde:

- a) Öğrencilerin anne eğitim düzeyine göre Zihniniz sürekli oyun oynamayla meşgul mü? Örneğin; sonraki oyunu sabırsızlıkla bekliyor musunuz veya sonraki oyunda ne olacağını tahmin etmeye çalışıyor musunuz? Oyun oynamanın günlük hayatınızdaki en önemli etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz? sorusuna ilişkin öğrencinin anne eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite değişkenlerine ait puanları (Mean=2,2123 ile 2,5796) arasında değişmektedir. Öğrencilerin anne eğitim düzeyine göre oyun bağımlılığı anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. ($F=4,255$ $p<0,05$)
- b) Öğrencilerin anne eğitim düzeyi ilkokul (Mean=2,2331), ortaokul (Mean=2,2123), lise (Mean= 2,4844), üniversite (Mean=2,5796) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun bağımlılığı düzeylerinin en sırada üst anne eğitim düzeyi üniversite grubu yer alırken, ikinci sırada ise lise grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ilkokul grubu yer alırken son olarak ortaokul grubunun yer aldığı saptanmıştır.
- c) Öğrencilerin anne eğitim düzeyine göre oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli, endişeli ve üzgün hissediyor musunuz? sorusuna ilişkin öğrencinin anne eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite değişkenlerine ait puanları (Mean=1,8219 ile 2,2229) arasında değişmektedir. Öğrencilerin anne eğitim düzeyine göre oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli, endişeli ve üzgün hissediyor musunuz? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. ($F=3,585$ $p<0,05$)
- d) Öğrencilerin anne eğitim düzeyi ilkokul (Mean=1,8722), ortaokul (Mean=1,8219), lise (Mean= 2,0469), üniversite (Mean=2,2229) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun bağımlılığını azaltma ya da bırakma düzeylerinin en üst sırada anne eğitim düzeyi üniversite grubu yer alırken, ikinci sırada ise lise grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ilkokul grubu yer alırken son olarak ortaokul grubunun yer aldığı saptanmıştır.

- e) Anne eğitim düzeyine göre oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz ? sorusuna ilişkin öğrencinin anne eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=2,2256 ile 2,5987) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim anne eğitim düzeyine göre oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. (F=2,897 p<0,05)
- f) Öğrencilerin anne eğitim düzeyi ilkokul (Mean=2,2256), ortaokul (Mean=2,3630), lise(Mean= 2,4688), üniversite(Mean=2,5987) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynama sürelerini arttırma düzeylerinin en üst sırada anne eğitim düzeyi üniversite grubu yer alırken, ikinci sırada ise lise grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ortaokul grubu yer alırken son olarak ilkokul grubunun yer aldığı saptanmıştır.
- g) Anne eğitim düzeyine göre oyun oynama etkinliğinizi kontrol etmeyi veya bırakmaya çalıştığınızda sürekli olarak başarısız oluyor musunuz? sorusuna ilişkin öğrencinin anne eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=1,8346 ile 2,1401) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim anne eğitim düzeyine göre oyun oynama etkinliğinizi kontrol etmeyi veya bırakmaya çalıştığınızda sürekli olarak başarısız oluyor musunuz? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olmadığı saptanmıştır. (F=2,225 p>0,05)
- h) Öğrencilerin anne eğitim düzeyi ilkokul (Mean=1,8346), ortaokul (Mean=1,8836), lise(Mean= 2,0000), üniversite(Mean=2,1401) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynama sürelerini azaltmadaki başarısızlıkları düzeylerinin en üst sırada anne eğitim düzeyi üniversite grubu yer alırken, ikinci sırada ise lise grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ortaokul grubu yer alırken son olarak ilkokul grubunun yer aldığı saptanmıştır.

- i) Anne eğitim düzeyine göre oyunla meşgul olduğunuz için daha önceki hobilerinize ve diğer eğlence amaçlı etkinliklerinize olan ilginizi kaybettiniz mi? sorusuna ilişkin öğrencinin anne eğitim düzeyi ilkököl, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=1,5032 ile 1,6406) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim anne eğitim düzeyine göre oyunla meşgul olduğunuz için daha önceki hobilerinize ve diğer eğlence amaçlı etkinliklerinize olan ilginizi kaybettiniz mi? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olmadığı saptanmıştır. ($F=0,518$ $p>0,05$)
- j) Öğrencilerin anne eğitim düzeyi ilkököl (Mean=1,6128), ortaokul (Mean=1,5890), lise (Mean= 1,6406), üniversite (Mean=1,5032) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynarken hobilerine ve diğer etkinliklerine ilgilerini kaybetmeleri düzeylerinin en üst sırada anne eğitim düzeyi lise grubu yer alırken, ikinci sırada ise ilkököl grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ortaokul grubu yer alırken son olarak üniversite grubunun yer aldığı saptanmıştır.
- k) Anne eğitim düzeyine göre oyun oynamanın diğer insanlarla sizin aranızda sorunlara neden olduğunu bildiğiniz halde oyun oynamaya devam ettiniz mi? sorusuna ilişkin öğrencinin anne eğitim düzeyi ilkököl, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=1,7260 ile 1,9172) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim anne eğitim düzeyine göre oyun oynamanın diğer insanlarla sizin aranızda sorunlara neden olduğunu bildiğiniz halde oyun oynamaya devam ettiniz mi? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olmadığı saptanmıştır. ($F=1,169$ $p>0,05$)
- l) Öğrencilerin anne eğitim düzeyi ilkököl (Mean=1,7519), ortaokul (Mean=1,7260), lise (Mean=1,9063), üniversite (Mean=1,9172) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynadıklarında diğer insanlarla sorunlar olmasına rağmen oyun oynamaya devam etmeleri düzeylerinin en üst sırada anne eğitim düzeyi üniversite grubu yer alırken,

ikinci sırada ise lise grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ilkokul grubu yer alırken son olarak ortaokul grubunun yer aldığı saptanmıştır.

