

**T.C.
ARTVİN ÇORUH ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ ve SPOR ANA BİLİM DALI
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**LİSE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI
DÜZEYLERİNİN BELİRLENMESİ**

YÜKSEK LİSANS

Seniye ÇABUK KALKIŞIM

Danışman

Doç. Dr. Çağrı ÖZDENK

OCAK, 2026

BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ

Artvin Çoruh Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsüne Yüksek Lisans Tezi / Doktora Tezi olarak sunduğum “Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi” başlıklı bu çalışmayı;

☐ Baştan sona kadar danışmanım Doç. Dr. Çağrı ÖZDENK ’ın sorumluluğunda tamamladığımı, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metin içerisinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallara uygun olarak davrandığımı taahhüt ederim.

☐ Turnitin benzerlik programından alınmış olan özgünlük raporuna göre tezin benzerlik oranının % 18 olduğunu beyan ederim.

Aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ederim.

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

☐ Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

☐ Tezim sadece Artvin Çoruh Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.

☐ Tezimin ... ay süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

...../...../2026

Seniye ÇABUK KALKIŞIM

ORCID NO: 0000-0002-7528-9991

İmza

T.C.
ARTVİN ÇORUH ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ ve SPOR ANA BİLİM DALI
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

LİSE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI DÜZEYLERİNİN
BELİRLENMESİ

Seniye ÇABUK KALKIŞIM
ORCID NO: 0000-0002-7528-9991

Başkan : Doç. Dr. Murat TURĞUT

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Ezgi SAMAR

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Çağrı ÖZDENK

ONAY:

Bu Yüksek Lisans tezi, Artvin Çoruh Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulunca belirlenen yukarıdaki jüri üyeleri tarafından 30/01/2026 tarihinde oybirliği/oyçokluğu ile uygun görülmüş ve kabul edilmiştir.

.../.../2026

Prof. Dr. Kerem ÇOŞKUN

Enstitü Müdürü

ÖN SÖZ

“Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi” konusunda yapılan bu çalışma; Artvin Çoruh Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalında yüksek lisans tezi olarak hazırlanmıştır.

Tez konusundaki bu araştırma için beni yönlendiren, karşılaştığım zorlukları bilgi ve tecrübesi ile aşmamda yardımcı olan değerli danışman hocam Çağrı ÖZDENK’e teşekkürlerimi sunarım. Literatür araştırmalarımnda yardımcı olan değerli hocam Ferhat ÇİFÇİ’ ye teşekkür ederim.

Elde edilen verilerin analiz edilmesinde ve tezin yazım aşamasında yardımlarını esirgemeyen hocam Mustafa AYHAN’a, yüksek lisans çalışmamda bana destek olan yardımlarını esirgemeyen annem, babam, kardeşlerim ve eşime teşekkür ederim.

Seniye Çabuk Kalkışım

Artvin – 2026

İÇİNDEKİLER

KISALTMA DİZİNİ	VII
ŞEKİL LİSTESİ	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
TABLO LİSTESİ.....	VIII
ÖZET	IX
ABSTRACT	X
1 GİRİŞ.....	1
1.1 Genel Bilgiler	3
1.2 Literatür Taraması	3
1.2.1 Oyun Kavramı	3
1.2.2 Oyun Kültürü	5
1.3 Dijitalleşme	6
1.3.1 Dijitalleşme Kavramı.....	7
1.3.2 Dijital Oyuncu.....	8
1.3.3 Dijitalleşen Oyun ve Özellikleri	10
1.3.4 Dijital Oyun Türleri.....	11
1.4 Dijital Oyun Bağımlılığı.....	14
1.5 Dijital Oyunların Yarattığı Sorunlar	22
1.5.1 Fiziksel Sorunları.....	22
1.5.2 Psikolojik Sorunlar.....	23
1.5.3 Sosyal Sorunlar.....	25
1.5.4 E-Hastalıklar.....	26
2 MATERYAL VE YÖNTEM	28
2.1 Materyal	28
2.1.1 Araştırmanın Amacı ve Türü	28
2.1.2 Araştırmanın Evren ve Örneklemi	29
2.2. Yöntem.....	29
2.2.1 Araştırmanın Modeli	29
2.2.2 Araştırma Grubu.....	30
2.2.3 Araştırmanın Veri Toplama Araçları.....	30
2.2.4 Kişisel Bilgi Formu.....	30
2.2.5 Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	30

2.3 Verin Toplanması.....	30
2.4 Araştırmanın Bağımlı ve Bağımsız Değişkenleri.....	30
2.5 Verilerin Değerlendirilmesi	31
2.6 Araştırma İle İlgili Etik Bilgi.....	31
2.7 Araştırmanın Sınırlılıkları.....	31
3 BULGULAR	33
4 TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	41
4.1 Tartışma	41
4.2 Sonuç ve Öneriler.....	46
KAYNAKLAR.....	52
EKLER	58
Ek-1 Demografik Bilgiler.....	57
Ek-2 Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	59
İNTİHAL RAPORU İLK SAYFASI	61
ETİK KURUL İZİN YAZISI	62
KURUM İZNİ YAZILARI.....	63

KISALTMA DİZİNİ

ANOVA	Analysis Of VAriance (Grup İçi ve Gruplar Arası Varyasyon)
APA	Amerikan Psikiyatri Birliği
ESA	Eğlence Yazılımları Derneği
CD	Compact Disc
DOBÖ	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
DSM-5	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. 5th Edition (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5)
DVD	Dijital Versatile Disk (Çok Amaçlı Sayısal Disk)
MMPORG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Çok Kullanıcı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları)
OECD	Ekonomik İşbirliği ve Kalkınma Örgütü
P	İstatistiksel Anlamlılık Değeri
PC	Personal Computer(Kişisel Bilgisayar)
Ss	Standart sapma
TDK	Türk Dil Kurumu
TUDOF	Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurumu
$\bar{X}$	Aritmetik Ortalama
WEB	Word Wide Web
QR	Quick Response (Çabuk Tepki)

TABLO LİSTESİ

Sayfa No

Tablo 3.1 Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımları(devam).....	31
Tablo 3.2 Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Betimsel İstatistikler.....	34
Tablo 3.3 Dijital Oyun Oynama Ölçeğinin Cinsiyet türüne Göre T Testi Analizi Sonuçları.....	35
Tablo 3.4 Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı Ölçeği Sınıf Değişkeni Analizleri(ANOVA).....	36
Tablo 3.5 Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı Yaş Değişkeni Analizleri (ANOVA).....	37
Tablo 3.6 Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Süre Değişkeni Analizi (ANOVA).....	38
Tablo 3.7 Dijital Oyun Tür Değişkeni Analizleri (ANOVA).....	39
Tablo 3.8. Dijital Oyun Bağımlılığı maddeleri ve Cronbach Alpha güvenirliği analiz sonuçları.....	40

Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi

Seniye ÇABUK KALKIŞIM

Bu çalışma, lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörleri çeşitli demografik ve kullanım alışkanlıkları değişkenleri açısından incelemeyi amaçlamaktadır. Günümüz teknolojilerinin kontrolsüz yayılımı ve gençlerin zamanlarının büyük bir kısmını dijital oyunlarla geçirmeleri; fiziksel, ruhsal ve sosyal gelişim süreçleri üzerinde riskler oluşturmaktadır.

Araştırmanın evrenini 2024-2025 eğitim öğretim yılı Trabzon'da devlet okulunda okuyan 866 lise öğrencisi, örneklemini 235 lise öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında veriler, Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından geliştirilen ve 7 maddeden oluşan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) ile araştırmacı tarafından hazırlanan Kişisel Bilgi Formu aracılığıyla elde edilmiştir. Araştırmada elde edilen veriler ışığında; cinsiyet değişkeninin bağımlılık düzeyleri üzerinde belirleyici bir rol oynadığı ve erkek öğrencilerin kadın öğrencilere oranla anlamlı derecede yüksek bağımlılık skorlarına sahip olduğu saptanmıştır.

İstatistiksel veriler için IBM SPSS 25,0 istatistik paket programı kullanılarak t-testi ve ANOVA testinden yararlanılmıştır. Sonuç olarak çalışma, dijital oyun kullanımının gençler arasında bilinçli bir şekilde yönetilmesi gerektiğini ve erken yaşlarda verilecek eğitimin bağımlılık riskini en az seviyeye indirilebileceği vurgulamaktadır. Elde edilen analiz sonuçlarının, okullarda yürütülecek rehberlik çalışmalarına yol gösterici olması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, Dijital, Oyun, Lise, Teknoloji

ABSTRACT

Determining Digital Game Addiction Levels in High School Students

Seniye Çabuk Kalkışım

This study aims to investigate the factors influencing digital game addiction among high school students in terms of various demographic variables and usage habits. The uncontrolled proliferation of modern technologies and the substantial amount of time youth spend on digital games pose significant risks to their physical, psychological, and social development processes.

The population of the research consists of 866 high school students attending public schools in Trabzon during the 2024-2025 academic year, with a sample size of 235 students. Data were collected using the Digital Game Addiction Scale (DGAS), developed by Irmak and Erdoğan (2015) and consisting of seven items, along with a Personal Information Form prepared by the researcher. The findings of the study indicate that the gender variable plays a decisive role in addiction levels, with male students exhibiting significantly higher addiction scores compared to female students.

Statistical analyses were conducted using the IBM SPSS 25.0 software package, utilizing t-tests and ANOVA. In conclusion, this study emphasizes the necessity of managing digital game consumption consciously among youth and highlights that early-age education can minimize the risk of addiction. The results of the analysis are expected to provide guidance for counseling and psychological guidance activities to be carried out in schools.

Keywords: Addiction, Digital, Game, High School, Technology

Bu çalışmanın amacı, lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörleri çeşitli değişkenlerle incelemektir.

1.1 Genel Bilgiler

Günümüzde bilgi ve iletişim teknolojileri, toplumsal yapının her katmanına nüfuz ederek yaşamın vazgeçilmez bir unsuru hâline gelmiştir. Teknolojik imkanların yaygınlaşması, çocukların eğlence alışkanlıklarında köklü bir mekânsal değişime yol açmıştır. Geçmişte açık alanlarda ve sosyal ortamlarda gerçekleştirilen fiziksel aktiviteler, günümüzde yerini kapalı mekânlarda sürdürülen dijital oyun tercihinin bırakmıştır (Deng, Cuadrado, Tyson ve Uhlig, 2015; Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008). Teknolojik dönüşüm, çocukluk evresinin oyun pratiklerini ve materyal tercihlerini kökten değiştirmiştir. Bu süreçte geleneksel oyun araçları işlevini yitirerek yerini akıllı telefon ve tablet gibi dijital platformlara bırakmış; bu durum çocukların oyun dünyasına dair algısal bir paradigma değişimi yaşamasına neden olmuştur (Yiğit, 2019). İnternet tabanlı teknolojilerin kullanımındaki genel artış, çocukluk döneminin başlangıç yıllarını da etkisi altına almıştır. Yapılan uluslararası araştırmalar, erken yaş grubundaki çocukların dijital mecralara katılım hızının, önceki dönemlere oranla belirgin bir artış trendine girdiğini doğrulamaktadır (Rogow, 2014).

Dijital oyunlar, bireylerde hızlı ve sürekli bir haz duygusu oluşturarak zaman kullanımının denetlenmesini zorlaştıran etkinlikler arasında öne çıkmaktadır. Gençlerin fiziksel ve sosyal yaşamdan uzaklaşarak sanal oyun alanlarında uzun süreler geçirmesi, sosyal ilişkilerin zayıflamasına ve toplumsal farkındalığın azalmasına neden olmaktadır. Çocukluk döneminde kontrol mekanizmaları olmaksızın gelişen oyun oynama alışkanlığı, bağımlılık davranışının olağan bir durum olarak içselleştirilmesine yol açmakta; bu durum ise ailelerin sorunu erken aşamada fark etmesini güçleştirmektedir (Griffiths, 2010).

Teknoloji kullanımına bağılı bağımlılıklar; sosyal medya, internet, akıllı telefon, bilgisayar, dijital oyun ve televizyon kullanımına yönelik bağımlılık türleri şeklinde çeşitli başlıklarda incelenmektedir (Erdem, 2023). Oyun bağımlılığı, oyun konsolları, tabletler, televizyon, telefon ve bilgisayar gibi dijital cihazların fazla ve denetimsiz biçimde kullanılması sonucunda ortaya çıkan bir davranışsal bağımlılık olarak tanımlanmaktadır. Dijital oyun bağımlılığının özellikle ergenlik dönemindeki bireylerde daha sık görülmektedir (Yeşilay, 2020). Çocukluk döneminde dijital oyunlara duyulan yoğun ilgi, zamanla dijital oyun bağımlılığının gelişmesi başta olmak üzere çeşitli bireysel ve toplumsal sorunların ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır (Hazar, Özpolat ve Hazar, 2020). Dijital oyunlara yönelik artan yoğun ilgi, özellikle çocuk yaşlarda uzun vadede başta dijital oyun bağımlılığı olmak üzere birçok bireysel ve toplumsal sorunu beraberinde getirmektedir. (Hazar, Özpolat ve Hazar, 2020).

Alan yazında yapılan çalışmalar incelendiğinde, dijital oyunların şiddet eğilimini artırdığı ve bağımlılığa yol açtığı yönündeki eleştirilerin sıklıkla vurgulandığı görülmektedir (Aydoğdu, 2018; Çakır, 2013; Gentile, Bender ve Anderson, 2017; Kılıç, 2019; Irmak ve Erdoğan, 2016). Özellikle şiddet içeriği bulunan dijital oyunların, şiddete dayalı davranışların tekrarlanmasına temel unsur olacağı belirtilmektedir (Gentile vd., 2017). Bağatarhan'ın (2023) araştırmasında, çocuklarda dijital oyun bağımlılığı eğilimi yükseldikçe problemleri davranışlar, içe ve dışa yönelim gösteren davranış problemleri, antisosyal eğilimler ve benmerkezci tutumların da arttığı tespit edilmiştir. Ayrıca, geleneksel oyunlardan uzaklaşıp dijital oyunları tercih eden çocuklarda fiziksel hareketliliğin azalmasına bağılı olarak tembellik eğiliminin artabileceği ve obezite riskinin ortaya çıkabileceği belirtilmektedir (Küçük ve Çakır, 2020).

Durmuş ve Manap (2021), gerçekleştirdikleri çalışmada çocuklarda bilgisayar tabanlı oyun bağımlılığının oluşumunda; aile ortamı içindeki rol paylaşımının boyutu, ebeveynlerin dijital farkındalık düzeyi, olumsuz ebeveyn tutumları ve dijital ihmal gibi faktörlerin önemli belirleyiciler olduğunu ortaya koymaktadır.

Özdemir ve Karaboğa (2021) çalışmasında ise, ortaokul öğrencilerinin önemli bir bölümünün dijital oyun bağımlılığı açısından risk grubunda bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tekkurşun Demir ve Namlı (2020), dijital oyun bağımlılığı öncelikle çocuk ve gençlerde fiziksel ve toplumsal ortamdan uzaklaşmaya ve gerçek yaşamla bağlarının zayıflamasına neden olduğunu vurgulamaktadır.

Yurtseven-Yılmaz ve Yıldız'ın (2023) araştırmasında, dijital bağımlılığın okuma tutumuyla negatif, kontrol odağıyla ise pozitif yönde anlamlı bir ilişki gösterdiği belirlenmiştir.

1.2 Literatür Taraması

1.2.1 Oyun Kavramı

Oyunun tanımı, yirmi birinci yüzyılın başlarından itibaren önemli etkileşim ve iletişim biçimi olarak öne çıkmaktadır. Ancak, oyun olgusu yalnızca bu yüzyıla özgü değildir. Huizinga'ya (2013) göre oyun, insanlık tarihi boyunca varlığını sürdüren evrensel bir olgudur. Kavramın daha iyi anlaşılabilmesi için tarihsel gelişiminin incelenmesi gerekmektedir. Huizinga, oyunun insan yaşamındaki rolünü öne çıkarmak amacıyla 'oynayan insan' anlamına gelen homo ludens kavramını ortaya koymuştur. Huizinga'ya (2013, s. 50) göre oyun; belirli kurallar çerçevesinde, zaman ve mekân sınırlamaları içinde, özgür iradeyle gerçekleştirilen bir etkinliktir. Oyun, anlam yönünden çok katmanlı bir yapıyı içerir. Oyun tanımı üzerine çalışmayı yürüten başka bir araştırmacı olan Piaget ise oyunu bilişsel gelişime katkı sağlayan süreçlerle ilişkilendirerek, özellikle düşünsel gelişim üzerindeki etkisine dikkat çekmiştir. Bu doğrultuda Piaget, oyunun insan davranışlarının diğer biçimlerinden temelde farklı olmadığını savunmaktadır (Piaget'ten aktaran Nicolopoulou, 2004).

Oyun, bireyin doğumundan itibaren başlayan ve yaşamı boyunca süregelen, kimi zaman belirli bir amaca yönelik, kimi zaman ise yalnızca keyif için gerçekleştirilen bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır (Öncü ve Özbay, 2005). Türk Dil Kurumu'nun (TDK, 2022) sözlüğünde ise oyun; yetenek ve zekâyı geliştirici kurallara dayalı, eğlenceli zaman geçirmeyi sağlayan bir uğraş; sinema ya da tiyatro sanatçısının rolünü yorumlama biçimi; sahnelenmek veya seslendirilmek üzere hazırlanmış eser; fiziksel ve zihinsel becerileri artırmayı hedefleyen atiklik temelli her türlü yarışma, düzen, hile veya entrika olarak tanımlanmaktadır.

Ayan (2016), oyunu çocukların toplumsal etkileşim kurallarını öğrenmelerine, davranışlarını denetlemelerine, gelişimsel ve duygusal sorunlarını çözümlemelerine,

toplumsal sorumluluk bilincini geliřtirmelerine ve hayata hazırlanmasına katkı saęlayan temel bir etkinlik olarak tanımlamaktadır. Ayrıca oyun, bireyin kendi isteęiyle katıldığı, belirli kuralları, süresi, mekânı ve amacı olan bir etkinliktir.

Oyun, bireyin kendi isteęiyle katıldığı, belirli kuralları, süresi, mekânı ve amacı olan bir etkinliktir. Huizinga'ya (2006) göre ise oyun, bireyde çeřitli duyguları harekete geçirebilen, kiřinin kendini başka biri gibi hissetmesine veya davranmasına olanak tanıyan bir eylem biçimidir.

Türk Dil Kurumu'nun (TDK) 2023 yılı verilerine göre, “oyun” kelimesi birden fazla anlam taşımaktadır. Bunlardan ilki, müzik eşliğinde gerçekleştirilen hareketlerin bütünü olarak tanımlanmakta; örneğin zeybek oyunu veya dans oyunları bu kapsama girmektedir. İkinci anlamı ise, bedensel ve zihinsel yetenekleri geliřtirmeyi amaçlayan, çevikliğe dayalı her türlü yarışma olarak belirtilmektedir; olimpiyat oyunları bu tür etkinliklere örnek gösterilebilir. Üçüncü anlamı ise, bedence ve kafaca yetenekleri geliřtirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; örneğin olimpiyat oyunları olarak tanımlanmaktadır. Dördüncü anlamı ise, Yetenek ve zekâyı geliřtiren, belirli kurallara sahip ve iyi vakit geçirmemize yardımcı olan eğlence anlamına gelmektedir.

Her kültürün içinde var olan oyun kavramının kendisine has özellikleri vardır. Bu özellikler binlerce yıllık geçmişe dayanır. Oyun, türüne ve kontrol mekanizmasına baęlı olarak zaman içinde deęişmekte olan, döngüsel bir yapıya sahip dinamik bir sistemdir (Jull, 2011). Bazı kaynaklarda oyunlara katılım gerektirdiğinden bahsedilirken oyunun türüne göre belirlenen görevleri yapabilmek için ortaya çıkan duygunun mutluluk olduęu ifade edilmektedir.

Bu tanımlardan hareketle, oyun; bireyin herhangi bir zorlamaya maruz kalmadan, tamamen kendi isteęiyle eğlenmek ve keyifli zaman geçirmek amacıyla gerçekleřtirdiğı, kimi zaman belirli kurallara dayanan, kimi zaman ise serbest biçimde yürütölen bir etkinlik olarak deęerlendirilebilir. Ayrıca oyun, bireylerin hem sosyal hem de kiřisel geliřimlerine önemli katkılar saęlayan bir süreçtir (Gökçearsan ve Durakoęlu, 2014).

Oyun, çocuk geliřiminde önemli bir rol oynamaktadır ve çocukların hem fiziksel hem de zihinsel geliřimini destekleyen temel bir etkinliktir. Oyun süreci, çocukların akranlarıyla etkileřim kurmalarına, sosyal becerilerini geliřtirmelerine ve yaratıcılıklarını ortaya koymalarına olanak tanır. Çocuklar oyun oynarken geçmiş

yaşantılarını yeniden canlandırarak düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirirler. Ayrıca oyun, çocukların gerçek yaşamla bağlantı kurmalarını, öğrendikleri bilgileri deneyim yoluyla pekiştirmelerini sağlar. Sevinç (2009), oyunun çocukta iç denetimi geliştirdiğini ve onların kendine güvenen, sorumluluk sahibi, başlattıkları işleri tamamlayan ve olumlu bir öz-değere sahip bireyler olarak yetişmesine katkı sağladığını belirtmektedir.

Oyun, çocuk için eğlenceli bir etkinlik olmasının yanı sıra yalnızca eğlenceden ibaret değildir. Oyun, çocuğun gözlemlediği davranışları deneyimleyerek kazandığı, becerilerini geliştirdiği ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirdiği bir eğitim sürecidir (Emin, 2016). Çocuk eğitiminde oyunun önemini fark eden eğitimciler, öğretimi daha verimli kılmak amacıyla konuları teorik olarak anlatmak yerine oyunlaştırarak somutlaştırmış ve daha fazla duyuya hitap eden yöntemler geliştirmişlerdir (Özhan, 1997). Bu yaklaşımlardan biri de oyun temelli öğretimdir (Bozoğlu, 2013).

1.2.2 Oyun Kültürü

Geçmişten günümüze oyun, yalnızca eğlence amacı taşımakla kalmayıp, her yaş grubundan insan için farklı biçimlerde ve çeşitli amaçlarla oynanan bir etkinlik olarak ortaya çıkmaktadır. Oyunlar, bireylerin hem zihinsel hem de fiziksel becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur, sosyal ilişkileri güçlendirir ve keyifli vakit geçirmelerini sağlar. Tarih boyunca oyunlar, kültürel ve eğitsel açıdan da önemli bir rol üstlenmiştir. Sezen ve Sezen (2011), teknolojinin hayatımıza entegre olmasıyla birlikte, oyunların da geleneksel biçimlerinden uyarlanarak dijital ortama taşındığını vurgulamaktadır. Teknolojik ilerlemeler, kitle iletişim araçlarına erişimin artması ve internet kullanımının kolaylaşması, çocukların ağ temelli bir yaşam sürmesine imkân tanımıştır. Bu durum, dışarıda oynanan, akran ilişkilerini geliştiren, yaratıcılığı teşvik eden ve kuralları öğreten oyunların azalmasına yol açarken; bunun yerine kendi kuralları olan, sanal ilişkilerin kurulduğu ve çocuğun sosyal gelişimini sınırlayabilen ekran oyunlarının yaygınlaşmasına ve dijital oyun kültürünün oluşmasına zemin hazırlamıştır.

İnsanlar çeşitli nedenlerle oyun oynamaktadır. Bu nedenler arasında şunlar sayılabilir:

- Dinlenme: Oyun, zihinsel ve fiziksel yorgunluğu azaltarak bireylere dinlenme fırsatı sunar.

- Boş zamanları değerlendirme: Serbest zamanlarda oyun, bireylerin zamanı verimli ve eğlenceli bir şekilde kullanmalarını sağlar.
- Başka etkinlik bulamama: Alternatif aktivitelerin sınırlı olduğu durumlarda oyun, bireyler için kolay erişilebilir bir etkinlik hâline gelir.
- Eğlenme: Oyunlar, keyif alma ve hoş vakit geçirme ihtiyacını karşılayarak bireylerde motivasyon ve moral artırır.
- Rahatlama: Günlük stres ve kaygıdan uzaklaşmayı sağlayarak psikolojik rahatlama sunar.
- Rekabet etme: Oyunda başarı ve üstünlük elde etme arzusu, bireyleri motive eden önemli bir faktördür.
- Meydan okuma: Oyunlar, bireylerin becerilerini sınamalarına ve problem çözme yeteneklerini geliştirmelerine imkân tanır.
- Stres atma: Fiziksel veya zihinsel gerilimi azaltarak stres yönetimine katkıda bulunur.
- Zekâ geliştirme: Strateji, planlama ve mantıksal düşünme gerektiren oyunlar bilişsel gelişimi destekler.
- Sosyal ortam sağlama: Oyunlar, bireylerin akranlarıyla etkileşime girmesine ve sosyal becerilerini geliştirmesine olanak tanır.
- Oyuna tekrar dönebilme: Tekrar oynama isteği, oyunun eğlenceli ve öğretici özelliklerini pekiştirir.
- Gerçek hayattan uzaklaşma: Oyun, bireylere günlük yaşamın stres ve sorumluluklarından kısa süreli de olsa uzaklaşma fırsatı sunar (Griffiths ve Hunt, 1995; Kirriemuir, 2002; Tüzün, 2004; İnal ve Çağıltay, 2005; Wan ve Chiou, 2006). Geçmişten günümüze oyun, her yaş grubundan birey için çeşitli biçimlerde ve farklı amaçlarla oynanan bir eğlence aracı olarak karşımıza çıkmaktadır.

1.3 Dijitalleşme

Geçmişten günümüze oyun, yalnızca eğlence aracı olmanın ötesinde, her yaş grubundan birey için farklı biçimlerde ve çeşitli amaçlarla oynanan bir etkinlik olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunlar, bireylerin zihinsel ve fiziksel becerilerini geliştirmelerine, sosyal ilişkilerini güçlendirmelerine ve keyifli vakit geçirmelerine katkı sağlar. İnsanlık tarihi

boyunca oyun, eğlenme, öğrenme, iş birliği, görev paylaşımı ve rekabet gibi çeşitli amaçların bir göstergesi olarak da önem kazanmıştır. Buna ek olarak, oyun kavramı ve etkileşimli oyunların biçimlerindeki değişimler yalnızca kültürel olduğu kadarda toplumsal açıdan değişimle değil, aynı zamanda teknolojik gelişmelerle de doğrudan bağlantılıdır. Bu bağlamda, oyun hem bireysel gelişim hem de toplumsal etkileşim açısından evrensel bir değer taşımaktadır. 16. yüzyıldan itibaren bilim ve teknikte yaşanan devrimle beraber teknolojik gelişmeler, hem bireylerin hem de toplumların yaşamını derinden etkilemiştir. İzleyen yüzyıllarda özellikle iletişim ve medya alanındaki ilerlemeler, bu etkinin boyutunu daha da artırmıştır. Örneğin, 15. yüzyılda matbaanın ortaya çıkışı, haberleşme olanaklarını genişleterek basılı medyanın ortaya çıkmasına ve yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır. Elektronik, iletişim ve medya alanlarında yaşanan gelişmeler açısından 19. yüzyıl kritik bir kırılma dönemidir; telsiz, telgraf, sinema, televizyon ve radyo, sosyal etkileşim üzerinde güçlü etkiler oluşturan başlıca araçlara dönüşmüştür (Burke ve Briggs, 2005). 1969'da İnternet'in ortaya çıkışıyla dijital iletişim teknolojileri büyük önem kazanmış ve toplumsal yaşam üzerinde güçlü bir dönüşüm etkisi yaratmıştır. 1990'lı yıllarda Web 1.0'ın ortaya çıkması ve 2000'li yıllardan itibaren Web 2.0 teknolojilerinin gelişmesi, çevrim içi ortamda karşılıklı konuşma ve etkileşime dayalı süreçlerin gelişmesine olanak sağlamıştır. Günümüzde dijitalleşme, bireyler arası etkileşim ve toplumsal iletişimi, günlük yaşamı, eğlence ve bilgi edinmeyi, ticari faaliyetleri ve iş yaşamını doğrudan veya dolaylı olarak etkileyen temel bir olgu hâline gelmiştir.