- m) Anne eğitim düzeyine göre oyun oynama sürenizle ilgili ailenize, psikoloğa, rehber öğretmenine veya başkalarına doğruyu söylemediğiniz oldu mu? sorusuna ilişkin öğrencinin anne eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=1,5616 ile 1,7969) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim anne eğitim düzeyine göre oyun oynama sürenizle ilgili ailenize, psikoloğa, rehber öğretmenine veya başkalarına doğruyu söylemediğiniz oldu mu? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olmadığı saptanmıştır. (F=1,329 p>0,05)
- n) Öğrencilerin anne eğitim düzeyi ilkokul (Mean=1,5752), ortaokul (Mean=1,5616), lise(Mean=1,7969), üniversite(Mean=1,5987) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynama süreleri hakkında doğruyu söylememe düzeylerinin en üst sırada anne eğitim düzeyi lise grubu yer alırken, ikinci sırada ise üniversite grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ilkokul grubu yer alırken son olarak ortaokul grubunun yer aldığı saptanmıştır.
- o) Anne eğitim düzeyine göre olumsuz duygularınızdan(örneğin çaresizlik, suçluluk, kaygı) geçicide olsa kaçmak veya rahatlamak için oyun oynar mısınız ? sorusuna ilişkin öğrencinin anne eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=2,2105 ile 2,7389) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim anne eğitim düzeyine göre olumsuz duygularınızdan (örneğin çaresizlik, suçluluk, kaygı) geçicide olsa kaçmak veya rahatlamak için oyun oynar mısınız ? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. (F=5,725 p<0,05)
- p) Öğrencilerin anne eğitim düzeyi ilkokul (Mean=2,2105), ortaokul (Mean=2,2740), lise(Mean=2,5625), üniversite(Mean=2,7389) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynamayı kaçmak veya

rahatlamak için kullanmaları düzeylerinin en üst sırada anne eğitim düzeyi üniversite grubu yer alırken, ikinci sırada ise lise grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ortaokul grubu yer alırken son olarak ilkokul grubunun yer aldığı saptanmıştır.

- q) Anne eğitim düzeyine göre oyun etkinlikleriniz yüzünden önemli bir ilişkiyi, işi, eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye attınız mı veya kaybettiniz mi? sorusuna ilişkin öğrencinin anne eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=1,3630 ile 1,5156) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim anne eğitim düzeyine göre oyun etkinlikleriniz yüzünden önemli bir ilişkiyi, işi, eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye attınız mı veya kaybettiniz mi? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olmadığı saptanmıştır. (F=1,032 p>0,05)
- r) Öğrencilerin anne eğitim düzeyi ilkokul (Mean=1,3647), ortaokul (Mean=1,3630), lise(Mean=1,5156), üniversite(Mean=1,4268) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynamak için gelecek planlarından vazgeçme düzeylerinin en üst sırada anne eğitim düzeyi lise grubu yer alırken, ikinci sırada ise üniversite grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ilkokul grubu yer alırken son olarak ortaokul grubunun yer aldığı saptanmıştır.

4.8. Baba Eğitim Düzeyinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisine Ait Bulgular

Tablo 29. Baba eğitim düzeyinin oyun bağımlılığına etkisi

Baba eğitim düzeyi	N	Mean	Std. Deviation	F	Sig
Zihniniz sürekli oyun oynamayla meşgul mü? Örneğin;sonraki oyunu sabırsızlıkla bekliyor musunuz veya sonraki oyunda ne olacağını tahmin etmeye çalışıyor musunuz? Oyun oynamanın günlük hayatınızdaki en önemli etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz?	151	2,3444	1,15497		
	179	2,2682	1,15420		
	144	2,2292	1,20441	2,179	,089
	223	2,5067	1,13451		
	697	2,3529	1,16163		
Oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli, endişeli ve üzgün hissediyor musunuz?	151	1,8344	1,12801		
	179	1,9609	1,23326		
	144	1,9028	1,29182	1,834	,140
	223	2,1211	1,29749		

Total	697	1,9727	1,24711		
Oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz ?	İlkokul	151	2,2649	1,25805	
	Ortaokul	179	2,3128	1,25080	
	Lise	144	2,2847	1,43709	2,582 ,052
	Üniversite	223	2,5830	1,30525	
Total	697	2,3831	1,31455		
Oyun oynama etkinliğinizi kontrol etmeyi veya bırakmaya çalıştığınızda sürekli olarak başarısız oluyor musunuz?	İlkokul	151	1,8874	1,15783	
	Ortaokul	179	1,8827	1,18164	
	Lise	144	1,7847	1,25248	2,834 ,037
	Üniversite	223	2,1345	1,30481	
Total	697	1,9440	1,23690		
Oyunla meşgul olduğunuz için daha önceki hobilerinize ve diğer eğlence amaçlı etkinliklerinize olan ilginizi kaybettiniz mi?	İlkokul	151	1,5762	1,02916	
	Ortaokul	179	1,7263	1,12076	
	Lise	144	1,5208	,97499	1,535 ,204
	Üniversite	223	1,5291	,98081	
Total	697	1,5882	1,02891		
Oyun oynamanın diğer insanlarla sizin aranızda sorunlara neden	İlkokul	151	1,7219	1,05299	
	Ortaokul	179	1,7486	1,17006	

olduğunu bildiğiniz halde oyun	Lise	144	1,7361	1,17066	2,044	,106
oynamaya devam ettiniz mi?	Üniversite	223	1,9731	1,27668		
	Total	697	1,8121	1,18442		
Oyun oynama sürenizle ilgili	İlkokul	151	1,6093	1,21641		
ailenize,psikoloğa,rehber öğretmene	Ortaokul	179	1,6592	1,11227		
veya başkalarına doğruyu	Lise	144	1,5694	1,12600	,171	,916
söylemediğiniz oldu mu?	Üniversite	223	1,6233	1,09946		
	Total	697	1,6184	1,13239		
Olumsuz duygularınızdan(örneğin	İlkokul	151	2,2185	1,32612		
çaresizlik,suçluluk,kaygı) geçicide	Ortaokul	179	2,3296	1,43306		
olsa kaçmak veya rahatlamak için	Lise	144	2,2847	1,40261	4,256	,005
oyun oynar mısınız ?	Üniversite	223	2,6771	1,40583		
	Total	697	2,4075	1,40518		
Oyun etkinlikleriniz yüzünden önemli	İlkokul	151	1,2781	,75859		
bir ilişkiyi,işi,eğitim veya kariyer	Ortaokul	179	1,4693	,91976		
fırsatını tehlikeye attınız mı veya	Lise	144	1,3819	,80206	1,713	,163
kaybettiniz mi?	Üniversite	223	1,4574	,92839		
	Total	697	1,4060	,86776		