1.3.1 Dijitalleşme Kavramı

1960'lı yılların sonlarında internetin icadıyla ortaya çıkan dijitalleşme olgusu, küreselleşme süreciyle birlikte etkisini giderek artırmıştır. Medya ve iletişim teknolojilerinin 1990'lı yıllarda Web 1.0'dan başlayarak 2000'li yıllarda Web 2.0'a dönüşmesi, dijitalleşmenin iletişim uygulamaları ve medya pratikleri üzerindeki etkilerini yeniden şekillendirmesine olanak sağlamıştır. Dijital teknolojiler, yalnızca iletişim ve medya sektörlerini etkilemekle kalmamış, aynı zamanda ulusal ve uluslararası düzeyde ekonomi, finans, kültür, hukuk, pazarlama, tıp ve mühendislik gibi çok çeşitli alanlarda da önemli değişimlere yol açmıştır. Dijitalleşme süreci, araştırmacıların ve uygulayıcıların dikkatini çeken önemli bir olgudur. Dijitalizasyon, dijital bilginin merkezde konumlandırıldığı; gelir yaratma, iş geliştirme, yalnızca

dijitalleştirme değil, aynı zamanda iş süreçlerini yapılandırma ve dönüştürme ile dijital iş ortamıyla uygun bir iklim oluşturma amaç doğrultusunda dijital teknoloji ve dijital ya da dijitalleştirilmiş verilerin kullanımını ifade etmektedir (Sezen ve Şeneras, 2022). Bunun yanı sıra, dijitalleşmenin bir diğer önemli özelliği, teknolojiyi merkeze alarak bilgiye erişimi kolaylaştırması ve elde edilen verilerin, çıktılarla birlikte yorumlanarak paylaşılmasına imkân tanınmasıdır. Dijital dönüşüm, örgütlerin dijital teknolojileri stratejik bir araç olarak kullanarak faaliyet alanlarında ortaya çıkan yeni fırsatları zamanında fark edebilmesini, bu fırsatların rekabet avantajına dönüşebilecek yönlerini analiz edebilmesini ve elde edilen avantajları örgütsel süreçlere sistemli bir şekilde aktarabilmesini ifade eden kapsamlı bir süreçtir. Bu dönüşüm süreci, yalnızca teknolojik yeniliklerin benimsenmesini değil, aynı zamanda örgütün mevcut iş yapış biçimlerinin yeniden tasarlanmasını, karar alma mekanizmalarının dijital verilerle desteklenmesini ve rekabet ortamında sürdürülebilir üstünlük elde etmeye yönelik stratejik bir yaklaşım geliştirilmesini de içermektedir (Üzmez ve Büyükbeşe, 2021).

Dijital dönüşüm, medya ve haberleşme alanındaki çalışmaların çevrim içi platformlara aktarılmasını mümkün hale getirmiştir. Dijitalleşme süreci, iletişim ve medya sektöründe yürütülen faaliyetlerin geleneksel yöntemlerden uzaklaşarak dijital platformlara aktarılmasını sağlayan kapsamlı bir dönüşüm yaratmıştır. Bu çerçevede, QR kod teknolojisinin gelişimi de giderek önem kazanmaktadır. Fiziksel ortamda gerçekleştirilen oyunlar ve bu süreçte ortaya çıkan etkileşimler, günümüzde çevrim içi platformlara taşınmakta ve burada sürdürülmektedir. Tarih boyunca fiziksel ortamda oynanan oyunlar, küçükten büyüğe, kadından erkeğe halkın farklı toplumsal ve ekonomik gruplarından bireylerin dikkatini çekmiş; günümüzde bu ilgi, giderek sanal ortamlara yönelmektedir. Tor ve Irmak (2022), dijital oyunları bir araştırma konusu olarak ele almak, geleneksel oyun anlayışının teknoloji alanındaki ilerlemelerle dijital bir formata dönüşmesi ve bu biçimiyle bireyler ile toplumların yaşamında yer bulmasıyla mümkün olduğunu vurulamaktadır.

1.3.2 Dijitalleşen Oyuncu

Dijital oyunlar ve dijital oyuncular yıllar içerisinde bir takım değişim dönüşümler yaşamaktadır. Dijital oyunları oynayan bireyler, literatürde dijital oyuncu olarak adlandırılmaktadır. Literatüre baktığımız zaman, dijitalleşen oyuncu profili zaman içerisinde çeşitli kategorilere ayrıldıkları görülür. Yoğun oyuncular; bu kategoriye giren

oyuncular, sıklıkla bilgisayar başında zaman geçiren ve sürekli oyun oynayan bireyler olarak adlandırılır. Genellikle tercih ettikleri oyun türleri zor ve karmaşıktır. Aynı zamanda internet ortamında oyun dünyasını sıklıkla takip eden bireylerdir. Sosyal oyuncuları; oyun oynarken arkadaşları ile bağlantı ve ilişki kurma sosyalleşme aracı olarak kullanan bireyler olarak adlandırılır. İletişim süreçlerini güçlendirmenin bir yolu olarak tercih ederler. Gündelik oyuncuları; daha basit ve gündelik oyunları tercih eden kullanıcı grupları olarak literatüre girer. Genellikle oyun oynamayı, gündelik boş zaman etkinliği olarak tercih ederler. Kısıtlı zaman ayırabilen oyuncuları; Oyun oynamaktan keyif almasına rağmen, aile, iş veya okul gibi yükümlülükleri nedeniyle oyun için sınırlı zaman ayırabilen bireylerdir. Bu oyuncuları, oyun oynamayı sevdikleri halde, günlük yaşamlarının gereklilikleri nedeniyle oyun süresi kısıtlıdır. Rastgele oyuncuları; motivasyon eksikliği nedeniyle ve can sıkıntılarını gidermek için oyun oynamayı tercih eden bireylerden oluşur. Bu grup oyun dünyasının büyümesine kapılmaz ama oyunları geçici süre ile deneyimleyen bireylerden meydana gelir. Seyrek oyuncuları; Bu kategori, neredeyse sadece bulmaca, kelime ve masa oyunları gibi türlerle sınırlı kalan oyuncuları kapsar. Bu oyuncuları, belirli oyun türlerine odaklanmış olup, diğer oyunlara fazla ilgi göstermezler (Klopfer, Eric, Osterweil, Salen, 2009).

Türkiye’de 2011 yılında, Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlı olarak ‘Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu’ kurulmuş ve faaliyetlerine başlamıştır. 2013 yılında federasyon, ‘Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu’ çatısı altına dâhil edilmiştir (Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu, 2015). Federasyonun başlıca hedefleri arasında, Türkiye’yi uluslararası dijital oyun müsabakalarında temsil edecek bir “Dijital Oyunlar Milli Takımı” oluşturmak ve dijital oyun oyuncularının gelişimini desteklemek yer almaktadır. Oyunlar, hem yaş gruplarına hem de içeriklerine göre sınıflandırılmakta; bu kapsamda yarış ve spor oyunları, eğlence ve macera oyunları, eğitici oyunları, strateji oyunları (zekâ ve bulmaca oyunları) ve şiddet içeren bilgisayarda oynanan oyunlar şeklinde sınıflandırılmaktadır. Oyunların oynanma biçimlerine göre ise PC oyunları, çevrimiçi etkileşimli oyunlar ve dijital ortamda oynanan konsol oyunları dahil olmak üzere üç ana kategori belirlenmiştir. Dijital oyunları, federasyon şöyle tanımlamaktadır: Tudof’a (2020) göre, dijital oyun, oyuncunun elektronik donanım veya bilgisayar aracılığıyla oluşan ekran veya benzeri bir görsel sistemle aktarılmasıdır.

1.3.3 Dijitalleşen Oyun ve Özellikleri

Dijital oyunlar, internet bağlantısı gerektiren bilgisayarlar, konsollar, tabletler veya cep telefonları aracılığıyla oynanabilen; bunun yanı sıra, bu tanım, internet bağlantısı gerektirmeyen ve cihazlar üzerinde çevrimdışı oynanabilen oyunları da kapsamaktadır. Bu oyunlar, sadece bir oyuncu tarafından oynanabildiği gibi, birden fazla oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (MMORPG) gibi daha karmaşık yapıları da içerebilmektedir. MMORPG türü, aynı anda bir milyondan fazla oyuncunun etkileşimde bulunduğu, başlangıç ve bitiş süresi belirli olmayan, oyuncu kadrosunun sürekli değiştiği evrimsel bir oyun ortamı olarak tanımlanmaktadır (OECD, 2005).

Dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran temel özellik, bu oyunların mobil cihazlar ve diğer yeni medya türleri ile bütünleşerek oynanabilmesidir. Dijital oyunlar, küresel ölçekte bireylerin gündelik yaşamlarında tükettiği kültürel ürünler arasında önemli bir yer edinmiş durumdadır. Farklı yaş gruplarındaki bireyler, günlük yaşamlarının belirli bir bölümünü bu oyunlara ayırmaktadır (Binark, 2008).

Dijital oyunlar, bilgisayar, oyun konsolları, android telefon uygulamaları ve benzer bir çok aygıt ile kendi kuralları olan çevrimiçi ve çevrimdışı bir çok farklı oyunculara veya yapay zekaya karşı içerisinde rekabet, yarış, problem çözme, planlama, rol yapma, sosyalleşme, aksiyon, strateji, macera, simülasyon gibi bütünleşik yapılar barındıran sayısal yazılım uygulamalarıdır. Dijital oyun kavramı, bilgisayarlar, mobil cihazlar, mobil ağlar, oyun konsolları ve video platformları üzerinde oynan, etkileşimli ve elektronik temelli oyunları içeren geniş bir terim olarak tanımlanabilir.

Teknolojideki gelişmeler, dijital oyunların kapsamının giderek genişlemesine olanak sağlamıştır. Dijital oyunlar, bilgisayar tabanlı, metin veya görsellik odaklı olarak tasarlanmakta ve PC, oyun konsolu veya benzeri elektronik platformlar üzerinden tek veya çok oyuncu tarafından oynanabilmektedir. Bu oyunlar, hem fiziksel hem de çevrimiçi ağlar aracılığıyla erişilebilen boş vakit ve keyifli zaman geçirme etkinliklerini kapsamaktadır. (Dijital Oyunlar Raporu, 2020).

Rose (2012) dijital oyunların, fizik, yapay zekâ, ses, animasyon ve grafik gibi temel işlevleri sağlayan oyun motorları aracılığıyla yapılandırıldığını belirtmektedir. Bu bağlamda, dijital oyunlar yalnızca teknik bir ürün olarak değil, aynı zamanda kullanıcıya eğlence sunan bir medya formu olarak da değerlendirilebilir.

Dijital ortamda oynanan oyunlar, eğlence amaçlı medya sunumları olarak karşımıza çıkmaktadır. Video oyunları kategorisine giren dijital oyunlar, arcade (Atari) oyunlarından başlayarak, günümüzde çeşitli dijital teknolojiler aracılığıyla oynanan tüm oyun biçimlerini içine alan kapsamlı bir medya alanı olarak tanımlanabilir (Binark, 2005; Binark ve Sütçü, 2008). Bu çerçevede dijital oyunlar, video ve bilgisayar temelli oyunları içeren; amaçları, etkileşim düzeyleri, kural sistemleri, oyuncu tepkilerine yanıt veren mekanizmaları, anlatı yapıları ve ortaya koydukları sonuçlar doğrultusunda tanımlanan etkileşimli dijital ortam olarak değerlendirilmektedir. (Plass, 2015).

Teknolojik gelişmeler ile beraber mobil ortamlarda oynana oyunlar da etkileşimli dijital oyun kapsamına dahil olmuştur. Dijital oyun araçları, günümüzde cep telefonları üzerindeki mobil uygulamalardan son nesil konsol ve bilgisayarlara kadar geniş bir kullanım alanı bulmuş ve kalıcı bir yer edinmiştir (Dijital Oyunlar Raporu, 2020). Mobil akıllı telefon oyunları, el tipi oyun konsolları ve kişisel dijital asistanlar (PDA) gibi taşınabilir cihazlar üzerinden oynanan oyunları önemli bir rekabet düzeyine ulaşmıştır. Dijital oyunları analiz ederken, oyun tasarım aşamalarında da önem verilmelidir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle görsel/işitsel materyaller ile dijital grafikler, dijital oyunlara olan ilginin yükselmesinde önemli bir etkiye sahiptir. Oyuncunun oyun katılımını ve etkileşimini sürdürebilmesi için gerekli tasarım özelliklerin bulunması önemlidir. Bostan ve Tıngöy (2015), bir sanal dünyanın oyuncular için tatmin edici olabilmesi adına gerçekçi, inandırıcı, anlaşılır ve etkileşimli olmasının; ayrıca oyuncunun ortamda varlığını hissetmesi ve özgür seçimler yaparak sanal dünyayı kontrol edebilme duygusunu deneyimlemesinin kritik bir rol oynadığını vurgulamaktadır.

1.3.4 Dijital Oyun Türleri

Dijital teknolojinin sürekli yenilenmesi ve gelişimi, dijital oyunların kategorik yapısının ve türsel çeşitliliğinin giderek genişlemesine yol açmıştır. Bu genişlemeye paralel olarak, 2020 Dijital Oyunlar Raporu'nun sunduğu veriler doğrultusunda, dijital oyun temel olarak dört ana kategoriye ayrılmaktadır. Bunlar mobil oyunlar, çevrimiçi oyunlar, masaüstü oyunlar ve konsol oyunlarıdır. Bu kapsamda oyun türleri şu şekilde gruplandırılabilir:

Konsol Oyunları: Konsol oyunları, öncelikli olarak video oyunları oynamak amacıyla tasarlanmış özel cihazlarda oynanmaktadır. Oyuncular, kontrol düğmeleri ve kumanda

kollarına sahip cihazları kullanarak oyunla etkileşime geçerler. Geçmişten günümüze, konsol tabanlı dijital oyunlar ve bu oyunların sosyal etkileşim açısından sunduğu örnekler arasında Sony PlayStation, Nintendo GameCube, Nintendo Wii ve Microsoft Xbox yer almaktadır (Dijital Oyunlar Raporu, 2020).

Masaüstü Oyunlar: Bilgisayarların yaygınlaşması, masaüstü oyunlarının gelişim sürecinde önemli bir etkiye sahiptir. Bu oyunlar, CD veya DVD'leri aracılığıyla veya internet üzerinden oynanabilmektedir. Oyuncular klavye, direksiyon ve fare gibi kontrol araçları ile oyun içi hareket ve yönlendirmeyi sağlayabilmektedir (Dijital Oyunlar Raporu, 2020).

Çevrim İçi (online) Oyunlar: Çevrimiçi oyunları, sanal ağ bağlantısı aracılığıyla mobil ağ üzerinde bireysel ya da fazla oyuncularla oynanabilen dijital oyunlardır. Teknolojik gelişmeler sayesinde bu oyun türü, dünya genelinde farklı yaş ve kültürlerden bireylerin aynı platformda etkileşim kurabildiği küresel bir oyun biçimine dönüşmüştür (Dijital Oyunlar Raporu, 2020).

Mobil Oyunlar: Mobil teknolojilerin ilerlemesi, bireylerin yanlarında taşıyabildikleri akıllı tablet ve telefon gibi cihazların yaygınlaşmasıyla birlikte oyun teknolojileri alanında çağdaş bir dönemin başlamasında etkili olmuştur. Mobil oyunlar, taşınabilir cihazlar üzerinde oynanmak üzere tasarlanmış, dijital etkileşimli eğlence yazılımlarıdır. Bu oyunlar, kullanıcıların internet bağlantısına bağlı olarak çevrimiçi veya bağımsız biçimde çevrimdışı oynayabilmesine imkân tanır. Ayrıca, erişim modeli bakımından ücretli veya ücretsiz olarak sunulabilir (Dijital Oyunlar Raporu, 2020).

Binark ve Bayraktutan-Sütçü'nün oyunlara ilişkin sınıflandırması (akt. Sucu, 2021) aşağıda ayrıntılı biçimde ele alınmaktadır. Bu kapsamda oyun türleri şu şekilde gruplandırılabilir:

Aksiyon Oyunları: Aksiyon türündeki oyunlar, genellikle aksiyon filmlerinin temel dinamiklerini yansıtan, hız ve hareket unsurlarının ön planda olduğu oyunlardır. Bu oyunlarda sıklıkla çatışma, mücadele ve şiddet temaları işlenmektedir. Oyuncudan hızlı tepki verme, çeviklik ve dikkat bekleyen bu türde, Super Mario ve Half-Life gibi örnekler öne çıkmaktadır.

Macera Oyunları: Macera oyunları, keşif yapma, araştırma ve bulmaca çözme gibi unsurların ön planda olduğu, hikâye temelli bir video oyun türüdür. Bu oyunlarda

oyuncu genellikle bir anlatı içerisinde ilerler ve karakterin yaşadığı olaylar aracılığıyla oyun dünyasını keşfeder.

Rol Yapma / Canlandırma Oyunları: Bu tür oyunlarda oyuncular, belirli bir senaryo veya kurgu içinde tanımlanmış karakterlerin rollerini üstlenirler. Oyuncu, seçtiği karakterin özelliklerini benimseyerek oyun dünyasında etkileşimde bulunur. Özellikle Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (MMORPG), çocuklar ve gençler arasında hızla yaygınlaşan dijital oyun türlerinden biridir. Yapılan araştırmalar, bu oyunların bazı durumlarda bağımlılık belirtileriyle ilişkilendirilebileceğini göstermektedir. Oyuncuların, oyun oynamaya aşırı odaklanmaları, bu süreyi gizlemeleri, diğer etkinliklere ilgilerini yitirmeleri, aile ve arkadaş çevrelerinden uzaklaşmaları ve oyunu psikolojik bir kaçış aracı olarak kullanmaları bu belirtiler arasında sayılmaktadır (Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007; Leung, 2004).

Simülasyon Oyunları: Simülasyon türü oyunlar, gerçek yaşam deneyimlerini sanal ortama en yakın biçimde aktaran oyunlardır. Bu tür oyunlarda oyuncular, çeşitli meslekleri veya gerçek yaşam senaryolarını deneyimleyerek belirli durumları kontrol etme olanağı bulurlar. Power Matrix, Train Simulator ve Bus Simulator bu türün öne çıkan örneklerindendir. Simülasyon oyunları, farklı platformlarda stratejik düşünme ve problem çözme becerilerini desteklerken, kullanıcıya gerçek dünyadaki süreçlere benzer deneyimler sunmayı amaçlamaktadır.

Spor Oyunları: Spor oyunları, gerçek hayattaki spor dallarının sanal ortama aktarılmasıyla oluşturulan oyun türleridir. Bu oyunlarda, futbol, basketbol, tenis, yüzme veya ralli gibi farklı spor branşlarının kuralları ve dinamikleri, dijital bir platform üzerinde simüle edilerek oynatılmaktadır. Oyuncular, seçtikleri spor dalına uygun stratejiler geliştirerek hem bireysel hem de takım temelli performans sergileyebilmektedir. Bu tür oyunlar, sporun rekabetçi doğasını dijital ortamda yeniden üretmeyi amaçlamakta ve kullanıcıya etkileşimli bir deneyim sunmaktadır.

Strateji Oyunları: Strateji oyunları, oyuncuların planlama, kaynak yönetimi ve taktiksel düşünme becerilerini kullanmalarını gerektiren oyun türleridir. Bu oyunlar genellikle iki alt kategoriye ayrılmaktadır:

□ **Gerçek Zamanlı Strateji (RTS) Oyunları:** Bu oyun türünde tüm oyuncuların eylemleri aynı anda gerçekleşir ve oyun ilerledikçe kararlar anlık olarak uygulanır. Oyuncular, kaynak yönetimi, birim üretimi ve stratejik konumlandırma gibi unsurları

gerçek zamanlı olarak kontrol ederek rakipleriyle etkileşime girer. Bu tür oyunlar, hızlı düşünme, anlık karar verme ve koordinasyon becerilerini ön plana çıkarır.

□ Sıra Tabanlı Strateji (TBS) Oyunları: Bu türde oyuncular, hareketlerini ve kararlarını belirli sıra döngüleri içinde gerçekleştirir. Her oyuncu, diğerlerinin hamlelerini bekledikten sonra kendi stratejisini uygular. Sıra tabanlı strateji oyunları, daha planlı ve düşünülmüş karar alma süreçlerini teşvik eder, oyuncuların uzun vadeli stratejik düşünmesini gerektirir.

Devasa Çevrimiçi Sayısal Oyunlar: bu oyunlar 1978 yılında Mud adı ile piyasaya girmiştir. Başlangıçta sınırlı bir kullanıcı kitlesine hitap eden bu oyunlar, zamanla teknolojik gelişmelerin etkisiyle popülerlik kazanmış ve geniş bir oyuncu topluluğu tarafından benimsenmiştir (Sucu'dan akt., Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008, 2021).

Dijital oyun türlerinin tercih edilmesinde, bireylerin kişisel ilgi alanları, önceki deneyimleri ve kültürel bağlamlarla kurdukları ilişkiler önemli bir rol oynamaktadır. Oyuncuların oyun seçimleri, yalnızca oyun mekaniği veya görsel tasarım gibi teknik özelliklere değil, aynı zamanda bireysel değerler, alışkanlıklar ve toplumsal normlarla uyumlarına da bağlıdır. Bu bağlamda, dijital oyun deneyimi, hem bireysel hem de kültürel faktörlerin etkileşimi sonucu şekillenmektedir.

1.4 Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık, olası sonuçlara bakılmaksızın bir davranışın sürekli olarak tekrar edilme ihtiyacıdır (Griffiths, 1995). Bağımlılık denildiğinde genellikle madde veya alkol bağımlılığı akla gelse de, teknoloji ve internetin hızlı gelişimi ile dijital oyun bağımlılığı giderek daha yaygın bir sorun haline gelmektedir. Weinstein (2010), dijital oyun bağımlılığını, bireyin günlük hayatın olumsuz yönde etkileyen, zorlayıcı ve aşırı düzeyde dijital oyun oynama davranışı olarak tanımlamaktadır. Bu çerçevede dijital oyun bağımlılığı, kişinin bir oyunu uzun zaman vazgeçememesi, oyunu gerçek hayatı ile bütünleştirmesi, günlük görev ve sorumluluklarını ihmal etmesi ve oyun oynamayı diğer etkinliklerin önüne alması olarak tanımlanabilir (Arslan vd., 2015).

Bağımlılık, bir maddenin, olgunun ya da nesnenin amaç dışı ve kontrolsüz biçimde, giderek artan miktarlarda tüketilmesiyle ortaya çıkan bir durumdur. Bu süreçte birey, günlük yaşamında olumsuz sonuçlar yaşamasına rağmen söz konusu kullanımı sürdürür ve azaltma ya da bırakma girişimlerinde yoksunluk belirtileri gözlemlenir. Bağımlılığın

gelişiminde genetik yatkınlık, psikolojik özellikler, sosyal çevre ve çevresel etmenler etkili rol oynamaktadır. Bağımlılığın temelinde, bireyin tekrar kullanma eğilimini tetikleyen ve bağımlılık oluşturan unsurun haz verici etkisi yer almaktadır (Uğurlu ve ark., 2012).

İnternet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve bilgisayar bağımlılığı gibi teknoloji kaynaklı bağımlılıklar, davranışsal bağımlılıklar kapsamında değerlendirilmektedir ve bu bağımlılık türleri birbirleriyle ilişki göstermektedir. Griffiths (1999), internetin tek başına bağımlılık yaratmadığını, kullanıcıların internet üzerinde gerçekleştirdikleri kumar, alışveriş veya oyun gibi etkinliklere bağımlı olduklarını vurgulamaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı, bir tür dijital bağımlılık olarak son zamanlarda özellikle ergenlik dönemindeki gençlerde sıklıkla görülen bir sorun haline gelmiştir (İrmak ve Erdoğan, 2016).

Belirli ve ortak bir tanıma sahip olmamakla birlikte, dijital oyun bağımlılığı genel olarak “davranışsal bağımlılığın” bir alt türü olarak değerlendirilmektedir. Bu bağımlılık türü, bireyin uzun süreler boyunca oyun oynamayı kontrol edememesi, olumsuz sonuçlara rağmen bu davranışı sürdürmesi ve oyuna yönelik yoğun bir zihinsel meşguliyet göstermesi biçiminde tanımlanabilir. Dijital oyun bağımlılığı; bireyin oyunu bırakmak istemesine karşın bunu başaramaması, sanal dünya ile gerçek yaşam arasında sınırları bulanıklaştırması, sorumluluklarını ihmal etmesi ve günlük yaşamda oyunu diğer etkinliklerin önüne koymasıyla karakterize edilmektedir (Horzum, 2011).

Teknolojideki bağımlılığının bir alt boyutu olarak ele alınan dijital oyun bağımlılığı, bireyin dijital oyunlar ile ilgili ısrarlı, tutarsız ve denetim dışı bir oyun oynama davranışı sergilemesi şeklinde tanımlanmaktadır (Gökçearsan & Durakoğlu, 2014). Bu durum her yaş grubunda görülebilmekle birlikte, özellikle ergenlerde daha yaygın bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Ergenlerde uzun süreli oyun oynama, sorumlulukların aksaması, sosyal ilişkilerin zayıflaması ve dijital oyunların geleneksel oyunların yerini alması, dijital oyun bağımlılığının en belirgin göstergeleri arasında yer almaktadır (Horzum, 2011).

Ivan Illich'in öne sürdüğü düşünceye göre, gelişen teknoloji, toplumlar için sadece hayatın ayrılmaz bir parçası olmakla kalmayıp aynı zamanda sınırları zorlayabilen bir faktör haline gelebilir. Teknolojik ürünler, toplumlar tarafından vazgeçilmez birer unsur olarak kabul edildiğinde, bu durum teknolojinin toplumun siyasi, kültürel ve sosyal

yapıları üzerinde belirleyici bir etki yarattığını gösterir ancak teknolojinin bu vazgeçilmezliği, her zaman olumlu sonuçlar doğurmaz. Günümüzde, teknolojinin getirdiği avantajlar kadar sorunları da göz ardı edilemez hale gelmiştir. Özellikle internet, bilgisayarlar ve televizyon gibi teknolojik araçların bilinçsiz ve denetimsiz kullanımı, bireylerde bağımlılık sorunlarının artmasına yol açmıştır. Bu bağlamda, teknolojinin rolü ve etkisi konusunda düşünme vakti gelmiştir (Illich, 2011: 30).

Bireylerin gündelik yaşamlarının iş gereklilikleri dışında kalan zamanlarında teknolojik cihazlara olan bağımlılıkları, bazı sorunların ortaya çıkmasına yol açmıştır. Teknoloji kullanımının artmasıyla birlikte, "teknolojik bağımlılık" kavramı gündeme gelmiş ve 1990 yılında tıp literatüründe yerini almıştır. Bu bağımlılığın artışıyla birlikte, bireylerin zorunlu görevleri ihmal etme ve sorumluluklarını yerine getirmeme eğilimleri gözlemlenmektedir. Günümüzde dijital oyunlar, yaygın bir eğlence ve zaman geçirme aracı olarak önem kazanmıştır. Birçok insan için oyunlar, stres atmak, eğlenmek ve sosyal bağlantılar kurmak için ideal bir platform sağlar. Ancak, bazı insanlar için dijital oyunlar bir bağımlılık haline gelebilir. Dijital oyun bağımlılığı, kişinin oyunlara aşırı derecede zaman ayırması, oyun oynamaya karşı kontrolünü kaybetmesi ve diğer önemli yaşam alanlarını etkilemesi durumunda ortaya çıkar (World Health Organization, 2018).

Dijital oyunların bağımlılık potansiyeli, içerdikleri bazı özelliklerden kaynaklanır. Örneğin, oyunlar sürekli ödüller sunar ve oyunculara ilerleme kaydetme imkânı sağlar. Bu, beyindeki ödül sistemi üzerinde etkili olabilir ve kişilerin oyunlara daha fazla zaman harcamasına neden olabilir. Oyunlar ayrıca sosyal bağlantılar ve rekabetçi ortamlar sunar. Oyuncular, arkadaşlarıyla veya çevrimiçi topluluklarla etkileşimde bulunabilir, yarışmalara katılabilir ve liderlik tablolarında yüksek puanlar elde etmek için çaba sarf edebilir. Bu sosyal ve rekabetçi unsurlar, oyuncuları daha fazla oynamaya teşvik eder (King, Delfabbro ve Zwaans, 2017: 7).

Her geçen gün, dijital bağımlılık terimi daha fazla gündemde ve önemli hale gelmektedir. Dijital bağımlılık, toplumun her kesimini etkileyebilir; ancak en fazla çocuklar ve gençler bu etkiden nasibini almaktadır. Teknoloji ile tanışma yaşlarına bağlı olarak, farklı nesiller arasında ortaya çıkan yeni terimler ve deneyimler bulunmaktadır. Örneğin, teknolojiyle büyüyen ve bu araçları doğal bir şekilde benimseyen kişilere "dijital yerliler" denirken, teknolojiye daha sonradan adapte olan kişiler "dijital göçmenler" olarak adlandırılırlar. "Dijital yerliler" olarak kabul edilen grup, genellikle çocuklar ve 20-35 yaş arasındaki genç yetişkinleri içermektedir. Bağımlılık açısından

ele alındığında, "dijital yerliler", özellikle çocukluk dönemlerinde başlayan kontrolsüz teknoloji kullanımına daha fazla maruz kaldıkları için bağımlılık riskini taşıma eğilimindedir (Dinç, 2018).