Tablo 29 deki veriler incelendiğinde:

- a) Öğrencilerin baba eğitim düzeyine göre Zihniniz sürekli oyun oynamayla meşgul mü? Örneğin; sonraki oyunu sabırsızlıkla bekliyor musunuz veya sonraki oyunda ne olacağını tahmin etmeye çalışıyor musunuz? Oyun oynamanın günlük hayatınızdaki en önemli etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz? sorusuna ilişkin öğrencinin baba eğitim düzeyi ilkököl, ortaokul, lise ve üniversite değişkenlerine ait puanları (Mean=2,2292 ile 2,5067) arasında değişmektedir. Öğrencilerin baba eğitim düzeyine göre oyun bağımlılığı anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. ($F=2,179$ $p>0,05$)
- b) Öğrencilerin baba eğitim düzeyi ilkököl (Mean=2,3444), ortaokul (Mean=1,9609), lise (Mean=2,2292), üniversite (Mean=2,5067) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun bağımlılığı düzeylerinin en sırada üst baba eğitim düzeyi üniversite grubu yer alırken, ikinci sırada ise ilkököl grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ortaokul grubu yer alırken son olarak lise grubunun yer aldığı saptanmıştır.
- c) Öğrencilerin baba eğitim düzeyine göre oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli, endişeli ve üzgün hissediyor musunuz? sorusuna ilişkin öğrencinin baba eğitim düzeyi ilkököl, ortaokul, lise ve üniversite değişkenlerine ait puanları (Mean=1,8344 ile 2,1211) arasında değişmektedir. Öğrencilerin baba eğitim düzeyine göre oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli, endişeli ve üzgün hissediyor musunuz? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olmadığı saptanmıştır. ($F=1,834$ $p>0,05$)
- d) Öğrencilerin baba eğitim düzeyi ilkököl (Mean=1,8344), ortaokul (Mean=1,8219), lise (Mean= 1,9028), üniversite (Mean=2,1211) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun bağımlılığını azaltma ya da bırakma düzeylerinin en üst sırada baba eğitim düzeyi üniversite grubu yer alırken, ikinci sırada ise lise grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ilkököl grubu yer alırken son olarak ortaokul grubunun yer aldığı saptanmıştır.

- e) Baba eğitim düzeyine göre oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz ? sorusuna ilişkin öğrencinin baba eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=2,2649 ile 2,5830) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim baba eğitim düzeyine göre oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı arttırma ihtiyacı hissediyor musunuz? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olmadığı saptanmıştır. (F=2,582 p>0,05)
- f) Öğrencilerin baba eğitim düzeyi ilkokul (Mean=2,2649), ortaokul (Mean=2,3128), lise(Mean= 2,2847), üniversite(Mean=2,5830) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynama sürelerini arttırma düzeylerinin en üst sırada baba eğitim düzeyi üniversite grubu yer alırken, ikinci sırada ise lise grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ortaokul grubu yer alırken son olarak ilkokul grubunun yer aldığı saptanmıştır.
- g) Baba eğitim düzeyine göre oyun oynama etkinliğinizi kontrol etmeyi veya bırakmaya çalıştığınızda sürekli olarak başarısız oluyor musunuz? sorusuna ilişkin öğrencinin baba eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=1,7847 ile 2,1345) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim baba eğitim düzeyine göre oyun oynama etkinliğinizi kontrol etmeyi veya bırakmaya çalıştığınızda sürekli olarak başarısız oluyor musunuz? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. (F=2,834 p<0,05)
- h) Öğrencilerin baba eğitim durumu ilkokul (Mean=1,8874), ortaokul (Mean=1,8827), lise(Mean= 1,7847), üniversite(Mean=2,1345) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynama sürelerini azaltmadaki başarısızlıkları düzeylerinin en üst sırada baba eğitim düzeyi üniversite grubu yer alırken, ikinci sırada ise ilkokul grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ortaokul grubu yer alırken son olarak lise grubunun yer aldığı saptanmıştır.

- i) Baba eğitim düzeyine göre oyunla meşgul olduğunuz için daha önceki hobilerinize ve diğer eğlence amaçlı etkinliklerinize olan ilginizi kaybettiniz mi? sorusuna ilişkin öğrencinin baba eğitim düzeyi ilkököl, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=1,5208 ile 1,7263) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim baba eğitim düzeyine göre oyunla meşgul olduğunuz için daha önceki hobilerinize ve diğer eğlence amaçlı etkinliklerinize olan ilginizi kaybettiniz mi? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olmadığı saptanmıştır. (F=1,535 p>0,05)
- j) Öğrencilerin baba eğitim düzeyi ilkököl (Mean=1,5762), ortaokul (Mean=1,7263), lise(Mean= 1,5208), üniversite(Mean=1,5291) olduğu görölmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynarken hobilerine ve diğer etkinliklerine ilgilerini kaybetmeleri düzeylerinin en üst sırada baba eğitim düzeyi ortaokul grubu yer alırken, ikinci sırada ise üniversite grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ilkököl grubu yer alırken son olarak lise grubunun yer aldığı saptanmıştır.
- k) Baba eğitim düzeyine göre oyun oynamanın diğer insanlarla sizin aranızda sorunlara neden olduğunu bildiğiniz halde oyun oynamaya devam ettiniz mi? sorusuna ilişkin öğrencinin baba eğitim düzeyi ilkököl, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=1,7219 ile 1,9731) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim baba eğitim düzeyine göre oyun oynamanın diğer insanlarla sizin aranızda sorunlara neden olduğunu bildiğiniz halde oyun oynamaya devam ettiniz mi? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olmadığı saptanmıştır. (F=2,044 p>0,05)
- l) Öğrencilerin baba eğitim düzeyi ilkököl (Mean=1,7219), ortaokul (Mean=1,7361), lise(Mean=1,9063), üniversite(Mean=1,9731) olduğu görölmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynadıklarında diğer insanlarla sorunlar olmasına rağmen oyun oynamaya devam etmeleri düzeylerinin en üst sırada baba eğitim düzeyi üniversite grubu yer alırken,

ikinci sırada ise lise grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ortaokul grubu yer alırken son olarak ilkokul grubunun yer aldığı saptanmıştır.

- m) Baba eğitim düzeyine göre oyun oynama sürenizle ilgili ailenize, psikoloğa, rehber öğretmenine veya başkalarına doğruyu söylemediğiniz oldu mu? sorusuna ilişkin öğrencinin baba eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=1,5694 ile 1,6592) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim baba eğitim düzeyine göre oyun oynama sürenizle ilgili ailenize, psikoloğa, rehber öğretmenine veya başkalarına doğruyu söylemediğiniz oldu mu? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olmadığı saptanmıştır. ($F=0,171$ $p>0,05$)
- n) Öğrencilerin baba eğitim düzeyi ilkokul (Mean=1,6093), ortaokul (Mean=1,6592), lise(Mean=1,5694), üniversite(Mean=1,6233) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynama süreleri hakkında doğruyu söylememe düzeylerinin en üst sırada baba eğitim düzeyi ortaokul grubu yer alırken, ikinci sırada ise üniversite grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise ilkokul grubu yer alırken son olarak lise grubunun yer aldığı saptanmıştır.
- o) Baba eğitim düzeyine göre olumsuz duygularınızdan(örneğin çaresizlik, suçluluk, kaygı) geçicide olsa kaçmak veya rahatlamak için oyun oynar mısınız ? sorusuna ilişkin öğrencinin baba eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=2,2185 ile 2,6771) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim baba eğitim düzeyine göre olumsuz duygularınızdan (örneğin çaresizlik, suçluluk, kaygı) geçicide olsa kaçmak veya rahatlamak için oyun oynar mısınız ? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. ($F=4,256$ $p<0,05$)
- p) Öğrencilerin baba eğitim düzeyi ilkokul (Mean=2,2185), ortaokul (Mean=2,3296), lise(Mean=2,2847), üniversite(Mean=2,6771) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynamayı kaçmak veya

rahatlamak için kullanmaları düzeylerinin en üst sırada baba eğitim düzeyi üniversite grubu yer alırken, ikinci sırada ise ortaokul grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise lise grubu yer alırken son olarak ilkokul grubunun yer aldığı saptanmıştır.

- q) Baba eğitim düzeyine göre oyun etkinlikleriniz yüzünden önemli bir ilişkiyi, işi, eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye attınız mı veya kaybettiniz mi? sorusuna ilişkin öğrencinin baba eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite ait puanları (Mean=1,2781 ile 1,4693) arasında değişmektedir. Öğrencilerin eğitim baba eğitim düzeyine göre oyun etkinlikleriniz yüzünden önemli bir ilişkiyi, işi, eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye attınız mı veya kaybettiniz mi? sorusu ile arasında anlamlı bir fark olmadığı saptanmıştır. (F=1,713 p>0,05)
- r) Öğrencilerin baba eğitim düzeyi ilkokul (Mean=1,2781), ortaokul (Mean=1,4693), lise(Mean=1,3819), üniversite(Mean=1,4574) olduğu görülmektedir. Buna göre sıralanacak olursa oyun oynamak için gelecek planlarından vazgeçme düzeylerinin en üst sırada baba eğitim düzeyi ortaokul grubu yer alırken, ikinci sırada ise üniversite grubu yer almaktadır. Üçüncü sırada ise lise grubu yer alırken son olarak ilkokul grubunun yer aldığı saptanmıştır.

TARTIŞMA

Özel okul, devlet okulu ve İmam hatip ortaokulu korelasyon tablosuna göre; Başarı durumu ve Oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki vardır. Ancak Özel okulda ters korelasyon bulunmaktadır bunun sebebi anketlere göre Özel okulda teknolojik aletlerin kullanımının diğer iki örneklemden daha çok olmasıdır.

Yapılan araştırmaya göre, oyun bağımlısı olan öğrenciler oyun oynayabilmek için diğer hobilerinden ve sorumluluklarından vazgeçmektedir. Ayrıca bu durum özel ortaokulda okuyan öğrencilerde daha çok görülmektedir.

Özel ortaokulda okuyan öğrencilerde bilgisayar, tablet, konsol ve telefon gibi imkanlar daha fazla olduğu için diğer okullarda okuyan öğrencilerden daha fazla oyun bağımlısı olduğu görülmektedir.

Anne ve babanın eğitim durumuyla öğrencilerin oyun bağımlılığı arasında herhangi bir ilişki bulunamamıştır. Bu nedenle ailenin eğitim durumu oyun bağımlılığına etki etmemektedir denilebilir.

Yapılan çalışmada ayrıca öğrenciler olumsuz duygulara kapıldığında daha çok oyuna yöneldiği sonucuna varılabilmektedir.

Karagöz (2017), yapmış olduğu çalışmada şu sonuçları ortaya çıkarmıştır; Bilgisayar oyun bağımlılığı yaygınlığı % 3, riskli grup % 72 olup, erkek cinsiyetin, online oyunların, strateji türü oyunların tercih edilmesinin, internette uzun süre vakit geçirmenin, interneti çoğunlukla oyun oynamak için kullanmanın dijital oyun bağımlılığı riskini arttırdığı bulunmuştur. İnterneti daha çok ders çalışmak ve bilgi edinmek için kullanan grupta hem internet bağımlılığı hem bilgisayar oyun bağımlılığı ölçek puanları daha düşük olmuştur. Aile tutum tiplerine bakıldığında ihmalkâr ve müsamahakâr aile tutum tipleri daha yaygın olup, müsamahakâr aile tipi hem internet bağımlılığı hem bilgisayar oyun bağımlılığı için riskli olarak değerlendirilmiş, her iki bağımlılık türü açısından da en düşük puanlar demokratik aile tutumu olanlarda bulunmuştur.