Dijital bağımlılık kavramı, ilk bakışta insanlar arasında büyük bir endişeye neden olmayabilir, ancak aslında durum çok daha karmaşıktır. Psikolog Dr. Peter Whybrow, teknolojik bağımlılığı "elektronik kokain" olarak tanımlamış ve bu bağımlılığın ciddi sonuçlara yol açabileceğine dikkat çekmiştir. Dijital veya teknolojik bağımlılık, diğer bağımlılık türleri gibi, erken müdahale edilmediği takdirde derin yaralar açabilir. Birey, bu tür bağımlılığa karşı etkili bir şekilde mücadele etmez veya zamanında tedavi almazsa, iletişim sorunları, iş performansında düşüş, başarısızlık ve sorumlulukların yerine getirilmemesi gibi olumsuz sonuçlarla karşı karşıya kalabilir (Dilci, 2015).

Eğlence Yazılımları Derneği (ESA) tarafından yayımlanan araştırma sonuçları, dünya genelinde dijital oyun oynayan bireyler arasında en yüksek oran 18-34 yaş aralığındaki grupta görülmektedir. Amerika Birleşik Devletleri'nde her yaştan yaklaşık 215,5 milyon kişi etkin olarak dijital oyunları oynamaktadır. Bu kitlenin %62'sini erkekler, %48'ini ise kadınlar oluşturmaktadır. Araştırma verileri, dijital oyun oyuncularının haftada en az bir saat oyun oynadıklarını göstermektedir.

Sanal ortamda oynanan dijital oyunlar, kendi kurallarıyla sınırlı ve gerçek dünyadan bağımsız eğlence yerleridir (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002). Sanal alanda konsol oyunları, çevrim içi oyunları ve bilgisayar oyunları olarak sınıflandırılırlar. Aksiyon, macera, simülasyon, strateji, spor ve ağ gibi çeşitli türleri vardır. Tek veya çok oyuncuyla oynanabilirler. Bazı oyunların iletişimsel ve etkileşimli boyutları vardır (Gürçan, Özhan ve Uslu, 2008).

Teknolojik bağımlılıklar giderek artan bir araştırma ilgisi alanı haline gelmiştir ve kimyasal olmayan (yani davranışsal) bağımlılıklar olarak kavramsallaştırılmıştır (Kuss ve Billieux, 2017). Dahası, aktif veya pasif olarak gerçekleştirilebilirler (Widyanto ve Griffiths, 2006). Örneğin, televizyon bağımlılığı pasif bir teknolojik bağımlılıktır, oysa akıllı telefon bağımlılığı ve internet bağımlılığı aktif teknolojik bağımlılıklardır (Griffiths, 2017). Akıllı telefonların, tabletlerin ve dizüstü bilgisayarların kullanımının artması nedeniyle çevrimiçi bağımlılıklar hızla artmıştır.

Çevrimiçi oyun oynamak, bireyleri sık sık ve uzun süreler boyunca çevrimiçi oyun oynamaya yönlendirebilir ve bu da bağımlılık riskine yol açabilir (Luciana, 2010 ; Sachdeva ve Verma, 2015).

Akıllı telefonların ve dijital cihazların kullanım oranı dünya genelinde olduğu gibi Türkiye’de de hızla artış göstermektedir. Türkiye İstatistik Kurumu’nun (TÜİK) 2021 de Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması verilerine göre, 16-24 yaş aralığındaki bireylerde internet kullanımı oranı %97,1 olarak belirlenmiştir. Bu oran cinsiyetlere göre incelendiğinde, genç kadınlarda %95,6, genç erkeklerde ise %98,4 olarak rapor edilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı, yalnızca oyun oynama süresinin uzunluğuna bağlı olarak ortaya çıkan bir durum değildir; yani teknolojik cihazlar başında uzun süre vakit geçiren her oyuncunun bağımlı olacağı söylenemez. Bu bağlamda, bağımlılığın değerlendirilmesinde bireysel davranış örüntüleri, psikolojik etmenler ve oyunla kurulan ilişki göz önünde bulundurulmalıdır. Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından hazırlanan ve Mayıs 2013’te yayımlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5 (DSM-5) kapsamında, dijital oyun bağımlılığı "İnternette Oyun Oynama Bozukluğu" (Internet Gaming Disorder) olarak tanımlanmış ve üçüncü araştırma ekinde incelemeye alınmıştır. Bu sınıflandırma, dijital oyunların olası psikolojik etkilerinin sistematik olarak araştırılmasını ve bağımlılık kriterlerinin belirlenmesini amaçlamaktadır. Dijital oyun bağımlılığı, bireyin normal yaşam aktivitelerinin bozulma düzeyine bağlı olarak hafif, orta veya şiddetli biçimde kendini gösterebilir. Bozukluğun şiddeti düşük olan kişilerde günlük yaşamda belirgin bir aksama gözlenmezken, şiddeti yüksek olan bireyler teknolojik cihazlar başında aşırı zaman geçirerek sosyal ilişkilerini, iş yaşamını veya akademik faaliyetlerini olumsuz etkileyebilir (DSM-5, 2013). Bu çerçevede, bir etkinliğe uzun süre zaman ayrılması tek başına bağımlılık tanısı için yeterli bir kriter olarak kabul edilmez. DSM-5’e (2013) göre, bağımlılık tanısı için belirtilen kriterlerden en az beşinin bir arada gözlemlenmesi, klinik olarak anlamlı sorunların ortaya çıkmasına işaret edebilir.

DSM-5’e göre Dijital Oyun Bağımlılığı (İnternette Oyun Oynama Bozukluğu) kriterleri:

1. Oyunlarla aşırı zaman geçirme: Birey, önceki oyunları düşünür veya bir sonraki oyunu oynamak için bekler; oyun günlük yaşamda merkezi bir rol oynar.

2. Geri çekilme belirtileri: İnternet oyunu oynarken bağlantı kesildiğinde sinirlilik, kaygı veya üzüntü gibi duygusal tepkiler ortaya çıkar.
3. Tolerans: Oyun oynama süresini artırma ihtiyacı duymak, daha fazla zaman harcama gerekliliği hissetmek.
4. Kontrolü sağlama güçlüğü: Oyun oynama davranışını sınırlamada veya durdurmada başarısız girişimler.
5. İlgi kaybı: Oyun oynama nedeniyle daha önce keyif alınan alışkanlık ve etkinliklere ilginin azalması.
6. Olumsuzluklara rağmen devam etme: Psikolojik olumsuzlukları bilmesine rağmen oyun oynamaya devam etme.
7. Yalan söyleme: Oyun süresi veya oynama alışkanlıkları hakkında aile bireylerine, terapistlere veya başkalarına yalan söyleme.
8. Duygusal kaçış: Olumsuz psikolojik durumları hafifletmek veya kendini rahatlatmak amacıyla oyun oynama (ör. çaresizlik, suçluluk, kaygı).
9. Hayati alanlarda risk: Oyun oynama nedeniyle önemli sosyal ilişkiler, kariyer veya akademik fırsatları riske atma veya kaybetme.

Griffiths (1996), teknoloji bağımlılığını davranışsal bağımlılık kapsamında ele alarak, bu tür bağımlılıkların tanısal ölçütlerini altı temel boyutta tanımlamıştır. Bunlar şunlardır:

1. Salience (Öncelik): Bağımlılık yaratan davranışın bireyin yaşamında en merkezi hâle gelmesi ve diğer tüm faaliyetlerin önüne geçmesi.
2. Mood modification (Duygu değişimi): Söz konusu eylemin bireyin ruh hâli ve duygusal durumunu olumlu yönde değiştirmek için bir baş etme stratejisi olarak kullanılması.
3. Tolerans: Bireyin aynı duygusal etkiyi elde edebilmek için davranışı daha fazla ve sık gerçekleştirme ihtiyacı duyması.
4. Withdrawal symptoms (Geri çekilme belirtileri): Davranış kesildiğinde hoş olmayan psikolojik veya fiziksel durumların ortaya çıkması.
5. Conflict (Çatışma): Bağımlılık nedeniyle bireyin iş, sosyal çevre veya kendi iç dünyasıyla yaşadığı olumsuz çatışmalar.

6. Relapse (Tekrar): Bireyin bağımlılık davranışını bırakmaya çalışmasına rağmen tekrar etmesi.

Griffiths'in bu modeline göre, bir bireyin teknoloji bağımlılığı değerlendirilirken yalnızca davranışın sıklığı değil, bu altı boyutun birlikte ele alınması gerekmektedir. Bu ölçütler dikkate alındığında, bir çocuğun dijital oyun bağımlısı olup olmadığının değerlendirilmesi, yalnızca oyun oynama süresi veya sıklığına bakılarak yapılamaz. Bağımlılık düzeyinin belirlenmesinde farklı psikometrik ölçekler ve testler kullanılabilir. Bunun yanı sıra, bireyin kendi değerlendirmeleri ile birincil sosyal destek sistemi ve çevresindeki kişilerin gözlemleri, bağımlılık belirtilerinin anlaşılmasında önemli göstergeler sunmaktadır. Bu çok boyutlu yaklaşım, yalnızca ölçüm araçlarına dayanmak yerine, kişinin davranışlarını sosyal ve duygusal bağlamıyla birlikte değerlendirmeyi mümkün kılar. Çocuğun bilgisayar veya diğer teknolojik cihazları gereğinden fazla kullanması, akademik performansındaki düşüş, uyku ve beslenme düzeninde bozulmalar ile aile ve sosyal çevresiyle olan ilişkilerinde aksaklıklar gibi göstergeler, dijital oyun bağımlılığının değerlendirilmesinde dikkate alınan önemli belirtiler arasında yer almaktadır. Bu belirtiler, yalnızca davranışsal ölçütler değil, aynı zamanda çocuğun günlük yaşam işlevselliğini ve sosyal etkileşimlerini de yansıtan kapsamlı bir değerlendirme sürecinin parçasını oluşturmaktadır.

İnsanların dijital oyun bağımlısı olma nedenleri incelendiğinde çeşitli etmenler dikkat çekmektedir. Örneğin, Wan ve Wen (2013) tarafından ergenlerin dijital oyun bağımlılığı üzerine yapılan çalışmalarda, bağımlılık düzeyini etkileyen çeşitli faktörler ve gözlemler incelenmiş ve önemli bulgular elde edilmiştir:

Wan ve Wen (2013) tarafından ergenlerin oyun bağımlılığına ilişkin belirlenen bulgular:

1. Psikolojik ihtiyaçlar ve motivasyonlar:

o Eğlenme ve boş vakit değerlendirme: Oyunlar, ergenler için eğlence ve boş zamanı değerlendirme aracı olarak kullanılmaktadır.

o Duygusal başa çıkma: Oyunlar, izolasyon, can sıkıntısı, stres, öfke veya hayal kırıklığı gibi olumsuz duyguların boşaltılmasında bir baş etme stratejisi olarak işlev görmektedir.

o Gerçeklikten uzaklaşma: Oyunlar, ergenlere günlük yaşamın sorunlarından geçici olarak uzaklaşma ve sanal bir dünyada farklı deneyimler yaşama olanağı sağlamaktadır.

o Kişiler arası ve sosyal gereksinimlerin tatmini: Oyunlar, arkadaş edinme, dostlukları güçlendirme ve aidiyet hissetme gibi sosyal ihtiyaçların karşılanmasına katkı sağlamaktadır.

o Başarma ihtiyacı: Ergenler oyunlar aracılığıyla hedeflere ulaşma ve başarı deneyimi yaşama fırsatı bulmaktadır.

o Heyecan ve meydan okuma ihtiyacı: Oyunlar, risk alma ve yeni zorluklarla karşılaşma yoluyla heyecan ve merak duygusunu tatmin etmektedir.

o Güç ihtiyacı: Oyunlar, üstün olma duygusu, kontrol etme isteği ve kendine güveni artırarak güç ihtiyacını karşılamaktadır.

2. Bağımlıların yaşamına odaklanma:

Görüşme yapılan çocukların çoğu, bilgisayar oyunlarının olmadığı bir hayatı “karanlık” ve “sıkıcı” olarak tanımlamış; oyunları yaşamlarının merkezi hâline getirdiklerini ifade etmişlerdir.

3. Sanal kendi ve gerçek kendisinin etkileşimi:

Çocuklar, oyunlarda gerçek yaşamda gerçekleştiremedikleri davranışları sergileyebilmekte ve farklı rollere girebilmektedir. Bu durum, gerçek yaşamlarındaki zayıf yönlerini telafi etme ve kendilerini tatmin etme amacı taşımaktadır.

4. Telafi edicilik veya derin memnuniyet:

Çevrimiçi oyunlar, çocukların sosyal iletişim ihtiyaçlarını karşılamada bir araç olarak işlev görmektedir; bağımlılar, farklı kişilerle ilişki kurma gereksinimlerini oyunlar aracılığıyla tatmin edebilmektedir.

5. Kendi-yansımaları:

Bağımlılar, oyunlar aracılığıyla daha fazla güç ve başarı elde etmeyi arzulamakta ve bu amaçla bilinçsiz bir şekilde oyun oynayabilmektedir. Ancak bu başarı ve güç, gerçek yaşamda her zaman mümkün olmayabilmektedir.

Oyuncular, oyun ortamında elde ettikleri kontrol, üstünlük ve başarı hissini günlük yaşamlarına yansıtamazlar; bu durum, bağımlılıkla ilişkili psikolojik tatmin ile gerçek yaşamda karşılaşılan sınırlamalar arasında bir boşluk oluşturur.

1.5 Dijital Oyunların Yarattığı Sorunlar

Kullanıcıların tercih ettiği dijital oyunlar, zamanla bağımlılık geliştirme potansiyeline sahiptir ve bu durum, bireylerde farklı düzeylerde sorunların ortaya çıkmasına yol açabilmektedir. Bağımlılık, yalnızca oyun oynama süresinin artmasıyla sınırlı kalmayıp, psikolojik, sosyal ve akademik işlevsellik üzerinde olumsuz etkiler yaratabilir. Dijital ortamda oynana oyunların yol açtığı bu sorunlar, fiziksel olabileceği gibi psikolojik ve sosyal boyutlarda da kendini gösterebilmekte ve hatta e-hastalık olarak adlandırılan bir duruma yol açabilmektedir.

1.5.1 Fiziksel Sorunlar

Bilim ve teknolojiye yaşanan hızlı ilerlemeler, günlük yaşamın hemen her alanına nüfuz ederek dijital dünyanın önemini ve çekiciliğini artırmıştır. Bu gelişmeler doğrultusunda dijital ortamları kullanan bireylerin sayısı da hızla yükselmiştir. Dijital medya araçları, kullanıcıya çeşitli kolaylıklar sağlasa da uzun süreli ve kontrolsüz kullanım durumunda insan sağlığı üzerinde olumsuz etkiler oluşturabilmektedir. Bu araçlarla yoğun etkileşim hâlinde olan bireylerin çeşitli fiziksel rahatsızlıklarla karşılaştıkları görülmektedir. Bu sorunlar aşağıda ayrıntılı olarak ele alınmaktadır.

- Teknoloji bağımlılığı bulunan bireylerin, bağımlı oldukları dijital medya araçlarıyla haftalık ortalama 40 saatin üzerinde vakit geçirdikleri göz önünde bulundurulduğunda, uzun süre aynı beden pozisyonunda kalmanın çeşitli olumsuz fiziksel sonuçlara yol açtığı görülmektedir. Bu durum, özellikle kas ve eklem yapıları ile sinir sistemi üzerinde önemli düzeyde olumsuz etkiler ortaya çıkarmaktadır.
- Dijital medya araçlarının uzun süreli ve yoğun biçimde kullanılması, dijital bağımlılık düzeyinin artmasına yol açmakta ve bu durum epileptik nöbetlerin ortaya çıkma riskini yükseltebilmektedir (Tamer ve Koç, 2010).
- Uzun süreli dijital medya kullanımına bağlı olarak uyku düzeni bozulan bireylerin, uyanıklığı sürdürebilmek amacıyla çeşitli uyarıcı maddelere yöneldikleri; özellikle kafein tüketimini artırdıkları veya şeker içerikli besinlere daha sık başvurdıkları

görülmektedir. Bu durum ise zamanla farklı sağlık problemlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır.

- Dijital medya araçlarının aşırı ve uzun süreli kullanımı, yeni göz rahatsızlıklarının ortaya çıkmasına yol açabildiği gibi mevcut görme bozukluklarının şiddetinin artmasına da sebep olabilmektedir (Park, Kim ve Cho, 2008).
- İnternet tabanlı medya araçlarının aşırı biçimde kullanılması sonucunda bireylerde uyku düzeninde bozulmalar, genel bir halsizlik durumu, üst ekstremité ağırları ve görme sistemine dair rahatsızlıklar, multidisipliner problemler gibi çeşitli sorunların yaygın olarak görüldüğü ifade edilmektedir.
- Uzun süre ekrana maruz kalınması, gözlerde yorgunluk ve yanma hissinin ortaya çıkmasına neden olabilmektedir.
- Dijital bağımlılığın artmasıyla birlikte bireylerin fiziksel aktivite düzeyi belirgin şekilde azalmakta, bu durum ise obezite riskinin yükselmesine zemin hazırlamaktadır (Balta ve Horzum, 2008).
- Aşırı teknoloji kullanımıyla sonucunda ortaya çıkan dijital bağımlılık süreci; tıp literatüründe el bileğindeki sinirsel baskılanmayı ifade eden 'karpal tünel sendromu' gibi fizyolojik komplikasyonların oluşma riskinin tetikleyicilerinden biri olarak görülmektedir. (Işık, 2007).
- Dijital teknolojilerin kontrolsüzce kullanıma ilişkin bağımlılık, bireylerin günlük öz bakım alışkanlıklarında azalmaya ve bireysel hijyen eksikliklerine yol açarak, dolaylı olarak hastalıklara yakalanma riskini artırabilmektedir (Soule, Shell ve Kleen, 2003).
- Dijital içerik sunan teknolojiler vasıtasıyla, mesajlaşma sırasında tekrar eden rutin hareketlerin, zamanla el ve kollardaki kas, tendon ve sinir yapılarında hasara yol açabilmektedir (Tekayak ve Akpınar, 2017).

1.5.2 Psikolojik Sorunlar

İnternet ve teknoloji kullanımına yönelik bağımlılık, bireylerde yalnızca bedensel değil, aynı zamanda ruhsal sorunların da ortaya çıkmasına yol açabilmektedir. Konuyla ilgili yapılan araştırmalar, dijital teknoloji bağımlılığın bireylerde yalnızlık, kaygı, duygu durum dalgalanmaları, depresif eğilimler, karamsar olma ve gerçek yaşamdan uzaklaşma hissi gibi çeşitli psikolojik etkiler oluşturduğunu göstermektedir. Ayrıca,

dijital bağımlılığa yatkınlık gösteren veya problemlili dijital medya kullanımı olan bireylerin, altta yatan bazı psikolojik sorunlara sahip olabileceği de belirtilmektedir. Koroğlu ve arkadaşları (2006), internet bağımlısı bireylerde ek psikiyatrik rahatsızlıkların yüksek oranda görüldüğüne dikkat çekmiş ve bu ek hastalıkların tedavi edilmesi durumunda internet bağımlılığı belirtilerinin azalabileceğini veya ortadan kalkabileceğini ifade etmiştir. Dijital bağımlılığın yol açtığı ruhsal sorunlar aşağıdaki şekilde açıklanmaktadır.

- Sosyal medya platformlarında aşırı zaman harcayan kullanıcılar, onaylanma, izleme ve/veya dijital gözem gibi unsurlara aşırı önem vererek, kendi değerlerini büyük ölçüde başkalarının onları beğenme kriterlerine göre analiz edilebilmektedir (Tsai, Lin ve Tsai, 2001).
- Dijital iletişim araçları aracılığıyla sosyal medya hesaplarına her zaman erişilebilmesi, bireylerin hem kendi dijital profillerini hem de diğer kullanıcıların profillerini düzenli olarak kontrol etme eğiliminde bulunmalarına yol açmaktadır.
- Dijital bağımlılık, narsistik eğilimlere sahip ve kendini beğenmiş bireylerde çeşitli olumsuz etkilerin ortaya çıkmasına yol açabilmektedir.
- Dijital bağımlılık, bireylerin sanal ortamda istedikleri bilgi veya öğelere hızlı bir şekilde ulaşabilmelerine imkân tanıdığından, bekleme ve sabretme becerilerinin zayıflamasına yol açabilmektedir (Ögel, 2012).
- Kullanıcıların, dijital medya araçları aracılığıyla her türlü bilgiye kolay ulaşabileceklerini düşünmeleri, “İhtiyacım olan bilgiyi internetten bulurum” yaklaşımını benimsemelerine yol açmakta ve bu durum, öğrenme süreçlerinin etkin bir şekilde gerçekleşmesini engelleyebilmektedir (Jans, Hwang ve Choi, 2008).
- Sanal dünyanın vaat ettiği özgürlük alanı ile reel dünyanın sınırları arasındaki kronik uyumsuzluk, ileri derecedeki teknoloji bağımlılarında şiddetli bir varoluşsal krize yol açarak; bireyleri intihar girişimi gibi trajik sonuçlara sürükleyebilmektedir.
- Dijital bağımlılık, esasen gerçek yaşamı desteklemek amacıyla kullanılmaları vazgeçilmez dijital medya araçlarının fazla kullanımına bağlı olarak, kullanıcıların sanal gerçeklik içinde kaybolmasına ve gerçek yaşamdan uzaklaşmalarına yol açabilmektedir (Lam, Peng ve Mai, 2009).

- Dijital ortamın kısıtlamasız doğası, bireylerin istedikleri bilgiye ve başkalarının sosyal medya hesaplarındaki mahrem içeriklere kolayca ulaşabilmelerini sağlamaktadır. Bu durum, zamanla bireylerin mahremiyet algısını zayıflatmakta ve özel yaşamın ihlal edilmesini kolaylaştırmaktadır. Özel hayatın gizliliği ihlal edilen kişilerde ise çöküntüye yönelik duyguların ortaya çıkabileceği gözlenmektedir.
- Agresif tutum ve asabi davranışlar sergileme, şiddet eğilimi, sosyal izolasyon, vicdan ve duygusal eksiklik, yaratıcı düşünme yetersizliği, motivasyon düşüklüğü, yorgunluk, gerçek yaşamdan uzaklaşma isteği ile hayal ve gerçek arasında karışıklık yaşama gibi davranışsal belirtiler, kişilerde olumsuz duyguların ortaya çıkmasına yol açmaktadır.
- Dijital iletişim araçlarının sayısal artmasıyla birlikte, kullanıcılar dijital evrende başarı ve tatmin seviyesi arttıkça, dijital evren dışındaki etkinliklere katılım isteksizliği ve olumsuz tutum geliştirebilmektedirler (Dinç, 2015).
- Dijital ortam bağımlılığı, zamanla bireyin toplumdan soyutlanmasına, çevresiyle olan ilişkilerinin zayıflamasına ve sosyal etkinliklere katılmamasına yol açarak, sonuç olarak yalnızlık ve depresyon duygularının ortaya çıkmasına neden olabilmektedir.

1.5.3 Sosyal Sorunlar

Geniş bir perspektifle dijital bağımlılık, daha spesifik bir düzlemde ise çevrimiçi ağ bağımlılığı; bireyin öz denetim mekanizmasını yitirdiği durumlarda, toplumsal işlevselliğini ve sosyale yaşamlarını olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Her birey, mesleki kimliği ve karakteristik özellikleri ekseninde yapılandığı, toplumsal etkileşimlerini gerçekleştirdiği ve içerisinde varlık gösterdiği dinamik bir sosyal ekosistem içerisinde yer almaktadır. Nitelikli iletişim kurabilmenin temel koşulu, aktif bir zihinsel yapı ve sosyal ilişki becerisidir. Ancak teknolojinin aşırı ve yanlış kullanımı, bireylerin zihinlerini bağımlı oldukları dijital araçlara yönlendirerek yüz yüze iletişim kurma gereksinimini azaltmaktadır. Bu durum, sosyal ağlarda ve dijital platformlarda sanal iletişimi, gerçek iletişim yerine tercih etme eğilimini ortaya çıkarmaktadır. Örneğin, sanal dünyada kıtalar arası iletişim kurarken, aynı mahalledeki komşularını tanımamak mümkün olabilmektedir. Dijital ortamın sosyalleşme için farklı bir seçenek hâli olması, ertraftaki yaşantının içinden bireylerle buluşup muhabbet etmek yerine, yeni kişilerle dijital ortamda oyun oynamayı veya sanal ortamda çevrimiçi konuşmayı tercih etmesine yol açmaktadır. Sonuç olarak, bu durum bireylerin gerçek yaşamdan kopmasına ve yalnızlaşmasına neden olmaktadır (Makas, 2008).

Dijital bağımlılığın yol açtığı sosyal sorunlar aşağıda açıklanmıştır.

- Tanımadığı insanlarla dijital medya araçları üzerinden kolay ve güvenli olduğu düşünülen bir biçimde iletişim kurulabilmesi, bireylerin kendi sosyal çevresi ve aile yaşamında sorunlar yaşamasına yol açabilmektedir.
- Birey, kendi davranış kalıplarını değil, sanal dünyada gözlemlediği ve öğrendiği davranış kalıplarını benimsemekte ve kullanmaktadır (Ögel, 2012).
- Birey, toplumun içindeki örf, adet ve geleneklerinden ziyade, dijital ortamın normatif beklentileri doğrultusunda davranış sergilemektedir. Kolektif beklentilere aykırı hareket eden birey, bu kurallara uymadığı için sosyal çevresi tarafından dışlanma riskiyle karşı karşıya kalmaktadır.
- Bireyler, kendilerin kendi kimliklerini ve toplumsal imajlarını sergilerken, öne çıkarmak istedikleri niteliklerini abartma eğiliminde olabilmekte ve dijital ortamda oluşturdukları sahte kimlikler aracılığıyla karşı tarafın kendisine inanmasını sağlayabilmektedir. Ancak zamanla dijital anonimitenin ortaya çıkması, bireyin diğer insanlara olan güvenini olumsuz yönde etkileyebilmektedir.
- Bireylerin, özellikle sosyal medya hesaplarından paylaştıkları bilgilerin kendi bilgileri dışında başkaları tarafından görülebilmesi, mahremiyet algısında değişikliklere yol açmaktadır.
- Dijital bağımlılığın türlerinden biri olan televizyon bağımlılığı, bireyin pasiflemesine yol açmaktadır. Pasifleşen bireyde sosyal zekâ zamanla azalmakta ve bu durum kişiler arası ilişkilerde sorunların ortaya çıkmasına sebep olmaktadır.
- Bireyler, dijital ortamdan kopamadıklarından dolayı alternatif sosyal ortamlar geliştirme eğiliminde bulunmamakta ve bu durum sosyalleşmelerini engellemektedir. (Ögel, 2012).
- Sanal dünyada sosyyal yapıya sağladığı kontrol mekanizmaları büyük ölçüde ortadan kalkmaktadır. Bireyler, kendilerini sınırlamadan ve özgürce düşünce ve duygularını ifade etmektedir. Bu durum, günümüzde bireylerin bilişim suçlarına yönelmesine zemin hazırlamaktadır.

1.5.4 E-Hastalıklar

Bilgi ve iletişim araçlarına bütün ortamlarda erişilebilir olması, bireylerin bu araçlara bağımlı olma riskini artırmaktadır. Çevrimiçi platformda farklı dijital medya araçları aracılığıyla kolaylıkla ulaşabilen kullanıcı, çeşitli konuda hemen bilgi edinmekte ve araştırma isteğini giderebilmektedir.

Teknoloji alanındaki gelişim, kişilerin hem olumlu hem de olumsuz yönde etkilemektedir. Günümüzde toplumdaki insanların teknoloji ile bu denli iç içe bulunması, e-hastalığın meydana gelmesine zemin hazırlamıştır. Bu kapsamda, toplumda yaygın olarak rastlanan e-hastalıklar aşağıda belirtilmiş ve kısa bir şekilde açıklanmıştır.

Ego Sörfü: Bireyin, özellikle internet üzerindeki bireysel hesaplar dijital veri arama platformu arama motorları aracılığıyla kendi adıyla ilgili bilgilere ulaşmasıdır. Araştırmacılar, bu davranışı psikolojik sorunların temelini oluşturan bir durum olarak değerlendirmektedir (Tekayak ve Akpınar, 2017).

Nomofobi: Rutin yaşam döngüsünde sürekli dijital iletişim platformlarından yararlanan bireylerin, bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi akıllı cihazlara alıştıktan sonra bu araçlardan yoksun kalmaları durumunda yaşadıkları endişe ve huzursuzluk olarak tanımlanmaktadır (King vd., 2014). Günlük yaşam pratiklerini kolaylaştıran ve zamanla dijital bağımlılık oluşturan akıllı telefonların sağladığı olanaklara erişilemediği zaman bu rahatsızlık görülmektedir (Erdem ve Türen, 2017). Bu bağlamda, faaliyet gösteren kişinin belirli bir madde veya davranışın yokluğuna ilişkin tipik yoksunluk kaygısından ayrılmaktadır; bireyler, bağımlı olduğu cihazın varlığından bile endişe duymaktadır.