Topşar (2015), incelediği araştırmada bulduğu sonuçlar şöyledir; Bilgisayar oyun bağımlılığı ve cinsiyet ilişkisine bakıldığında; öğrencilerin bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma, bilgisayar oyununu hayalinde yaratma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme, bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma, bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme düzeyleri, cinsiyetlerine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir. Kız öğrencilerin düzeyleri erkek öğrencilere göre daha yüksek çıkmıştır. Bilgisayar bağımlılığı ve cinsiyet ilişkisi genel olarak incelendiğinde ise yine kız öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı durumları, erkek öğrencilere göre daha yüksek bulunmuştur.

Bekar (2018), yapmış olduğu çalışmada şu sonuçları ortaya çıkarmıştır; Bu çalışmada incelenen teknoloji ile ilişkili bağımlılıklardan özellikle akıllı telefon bağımlılığı düzeyinin yüksek olmasından ötürü gelecekteki araştırmalarda bu bağımlılığa dikkat edilmelidir. Oyun bağımlılığı için bağımlı öğrencilerin sahip olduğu risk faktörleri önceki literatürde sıkça tartışılmış olan internet bağımlılığı ile benzer olsa da özdeş değildir. Bu nedenle oyun bağımlılığının daha net olarak sınıflandırılması, ilgili popülasyonlar için geliştirilmiş ölçüm araçlarının dilimize çevrilip uygulamaya hazır hale getirilmesi gerekir. Ayrıca çok yaygın görülmesi de bu bağımlılığa sahip üniversite öğrencilerinin hayatları üzerine büyük olumsuz etkileri olabileceği düşünüldüğünde; riskli bulunan gruplara özel olarak odaklanan, yalnızca kesitsel tipte olmayıp neden sonuç ilişkisinin daha iyi vurgulanacağı çalışmalara ihtiyaç vardır.

Yiğit (2017), incelediği araştırmada öncelikle çocukların bağımlılık durumları nicel olarak belirlenmiştir. Buna göre çocukların %40,9'unun dijital oyun bağımlısı olmadığı, %44'ünün risk grubunda olduğu ve %15.1'inin ise dijital oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçlar Yılmaz ve arkadaşlarının (2014) 2853 öğrenci ile yapmış olduğu ve öğrencilerin %16.3'ünün yüksek düzeyde İnternet bağımlısı olduğu sonucu ile paralellik göstermektedir. Dijital oyun bağımlılık durumları belirlendikten sonra dijital oyun bağımlısı olan çocukların ebeveynleri ve dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların ebeveynleri ile görüşmeler yapılmıştır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmamızda cinsiyet, teknolojik imkanlar ve ailenin maddi durumu ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki ortaya çıkmıştır. Ancak ailenin eğitim durumuna göre herhangi bir ilişki bulunamamıştır. Oyun bağımlılığı olan çocuklar da olumsuz duygular büyük bir etken olarak göze çarpmaktadır. Ayrıca özel ortaokulda okuyan öğrencilerde oyun bağımlılığı daha yüksek görülmektedir.

Cinsiyete göre baktığımızda erkeklerin dijital oyun bağımlılığı kızlara göre daha yüksek çıktığı görülmektedir. Ayrıca ailenin gelir düzeyi yükseldikçe oyun bağımlılığı da yükselmektedir.

Okul yöneticilerine ve öğretmenlere öneriler;

1. Okullarda oyun bağımlılığı ile alakalı seminerler verilmeli ve eğitimler sağlanmalıdır.
2. Çocuklara oyun bağımlılığının zararlarını öğretmenler her fırsatta hatırlatmalıdır.
3. Oyun bağımlılığını önlemek için çocuklara öğretmenler tarafından kısıtlar getirilmelidir.
4. Öğretmenler velilere dijital platform kullanımıyla alakalı seminerler vermelidir.

Anne ve babalara öneriler;

1. Ebeveynlerin çocuklar için teknolojik ürünlerin kullanımında belli bir kısıt koyması gerekmektedir.
2. Ailelerin çocukları için belirli bir oyun saati düzenleyebilir.
3. Çocuklarla iyi iletişim kurup, çocuklara vakit ayırarak onların oyun bağımlısı olması önlenabilir.

Bu sonuçlara göre aşağıdaki öneriler yapılabilmektedir:

1. Ailelere çocuklarının oyun bağımlısı olmaması için neler yapmaları hakkında seminerler düzenlenebilir.

2. Çocuklara oyun bağımlılığının gelecekteki oluşturacağı sorunlar hakkında seminerler düzenlenebilir.

3. Öğrencilerin bilgisayar kullanımı aileleri ve öğretmenleri tarafından kısıtlanabilir.

4. Eğitici oyunlar geliştirilip bunların oynanması sağlanmalıdır.

5. Oyun bağımlısı olmuş çocuklara psikolojik destek sağlanabilir.

6. Çocuklara sorumluluk bilinci yüklenmeli ve sorumluluklarını yerine getirmeleri için oyundan uzaklaşması gerektiği öğretilmelidir.

7. Çocuklara teknoloji imkanları kısıtlanmalı, ortaokul çağındaki öğrencilerin teknolojiyi daha yararlı işler için kullanması yönelimi sağlanmalıdır.