Siberhondrik: Bireylerin çeşitli bilgi içerikleri internet aracılığıyla ulaşabilmesiyle, sağlık sorunu yaşadıklarında olduklarında hekime başvurmak yerine internet üzerinden hastalıkları hakkında bilgi edinmeleri ve kendi kendilerine tanı koymaları durumudur (Tekayak ve Akpınar, 2017). Tıp alanındaki uzmanlık bilgisi ve yetkinliği veya ilgili alanda yeterli bilgiye sahip olmayan bireyler, bu durumu abartarak, bireyin yakın ilişkide bulunduğu kişilerin, sağlık durumlarıyla ilgili olarak da dijital iletişim teknolojilerinden yararlanmaktadır.

2 MATERYAL VE YÖNTEM

2.1 Materyal

2.1.1 Araştırmanın Amacı ve Türü

Bu çalışmanın temel amacı, Trabzon ilindeki devlet okullarında öğrenim gören lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini incelemektir. Araştırma, dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemeyi ve bu düzeylerin ilgili değişkenlerle olan ilişkilerini analiz etmeyi hedeflemektedir. Araştırma, tanımlayıcı niteliktedir. Araştırmada, mevcut durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi ve değişkenler arasındaki ilişkiyi belirlemeyi hedefleyen ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır.

Araştırma problemi

Lise öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri nedir ve bu düzeyler çeşitli demografik değişkenlere göre farklılık göstermekte midir?

Alt problemlerler

Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) puanlarının betimsel istatistikleri (ortalama, standart sapma) nasıldır?

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı puanları cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı puanları öğrenim gördükleri sınıf seviyesine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı puanları yaş gruplarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

Katılımcıların günlük dijital oyun oynama süreleri ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

En çok tercih edilen dijital oyun türüne göre katılımcıların bağımlılık puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmakta mıdır?

Hipotezler

H¹Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı puanları cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

H¹Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı puanları öğrenim gördükleri sınıf seviyesine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

H¹Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı puanları yaş gruplarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

H¹Günlük dijital oyun oynama süresi arttıkça katılımcıların dijital oyun bağımlılığı puanları istatistiksel olarak anlamlı bir artış olduğu görülür.

H¹Katılımcıların tercih ettikleri oyun türü ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

2.1.2 Araştırmanın Evren Ve Örneklemi

Araştırmanın verileri; 01-07 Haziran 2025 tarihleri arasında Trabzon il merkezindeki kamu lisesinde öğrenim gören 866 öğrenci evren grubunu oluşturmaktadır. Çalışmanın evreni Trabzon ilinin Akçaabat ilçesinde bulunan kamu lisesinde öğrenim gören 9., 10., 11. ve 12. sınıftaki öğrenciler olarak belirlenmiştir. Yaptığımız çalışmanın örneklemini, ankete gönüllü katılan 235 lise öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışmaya katılım göstermeyen veya anketi tamamlamayan bireyler araştırmamadaki toplanan verilere dâhil edilmemiştir. Araştırmada bağımlı değişken olarak Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) puanı, bağımsız değişkenler olarak ise öğrencinin yaşı, cinsiyeti, sınıfı, dijital oyun kullanım durumu ve tercih ettiği dijital oyun türü dikkate alınmıştır.

2.2 Yöntem

2.2.1 Araştırma Modeli

İlişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Cinsiyet, yaş, sınıfı, dijital oyun kullanım durumu, hangi dijital oyun türü tercih ediyor değişkenleri arasında dijital oyun bağımlılığına etkisi karşılaştırılmıştır.

2.2.2 Araştırma Grubu

Araştırmanın örneklemini, Trabzon'un Akçaabat ilçesindeki bir meslek lisesinde eğitimine devam eden 9., 10., 11. ve 12. sınıflarına devam eden öğrencileri kapsamaktadır. Araştırma kapsamında veri derleme süreçlerinde 235 öğrenciye ulaşılmıştır.

2.2.3 Araştırmanın Veri Toplama Araçları

Araştırma verilerinin toplanmasında başvuru alan araçlar olarak araştırmacı tarafından hazırlanan Kişisel Bilgi Formu ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) başvurulmuştur.

2.2.4 Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından geliştirilen bu form yaş, cinsiyet, sınıf, en çok oynanan dijital oyun türü, dijital oyunla/sosyal medya ile geçirilen günlük süre ortalaması toplam beş sorudan oluşmaktadır. Form, bireylerin temel demografik bilgilerini sistematik bir şekilde elde etmeye olanak sağlamakta ve veri analiz sürecinde gruplar arası karşılaştırmaların yapılabilmesi için gerekli bilgileri sunmaktadır.

2.2.5 Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)

Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7), tek boyutlu, 7 maddeden oluşmakta olup, katılımcıların yanıtlarını 5'li Likert tipi bir derecelendirme üzerinden ifade etmelerine imkân tanımaktadır. Ölçeğin Türkçeye uyarlanmasına ilişkin çalışmalar Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yürütülmüştür. Ölçekten elde edilebilecek toplam puan 7 ile 35 arasında değişmekte olup, her madde 1 (hiçbir zaman) ile 5 (her zaman) arasında puanlanmaktadır.

2.3 Verilerin Toplanması

Anket, okullarda sınıf ve şubeler temel alınarak, katılmak isteyen öğrencilere çevrim içi form gönderilerek uygulanmıştır.

2.4 Araştırmanın Bağımlı ve Bağımsız Değişkenleri

Bu çalışmada bağımsız değişkenler, öğrencilerin sosyo-demografik özelliklerini kapsamaktadır; bağımlı değişken ise öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyidir.

2.5 Verilerin Değerlendirilmesi

Sayısal değişkenlerin normal dağılıma uygunluğu, Kolmogorov–Smirnov testi ile değerlendirilmiş ve çeşitli grafiksel inceleme yöntemleri ile değerlendirilmiştir. Elde edilen veriler, değişkenlerin yapısına göre frekans, yüzde, ortalama ve standart sapma (SS) değerleri kullanılarak özetlenmiştir. İkili grup karşılaştırmalarında bağımsız örneklem t-testi, ikiden fazla grup arasındaki farkların incelenmesinde ise tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Bütün istatistiksel verilerin hesaplanması SPSS 25.0 paket programı kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

2.6 Araştırma İle İlgili Etik Bilgi

Bu araştırma, bilimsel etik kurallarına uygun olarak yürütülmüştür. Çalışmanın planlanması, verilerin toplanması ve raporlanması süreçlerinde gönüllü katılım ilkesi gözetilmiş ve katılımcılara araştırmanın amacı, kapsamı ve süreç hakkında gerekli bilgilendirme yapılmıştır. Katılımcılardan, çalışmaya gönüllü olarak dahil olduklarını belirten gönüllü onam alınmıştır. Elde edilen tüm veriler gizli tutulmuş, yalnızca bilimsel amaçlarla kullanılmış ve üçüncü kişilerle paylaşılmamıştır.

2.7 Araştırmanın Sınırlılıkları

Çalışmadan elde edilen bulgular literatüre katkı sağlamakla birlikte, bazı sınırlılıklar da içermektedir. Çalışmamız bir ilçedeki okulla sınırlı kalmıştır. Çalışma bir ilçedeki bir kurumla sınırlı olduğundan sosyo-demografik durumuna göre farklılıklarını sunmada sınırlıdır. Sosyal ve kültürel seviyeleri farklılık göstermeyen bir bölgeyle sınırlı kalmıştır. Araştırma yaptığımız okulumuz meslek lisesi olduğu için erkek öğrenci katılımı daha yüksektir ve öğrenci çevresel etkileri benzerlik göstermektedir. Öğrenci bilişsel yatkınlıklarında, farklılıklar oluşmasında sınırlı kalmaktadır. Bu sınırlılık göz önüne alınarak elde edilen sonuçlar dikkatle yorumlanmalıdır. Anketi çevrimiçi olarak tamamlamak katılımcıların yanıtlarını etkilemiş olabilir (evde İnternet erişimi olmayanlar katılamamıştır). Bir diğer sınırlılık ise katılımcıların Türkiye'deki farklı illerde farklı okullarda okuyan lise öğrencileri olmamasıdır, bu nedenle bulgular tüm Türk okul çocuklarına genellenebilir değildir. Örneklem ayrıca, ilköğretim ve ortaokul gibi diğer eğitim düzeylerini ve Türkiye'deki veya diğer ülkelerdeki farklı coğrafi ve kültürel bölgelerdeki çocukları içermediğinden sınırlılıklar taşımaktadır. İlkokul, ortaokul, üniversite öğrencileri, yetişkinler ve örneklem gruplarında çeşitli coğrafi bölgeler (hem

Türkiye içinde hem de dışında) gibi farklı yaş gruplarıyla gelecekte çalışmalara ihtiyaç vardır. Erkek cinsiyetinin çoğunlukta olan okulda uygulandığı için birbirini etkilemektedir. Örneklem gruplarını oluşturan cinsiyet orantılı dağılım gösteren başka çalışmalarda yapılmalıdır. Araştırmanın bulgularına ilişkin elde edilen veriler, çalışma kapsamındaki öğrenci katılımcıların, araştırmada kapsamında yürütülen çalışmada ölçeklerde yer alan maddelere verdikleri yanıtlarla sınırlıdır.



3

BULGULAR

3.1 Bulgular

Araştırmaya gönüllü olarak katılan bireylerin demografik özelliklerine göre dağılımları Tablo 3.1’de verilmiştir.

Tablo 3.1. Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımları

Değişken	Grup	n	%
Cinsiyet	Erkek	133	56,6
	Kadın	102	43,4
Sınıf	9.Sınıf	92	39,1
	10.Sınıf	54	23,0
	11.Sınıf	42	17,9
	12.Sınıf	47	20,0
Yaş	13-14 Yaş	96	40,9
	15-16 Yaş	115	48,9
	17+ Yaş	24	10,2
Dijital oyuna günde kaç saat ayırıyorsunuz?	Dijital oyun oynamıyorum	36	15,3
	1 Saatten az oynarım	60	25,5
	1-3 Saat arası oynarım	94	40,0
	3 Saatten fazla oynarım	45	19,2

Tablo 3.1 (devamı)

En çok oynadığınız dijital oyun türü hangisi?	Aksiyon	27	14,8
	Taktik	44	24,0
	Macera	75	41,5
	Diğer	37	20,2

Tablo 3.1 incelendiğinde araştırmaya gönüllü katılan bireylerin %43,4'si kadın (n=102) %56,6'ü erkek (n=133) , %39,1'i 9. sınıf öğrencisi (n=92), % 23,0'ı 10.sınıf öğrencisi(n=54), %17,9'u 11.sınıf öğrencisi(n=42), %20,0'u 12.sınıf öğrencisi(47), %40,9'u 13-14 yaş (n=96), %48,9'u 15-16 yaş (n=115), %10,2'si 17+ yaş(n=24) olduğu belirlenmiştir.

Dijital oyuna günde kaç saat ayırıyorsunuz sorusunun %15,3'ü dijital oyun oynamam (n=36), %25,5 1 saatten az oynarım (n=60), %40,0'ı 1-3 saat arası oynarım(n=94), %41,3'ü 3 saatten fazla oynarım (n=45) olduğu belirlenmiştir.

Araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun türü tercihlerinde macera oyunları %41,5'lik bir oranla (n=75) ilk sırada yer aldığı görülmektedir. Macera oyunlarını, %24,0 (n=44) ile taktik oyunları takip etmektedir. Katılımcıların %20,2'si (n=37) oyun tercihlerini 'Diğer' kategorisinde belirtirken, en düşük tercih oranına sahip türün %14,8 (n=27) ile aksiyon oyunları olduğu saptanmıştır.

Araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği betimsel istatistik analizleri Tablo 3.2.'de verilmiştir.

Tablo 3.2.Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Betimsel İstatistikler

	Madde Sayısı	N	$\bar{x}$	Ss.	Çarpıklık	Basıklık
DOBÖ Farkındalık	7	235	13.08	5.05	1,171	1,435

Tablo 3.2 incelendiğinde Skewness (çarpıklık) ve kurtosis (basıklık) değerlerinin -2 ile +2 aralığında olması, değişkenlerin normal dağılıma yakın olduğunu göstermektedir. Bu

nedenle, söz konusu değişkenlerin normal dağılım gösterdiği varsayılmıştır (George & Mallery, 2010).

Tabachnick ve Fidell (2015) normal dağılım için çarpıklık ve basıklık katsayılarının -1,5 ile +1,5 arasında olmasını önermektedir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği verileri incelendiğinde, çarpıklık ve basıklık değerleri sırasıyla 1,171 ve 1,435 olarak bulunmuştur. Bu değerler Tabachnick ve Fidell'in önerdiği aralığın dışında olsa da, literatürde +2 ile -2 aralığındaki çarpıklık ve basıklık değerlerinin normal dağılım gösterebileceği kabul edilmektedir (George & Mallery, 2010; Hahs-Vaughn & Lomax, 2013; Hair, Black, Babin, Anderson & Tatham, 2006). Ayrıca, Kline (2011: 63) normallik varsayımının sağlandığının kabulü için çarpıklık ve basıklık değerlerinin 3'ten küçük olmasının yeterli olduğunu belirtmektedir. Bu çerçevede, çalışmamızda Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne ilişkin veriler normal dağılım göstermektedir.

Bu durum parametrik istatistiksel testlerin uygulanabilirliği açısından olumlu görülmektedir. DOBÖ 7 maddelik bir ölçek, (n=)235 katılımcıdan toplanan verilerle analiz edilmiştir. Bu ölçekten alınan puanların ortalaması ($\bar{x}$ =13.08) olarak bulunmuştur. Dağılımın çarpıklık değeri 1,171, basıklık değeri ise 1,435'tir. Hem çarpıklık hem de basıklık değerleri -2 ile +2 aralığında olduğu için, dijital oyun bağımlılık ölçeğinden elde edilen puanların dağılıma yakındır.

Araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin cinsiyet türüne göre t testi analizleri Tablo 3.3'de verilmiştir.