KAYNAKÇA

- Adanır, A. S., Özatalay, E., & Doğru, H. (2016). Oyuna Adanmış Yaşam: Bir Olgu Sunumu Üzerinden İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna Kısa Bir Bakış. *Türkiye Aile Hekimliği Dergisi*, 20(2), 85-90.
- Akay, K. (2015). Dijital Oyunların Üretim Sürecinde Mekânın İşlevsel Rolü.
- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Akdağ, M., Şahan-Yılmaz, B., Özhan, U., & İsmail, Ş. A. N. (2014). Üniversite Öğrencilerinin İnternet Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi (İnönü Üniversitesi Örneği). *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1).
- Akıcı, A., & Göçmen, G. (2017). Diş Hekimliğinde Akılcı Farmakoterapi Düzenleme Süreci. *Marmara Pharmaceutical Journal*, 21(3), 436-444.
- Aktas, E., Alioğlu, O., & Vardar, E. (2007). Bilişim teknolojileri kullanımının öğrencilerin öğrenimleri üzerine etkileri ve bilişim harcama esnekliği: ÇOMÜ Biga İİBF örneği.
- Anderson Ca, Shibuya A, Ihori N Ve Ark. (2010) Violent Video Game Effects On Aggression, Empathy, And Prosocial Behavior İn Eastern And Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychol Bull* 136: 151-173.
- Aydın, F., & Horzum, M. B. (2015). Öğretmenlerin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerini Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital Oyunlar Ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn Ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Journal Of International Social Research*, 8(36).

- Başkurt, İ. (2003). Gençlik, Madde Bağımlılığı Ve Korunma Yolları (Psiko-Sosyal Bir Yaklaşım). *İstanbul Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, (8).
- Bekar, T. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Teknoloji İle İlgili Bağımlılıklar Ve İlişkili Faktörler. Pamukkale Üniversitesi Tıp Fakültesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Uzmanlık Tezi.
- Binark, M. (2005). Panel Tanıtımı. Sanal Uzamda Oyun Kültürü Ve Dijital Oyunlar.
- Binark, M., & Bayraktutan, G. (2011). Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları Ve Kariyer Türevleri. *Editörler), Aslı T. Aydemir, Katılımın" E-Hali": Gençlerin Sanal Alemi. İstanbul: Alternatif Bilişim, <https://Dijitaloyun.Files.Wordpress.Com/2011/11/Kapak-Binark-Bayraktutan.Pdf> Erişim Tarihi, 3, 2016.*
- Bozkurt, O. (2015). Madde Bağımlısı Bireylerin Bağımlılık Süreçlerinde Ailenin Etkisi.
- Bozkurt, O. (2015). Madde Bağımlısı Bireylerin Bağımlılık Süreçlerinde Ailenin Etkisi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Bülbül, H. Ve Tunç, T. (2018). Telefon Ve Oyun Bağımlılığı: Ölçek İncelemesi, Başlama Yaşı Ve Başarıyla İlişkisi Phone And Game Addiction: Scale Analysis, The Starting Age And Its Relationship With Academic Success. Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi, Yıl: 2018, Cilt: 9, Sayı: 21, Ss.1-13
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Yaklaşımı Ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2).
- Darçın, A. E.(2014, October). Bağımlılık. Retrieved March 20, 2017.

- Demirbaş, K. (2015). Dijital Oyunlara" Oyun Türü" Yaklaşımlarının Sorunları:" Platform Oyunları" Türü Örneği. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 9(1), 363-387.
- Drummond A, Sauer Jd (2014) Video-Games Do Not Negatively Impact Adolescent Academic Performance In Science, Mathematics Or Reading. *Plos One* 9: E87943.
- Eni, B. (2017). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı Klinik Psikoloji Programı, Yüksek Lisans Tezi.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. Ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler* (Master's Thesis, Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Eren, N. (2013). Psikoterapide Sonlanma: Sonlanma Aşamasında Zorluklar İçeren Bir Olgu. *Journal Of Psychiatric Nursing/Psikiyatri Hemşireleri Derneği*, 4(1).
- Ergenç, G., & Yıldırım, E. (2007). Madde Kullanımı Önleme Kılavuzu.
- Gentile Da, Choo H, Liau Ak Ve Ark. (2011) Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics* 127: E319-329.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi.
- Güllü, M., Arslan, C., DüNDAR, A., & Murathan, F. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 89-100.

- Gürcan, A., Özhan, S., & Uslu, R. (2008). Dijital Oyunlar Ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri. *Başbakanlık Aile Ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara*, 1-50.
- Hadley, S. (1969). Dependency Theory: An Introduction. *Development*, 6(1).
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Digital Game Addiction Scale For Children Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal Of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim Ve Bilim*, 36(159).
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen Ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 1-11.
- İskit, A. B. (2006). Akılcı İlaç Kullanımı. *Sted*, 15(7), 4-5.
- Kalyoncu, A., & Mırsal, H. Madde Bağımlılığında Bireysel Psikoterapi.
- Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N., & Ünsal Barlas, G. (2016). Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi.
- Karagöz, D. (2017). İnternet Bağımlılığı Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Yaygınlığının, İlişkili Etkenlerin İncelenmesi. Türkiye Cumhuriyeti Kocaeli Üniversitesi Tıp Fakültesi.
- Kılıç, F. S. Bağımlılık Ve Uyarıcı Maddeler. Erol, V.,
- Kuşay, Y., & Akbayır, Z. (2015). Dijital Oyunlar İle Tüketime Yolculuk: " Öğrenme Yaklaşımı Açısından Çocuk Kullanıcılara Yönelik Bir Araştırma". *Akdeniz İletişim*, (23).

- Ng, B.D., Hastings, P.W. (2005). Addiction To The Internet And Online Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, Vol. 8, No. 2
- Oktay, Ş., & Akıcı, A. (2001). Yaşlılarda İlaç Kullanımı Ve Rasyonel Farmakoterapi Kararı Verme Süreci. *Geriatry*, 4(3), 127-133.
- Öncel, M., & Tekin, A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Özakkaş, T. Psikoterapi Tarihi Ve Bütüncül Psikoterapi. *Türkiye Bütüncül Psikoterapi Dergisi*, 1(1), 1-24.
- Özdemir, S., Başel, H., & Şenocak, H. (2009). Sivil Toplum Kuruluşları (Stk)'Nın Artan Önemi Ve Üsküdar'da Faaliyet Gösteren Bazı Stk'lar Üzerine Bir Araştırma. *Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi*, (56).
- Özhan, G. Bay, Y. İşgüzar, M. Kardeş, G. (2010). Madde Bağımlılığı İle Mücadele Öğretmen Eğitimi El Kitabı. Milli Eğitim Bakanlığı Özel Eğitim Rehberlik Ve Danışma Hizmetleri Genel Müdürlüğü İle Antalya İl Milli Eğitim Müdürlüğü İşbirliğinde Hazırlanan Bu Kitabın Basımı Antalya Milli Eğitim Müdürlüğü Tarafından Yapılmıştır.
- Polat, E., & Varol, A. (2012). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Akademik Başarıya Etkisi: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği. 1-3 Şubat 2012. *Akademik Bilişim Konferansı*, Uşak Üniversitesi, Uşak.
- Riba, Mb, Balon, R. Ve Roberts, Lw (2017). *Farmakoterapi Ve Psikoterapiyi Birleştirmede Yetkinlik: Entegre Ve Bölünmüş Tedavi*. Amerikan Psikiyatri Barı.
- Sakallıoğlu, B., & Akgün, B. T. Sosyal Oyunlar.

- Sarıer, Y. (2016). Türkiye’de Öğrencilerin Akademik Başarısını Etkileyen Faktörler: Bir Meta-Analiz Çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31(3), 609-627.
- Satı, D. İ. L., & Bulantekin, Ö. (2011). Hemşirelik Öğrencilerinde Akademik Başarı Düzeyi İle Aile İşlevselliği Ve Kontrol Odağı Arasındaki İlişkinin Belirlenmesi. *Journal Of Psychiatric Nursing*, 2(1), 17-24.
- Savcı, M., & Aysan, F. (2017). Teknolojik Bağımlılıklar Ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi. *Düşünen Adam*, 30(3), 202-216.
- Sezen, D. (2013). Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar/Dıjital Game As A Medium For Artistic Expression. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (45), 129.
- Şevik, Y. (2014). İlkokul Müdür Ve Müdür Yardımcılarının Öğrencilerin Akademik Başarısını Etkileyen Faktörlere İlişkin Görüşleri ile Akademik Başarısına Katkıları. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Programı, Yüksek Lisans Tezi.
- Topşar, A. (2015). Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zeka İle Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rehberlik Ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Torun, F., Akçay, A., & Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Davranış Ve Sosyal Yaşam Üzerine Etkilerinin İncelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1).
- Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı (2016). Teknolojiye Bağımlı Yaşama!. Tbm Alan Kitaplığı Dizisi: 4. Kültür Sanat Basımevi

- Uğurlu, T. T., Şengül, C. B., & Şengül, C. (2012). Bağımlılık Psikofarmakolojisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(1).
- Ulusoy, G. K., Kayır, H., Gül, H., Seyrek, M., Yeşilyurt, Ö., Yıldız, O., & Çelik, T. (2014). Gata Tıp Fakültesi'nde Verilen Rasyonel Farmakoterapi Eğitiminin Değerlendirilmesi: Eğitim Öncesi Ve Sonrasının Karşılaştırılması.,
- Uzbay, İ. T. Madde Bağımlılığının Tarihçesi, Tanımı, Genel Bilgiler Ve Bağımlılık Yapan Maddeler.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formunun Geçerliliği Ve Güvenilirliği. *Anatolian Journal Of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16.
- Yılmaz, N. (2015). Alkol Ve Madde Bağımlılığı: Bireysel Ve Toplumsal Sonuçları. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Yönetimi Anabilim Dalı Hastane Ve Sağlık Kurumları Yönetimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Yiğit, E. (2017). Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

EKLER

Ek-A

TA

Tolga Arıcak <tolga.aricak@hku.edu.tr>

20.04 (Cum) , 11:20

Siz

Yanıtla



IGDS9-SF_TR.pdf
15 KB



puanlama&kaynak.pdf
9 KB

2 elin (24 KB) Tümünü indir Tümünü OneDrive - Kişisel konumuna kaydet

Mustafa Bey İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Kısa Formu (IGDS9-SF-TR) ve puanlama bilgisi ektedir.

Saygılarımla...

Prof.Dr.Tolga ARICAK
Department of Psychology
Hasan Kalyoncu University

16 Nisan 2018 20:05 tarihinde Tolga Arıcak <tolga.aricak@hku.edu.tr> yazdı:
Mustafa Bey Perşembe ya da Cuma göndermeye çalışacağım.

Prof.Dr.Tolga ARICAK
Department of Psychology
Hasan Kalyoncu University

16 Nisan 2018 15:43 tarihinde mustafa kestane <mustafa.kestane@hotmail.com> yazdı:

İyi günler hocam ben Erdem Kolejinden Rehber öğretmeni Mustafa Kestane "Oyun Bağımlılığının Akademik Başarıya Etkisi" ni araştıran bir tez hazırlamaktayım cumartesi günkü konuşmamıza istinaden sizin de izniniz olursa dijital oyun bağımlılığı üzerine hazırladığınız ölçeğinizi kullanmak isterim şimdiden teşekkürler. İyi çalışmalar dilerim

Ek-B

Sosyodemografik Bilgi Formu

Aşağıdaki sorulara vereceğiniz cevaplar ve kişisel bilgiler sadece araştırma amacıyla kullanılacaktır. Kesinlikle gizli tutulacaktır. (Adınız soyadınız sorulmamaktadır.) Formdaki tüm soruları eksiksiz olarak cevaplamanız çok önemlidir. Bu çalışmaya olan katkınız ve verdiğiniz cevaplardaki samimiyetinizden dolayı teşekkür ederim.

Cinsiyetiniz : Kız () Erkek ()

Okulunuz : Devlet Ortaokulu () İmam Hatip Ortaokulu () Özel Ortaokul ()

Sınıfınız : 5 () 6 () 7 () 8 ()

Ailenizin Geliri : İyi () Orta () Kötü ()

Annenizin Eğitim Durumu : İlkokul () Ortaokul () Lise () Üniversite ()

Babanızın Eğitim Durumu: İlkokul () Ortaokul () Lise () Üniversite ()

Aşağıdaki Dijital Oyun Araçlarından Hangisine Sahipsin ?

Bilgisayar () Tablet () Cep telefonu () Konsol () Hepsi () Hiçbiri ()

Doğum Tarihiniz (gün/ay/yıl):

Cinsiyetiniz: Erkek () Kadın ()

Sınıfınız:

IGDS9-SF-TR

Açıklama:

Aşağıda, geçen 1 yıl içerisindeki (son 12 ay) oyun faaliyetlerinizle ilgili sorular bulunmaktadır. Oyun faaliyetiyle bilgisayar/dizüstü bilgisayar, oyun konsolu veya diğer elektronik cihazlar (örneğin cep telefonu, tablet gibi) ile hem internette hem de internete bağlı olmadan oynanabilen her türlü oyunla ilişkili etkinlikler kastedilmektedir.

No	Maddeler	Asla	Nadiren	Bazen	Sık sık	Çok sık
1	Zihniniz sürekli oyun oynamayla meşgul mü? Örneğin; sonraki oyunu sabırsızlıkla bekliyor musunuz veya sonraki oyunda ne olacağını tahmin etmeye çalışıyor musunuz? Oyun oynamanın günlük hayatınızdaki en önemli etkinlik haline geldiğini düşünüyor musunuz?					
2	Oyun oynamayı azaltmaya veya bırakmaya çalıştığınızda kendinizi daha sinirli, endişeli ve üzgün hissediyor musunuz?					
3	Oyuna doymak veya oyundan keyif alabilmek için oyun oynayarak geçirdiğiniz zamanı artırma ihtiyacı hissediyor musunuz?					
4	Oyun oynama etkinliğinizi kontrol etmeye veya bırakmaya çalıştığınızda sürekli olarak başarısız oluyorum musunuz?					
5	Oyunla meşgul olduğunuz için daha önceki hobilerinize ve diğer eğlence amaçlı etkinliklerinize olan ilginizi kaybettiniz mi?					
6	Oyun oynamanın diğer insanlarla sizin aranızda sorunlara neden olduğunu bildiğiniz halde oyun oynamaya devam ettiniz mi?					
7	Oyun oynama sürenizle ilgili ailenize, psikoloğa, rehber öğretmene veya başkalarına doğruyu söylemediğiniz oldu mu?					
8	Olumsuz duygularınızdan (örneğin çaresizlik, suçluluk, kaygı) geçici de olsa kaçmak veya rahatlamak için oyun oynar mısınız?					
9	Oyun etkinlikleriniz yüzünden önemli bir ilişkiyi, işi, eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye attınız mı veya kaybettiniz mi?					

Benzerlik Raporu

Mustafa Kestane adına yüklenen "**DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ İLKÖĞRETİM İKİNCİ KADEME ÇAĞINDAKİ ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARISI İLE İLİŞKİSİ**" isimli eserin benzerlik testi yapılmıştır. Test sonucunda benzerlik oranı **%22** bulunmuştur.



Doküman Kodu : 32649_1558092215979

Doküman Kodu ile bu dokümanın doğruluğu
<https://app.intihal.net/kontrol.jsp> adresinden kontrol edilebilir.

Biruni Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulu

24.01.2019

Sayın Doç.Dr.Mehmet Zeki İLGAR

Biruni Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulu yapılan inceleme sonucunda planladığı “ **Dijital Oyun Bağımlılığının İlköğretim 2.Kademe Çağındaki Öğrencilerin Akademik Başarısı İle İlişkisi**” isimli araştırmanızın kurulumuzun **24.01.2019** tarihli toplantısında etik yönden uygun olduğuna karar verilmiştir.

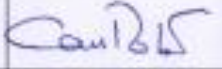
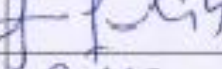
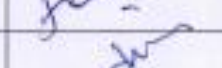
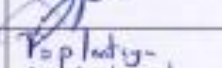
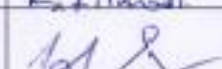
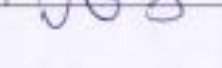


Etik Kurul Başkanı
Prof.Dr.Can Polat EYİGÜN

**T.C.
BİRÜNİ ÜNİVERSİTESİ
GİRİŞİMSEL OLMAYAN KLİNİK ARAŞTIRMALAR ETİK KURUL KARARI**

Tarih: 24.01.2019 Toplantı Sayısı:25	Karar No: 2019/25-31 Doç.Dr.Mehmet Zeki İLGAR'ın planladığı“ Dijital Oyun Bağımlılığının İlköğretim 2.Kademe Çağındaki Öğrencilerin Akademik Başarısı İle İlişkisi” konulu araştırma incelendi, yapılan inceleme sonucunda araştırmanın etik yönden uygun olduğuna karar verildi.
---	--

ÜYELER

Adı soyadı	Alanı	Bölümü	Katılım	İmza
Prof.Dr.Can Polat EYİGÜN	Tıp Fakültesi	Enfeksiyon Hastalıkları ve Klinik Mikrobiyoloji A.D	Etik Kurul Başkanı	
Prof.Dr.Leman ŞENTURAN	Sağlık Bilimleri Fakültesi	Hemşirelik Bölümü	Etik Kurul Başkan Yardımcısı	
Prof.Dr.Fatma ÇELİK	Sağlık Bilimleri Fakültesi	Beslenme ve Diyetetik Bölümü	Üye	
Doç.Dr.Şölen HIMMETOĞLU	Tıp Fakültesi	Tıbbi Biyokimya A.D.	Raportör	
Doç.Dr.Burcu KARADUMAN	Diş Hekimliği Fakültesi	Periodontoloji A.D.	Üye	
Dr.Öğr.Üyesi.Ayşe Tuba CEYHUN	Eğitim Fakültesi	Zihin Engelliler Bölümü	Üye	
Dr.Öğr.Üyesi Zeynep HOŞBAY	Sağlık Bilimleri Fakültesi	Fizyoterapi ve Rehabilitasyon Bölümü	Üye	

ÖZGEÇMİŞ

1. Adı Soyadı: Mustafa Kestane
2. Doğum Tarihi: 20.07.1989
3. Unvanı: Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Öğretmeni
4. Öğrenim Durumu: Yüksek Lisans

Derece	Alan	Üniversite	Yıl
Lisans	Sosyoloji	Pamukkale Üniversitesi	2009
Y. Lisans	PDR (Tezsiz)	Gaziantep Üniversitesi	2015
Y. Lisans	PDR (Tezli)	Biruni Üniversitesi	2019