Tablo 3.3. Dijital Oyun Oynama Ölçeğinin Cinsiyet Türüne Göre T Testi Analizi

Ölçek	Grup	n	Ort.	Ss.	F	P	Gruplar arası fark
DOBÖ	Erkek ¹	133	13.91	4.73	.742	.004	1>2
	Kadın ²	102	12.00	5.27			

p<0.05*

Tablo 3.3 incelendiğinde, katılımcıların cinsiyet faktörüne göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarında anlamlı farklılıklar bulunmaktadır (p<0.05). Levene testi sonuçlarına göre veriler homojen dağılım göstermektedir (p>0.05). Erkek ve kadınlar arasında

dijital oyun oynama eğilimi açısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir.

Ortalama değerler (erkek ($\bar{x}$ =13.91) ve kadın ($\bar{x}$ =12.00)) göz önüne alındığında, erkeklerin dijital oyun oynama eğiliminin, kadınlara göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğunu göstermektedir ($1>2$).

Araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin sınıf değişkenine göre analiz sonuçları Tablo 3.4’de verilmiştir.

Tablo 3.4. Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı Ölçeği Sınıf Değişkeni Analizleri (ANOVA)

Ölçek	Grup	n	Ort.	Ss.	F	P	Gruplar arası fark
DOBÖ	9.Sınıf ¹	92	13,92	4,57	3,656	.013	1>3
	10. Sınıf ²	54	13,50	6,10			
	11. Sınıf ³	42	10,93	3,83			
	12. Sınıf ⁴	47	12,89	5,20			

p<0.05*

Tablo 3.4 incelendiğinde, dijital oyun oynama bağımlılığı puanları ile sınıf seviyeleri arasında istatistiksel doğrultusunda anlamlı bir farklılık olduğunu ortaya koymaktadır (p<0.05). Sınıf değişkenindeki farklılığı tespit etmek için Tukey testi uygulanmıştır.

Sınıf değişkenleri arasındaki ilişki incelendiğinde 9.sınıf ($\bar{x}$ =13.92) öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılığı puanları 11.sınıf ($\bar{x}$ =10.93) öğrencilerinden daha fazla olduğuna ulaşılmaktadır ($1>3$).

Sınıf değişkeni arasındaki ilişkiler incelendiğinde 9.sınıf ($\bar{x}$ =13.92) öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanların diğer sınıf seviyelerinden yüksektir.

Çalışılan yaş gruplarındaki dijital oyun bağımlılık oranlarının, yaş küçüldükçe bağımlılığının arttığını göstermektedir.

Araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği yaş değişkenine göre analizi Tablo 3.5’de verilmiştir.

Tablo 3.5. Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı Yaş Değişkeni Analizleri (ANOVA)

Ölçek	Grup	n	Ort.	Ss.	F	P	Gruplar arası fark
DOBÖ	13-14 yaş	96	13,78	4,93	1,788	.170	-
	15-16 yaş	115	12,74	5,23			
	17+ yaş	24	11,96	4,49			

p<0.05*

Tablo 3.5 incelendiğinde yaş değişkenleri arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p>0.05$). 13-14 yaş grubunda ($n=96$), 15-16 yaş grubunda ($n=115$), 17+ yaş grubunda ($n=24$) katılımcı bulunmaktadır.

13-14 yaş grubu dijital oyun bağımlılığı puanı ortalaması ($\bar{x} = 13.78$) , 15-16 yaş grubu dijital oyun bağımlılığı puanı ortalaması ($\bar{x} = 12.74$), 17+ yaş grubu dijital oyun bağımlılığı puanı ortalaması ($\bar{x} = 11.96$), olarak bulunmuştur. Yaşın tek başına dijital oyun bağımlılığı üzerinde doğrudan belirleyici etkiye sahip olabileceğini göstermemektedir.

Araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği süre değişkeni analiz sonuçları Tablo 3.6’da verilmiştir.

Tablo 3.6. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Süre Değişkeni Analizi (ANOVA)

Ölçek	Grup	N	Ort.	Ss.	F	p	Gruplar arası fark
DOBÖ	^a Dijital oyun oynamam ¹	36	9,61	2,91	35.878	.000	3>1,2 4>1,2,3
	^b 1 saatten az ²	60	11,23	3,65			
	^c 1-3 saat ³	94	13,06	3,56			
	^d 3+ saat ⁴	45	18,38	6,42			

p<0.05

Tablo 3.6 incelendiğinde dijital oyun oynama süresi ile dijital oyun oynama ölçeğindeki puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p<0.05$). Süre değişkenindeki farklılığı tespit etmek için Tukey testi uygulanmıştır. Tablo incelendiğinde dijital oyun oynama süresi daha fazla olanlarda dijital oyun oynama bağımlılık daha fazladır.

Ortalama puanlarına bakıldığında, dijital oyun oynama süresi arttığında dijital oyun oynama ölçeği puanlarının da arttığı görülmektedir. Özellikle 3saatten fazla dijital oyun oynayanların ortalaması diğer gruplara göre belirgin şekilde daha yüksektir.

3>1,2 bu ifade 1-3 saatten fazla oyun oynayanlar grubunun ortalamasının ($\bar{x} = 13.06$), oyun oynamayan(1) ($\bar{x} = 9.61$) ve 1 saatten az oynayanlar(2) gruplarının ortalamalarından ($\bar{x} = 11.23$) istatistiksel olarak anlamlı şekilde daha yüksek olduğunu göstermektedir. 4>1,2,3 ifadesi 3+ saatten fazla dijital oyun oynarım grubun ortalamasının ($\bar{x} = 18.38$), oyun oynamayan(1)($\bar{x} = 9.61$) ,1 saatten az dijital oyun oynarım(2) ($\bar{x} = 11.23$) ve 1-3 saat arası dijital oyun oynarım(3) gruplarının ortalamasından ($\bar{x} = 13.06$), istatistiksel olarak daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Genel olarak, dijital oyun oynama süresi arttıkça ‘DOBÖ’ puanları da artmaktadır. Özellikle günde 3 saatten fazla dijital oyun oynayan bireylerin ‘DOBÖ’ puanları ($\bar{x}$ =18.38), diğer tüm gruplara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksektir. Bu durum, ‘DOBÖ’ nün ölçtüğü kavram açısından, uzun süre dijital oyun oynamanın potansiyel risklerin veya etkilerin ortaya çıkabileceği düşündürmektedir.

Araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği dijital oyun türü oynama istatistik analizleri Tablo 3.7’de verilmiştir.

Tablo 3.7. Dijital Oyun Türü Değişkeni Analizleri (ANOVA)

Ölçek	Grup	N	Ort.	Ss.	F	p	Gruplar arası fark
DOBÖ	Aksiyon	97	13.86	5.72	2,030	.110	-
	Taktik	24	13.25	4.36			
	Macera	40	11.60	4.09			
	Diğer	70	12.81	5.05			

Tablo 3.7 incelendiğinde öğrencilerin tercih ettikleri dijital oyun türlerine göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) puanlarının karşılaştırılmasına yönelik Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) sonuçları yer almaktadır. türü değişkenindeki farklılığı tespit etmek için Tukey testi uygulanmıştır. Yapılan analiz sonucunda, tercih edilen oyun türü ile bağımlılık puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptanmamıştır.

Aksiyon (n=97), taktik(n=24), macera(n=40), diğer(n=70) katılımcı bulunmaktadır. Ortalamalar incelendiğinde, Aksiyon oyunlarını tercih edenlerin bağımlılık puan ortalamasının ($\bar{x}$ =13,86) diğer gruplara göre bir miktar daha yüksek olduğu, Macera oyunlarını tercih edenlerin ise en düşük ortalama ($\bar{x}$ =11,60) sahip olduğu görülmektedir. Ancak bu farklar istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği maddeleri ve Cronbach Alpha güvenirliği dijital oyun türü oynama istatistik analizleri Tablo 3.8’de verilmiştir.

Tablo 3.8. Dijital Oyun Bağımlılığı maddeleri ve Cronbach Alpha güvenirliği analiz sonuçları

Ölçek / Ölçek Toplam	Cronbach's Alpha
Madde 1	,725
Madde 2	,767
Madde 3	,719
Madde 4	,742
Madde 5	,724
Madde 6	,727
Madde 7	,745
Madde toplam	,783

Tablo 3.8 incelendiğinde, ölçeği oluşturan 7 maddenin iç tutarlılık katsayılarının ,719 ile ,767 arasında değiştiği görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığına ait Cronbach Alpha güvenirlik analizi sonuçları incelendiğinde ölçeğin güvenirliğini test etmek için yapılan analiz sonucunda, dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin Cronbach Alpha katsayısı .783 olarak hesaplanmıştır. Alan yazında güvenirlik katsayısının 0.70 ve üzerinde olması, ölçme aracının araştırma verileri için yeterli ve güvenilir bir iç tutarlılığa sahip olduğunu göstermektedir (Büyüköztürk,2012; Hair ve ark.,2014). Bu bulgular ışığında DOBÖ’i mevcut çalışma grubu üzerinde yüksek düzeyde güvenilir bir ölçüm gerçekleşmiştir.

4.1 Tartışma

Bu çalışmanın analizleri sonucu ortaya çıkan bulgular, dijital oyun oynama süresinin ve bazı demografik değişkenlerin öğrencilerin çevresel farkındalık düzeyleri üzerinde etkili olduğunu göstermektedir. Öncelikle cinsiyet değişkenine ilişkin bulgular, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği farkındalık puanlarının kadın öğrenciler arasında, istatistiksel olarak anlamlı biçimde daha yüksek değerlere sahip olduğu ortaya konmuştur (Tablo 3). Bu çalışmanın örnekleminin dijital oyun oynayan bireylerden oluşması ve erkek öğrencilerin bu alandaki deneyimlerinin çevresel farkındalıkla daha fazla etkileşim içinde olmasıyla açıklanabilir. Demir (2024), 474 kişilik grupla yaptığı çalışmada, çocukların dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyete göre farklılığı istatistiksel sonuçlarında, kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin erkek öğrencilere kıyasla daha düşük olduğu saptanmıştır. Bu çalışmada araştırmamızı destekleyen aynı sonuca ulaşılmıştır (Tablo 3).

Literatür incelendiğinde çalışmayı destekleyen sonuçlar, oyun bağımlılığında cinsiyetin önemli bir faktör olduğu ve erkeklerin bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğuna ulaşımlardır (Bonanno ve Kommers 2005; Charlton ve Danforth, 2007; Chiu, Lee ve Huang, 2004; Chou ve Tsai, 2007; Ekinci, Yalçın ve Soyer, 2017; Griffiths ve diğerleri, 2004; Lee, Han, Kim ve Renshaw, 2013; Walther, Morgenstern ve Hanewinkel, 2012).

Sınıf düzeyine göre farkındalık puanlarındaki farklılık, özellikle 9. sınıf öğrencilerinin daha yüksek farkındalık düzeyine sahip olmaları açısından dikkat çekicidir (Tablo 4). Bu durum, çevre eğitiminin ilk sınıflarda daha etkili verildiğini veya yaş ilerledikçe öğrencilerin çevre ile olan bağlarının azaldığını düşündürülebilir. Alternatif olarak, akademik baskıların artmasıyla öğrencilerin çevre duyarlılığına ayırdığı zihinsel kaynakların azalması da bu sonucu açıklayabilir.

Atak (2020) tarafından yapılan çalışmada 10-14 yaş grubu çocuklarına yönelik yürütülen dijital oyun bağımlılığı ve sosyal beceri arasındaki ilişkisel incelemede, sınıf değişkeninin bağımlılık düzeyini orta seviyede etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital oyun oynama süresine göre elde edilen anlamlı farklılık ise dikkat çekici sonuçlar elde edilmiştir. Günde 3 saatten fazla oyun oynayan öğrencilerin farkındalık düzeyleri, diğer gruplara kıyasla anlamlı biçimde daha yüksektir. Dijital oyuna ayrılan zaman yüksek olan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık ölçeği puanları daha yüksek çıkmıştır (Tablo 6). Bu bulgu, dijital oyunların sadece eğlence aracı olmanın ötesinde, değer aktarımı sağlayabilecek güçlü bir mecra olduğunu göstermektedir. Özellikle çevresel temalara sahip oyunların öğrencilerde çevreyle ilgili farkındalığı artırabileceği düşünülmektedir. Çalışmamızı destekleyen sonuca, Demir (2024) yaptığı çalışmada günlük internet kullanım süresinin artmasıyla birlikte çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin de arttığı sonucu çalışmamızı desteklemektedir.

Oyun türü ve yaş değişkenlerine göre farkındalık puanlarında anlamlı bir farklılık görülmemiştir (Tablo 7 ve Tablo5). Yaş değişkeni açısından bu bulgu, çevresel farkındalığın belli bir yaş aralığında sabit kalabileceğini veya farkındalık düzeyinin sadece yaşla değil, çevresel eğitim, sosyal etkileşim ve medya içerikleriyle şekillendiğini düşündürmektedir. M. Betül Yılmaz (2008) çalışması incelendiğinde, öğrencilerin bilgisayar bağımlılığı düzeyleri ile yaş grupları göre yapılan karşılaştırmada, istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmemiştir ve yaptığımız araştırmada da aynı sonucu veren veriler ortaya çıkmıştır.

Video oyunlarına bağımlı olan bireyler yenilik arama, sosyalleşme, rekabet ve/veya eğlenceye ihtiyaç duyarlar (Hussain vd., 2012; Larrieu vd., 2022). Çalışmalar, oyun bağımlılığının temel ihtiyaçlarla (Billieux vd., 2015) ve başarı, bağımsızlık, eğlence ve saygı gibi psikolojik ihtiyaçlarla (Herodotou vd., 2012) ilişkili olduğunu göstermiştir. Video oyunları oynamaya olan talebin artması, ergenlerin psikolojik ihtiyaçlarının bir kısmını İnternet aracılığıyla gidermeye çalıştığını göstermektedir (Shen vd., 2013; Turan, 2021). Uzunlamasına bir çalışma, sorunlu çevrimiçi oyun oynamanın ve temel psikolojik ihtiyaçların karşılanmasının pozitif ilişkili olduğunu bulmuştur (Yu vd., 2015). Ayrıca, temel psikolojik ihtiyaçları karşılanmayan ve algılanan sosyal desteği düşük olan ergenlerin yüksek düzeyde oyun bağımlılığına sahip olduğu bildirilmiştir (Yıldırım ve Zeren, 2021). Bu bağlamda bazı çalışmalar çevrimiçi oyunların temel psikolojik ihtiyaçları karşılamaya yönelik bir araç olduğunu iddia etmektedir (Oliver vd., 2016).

Ancak yapılan alıřmalar gerek yařamda dūřuk dūzeydeki temel psikolojik ihtiya tatmininin, evrimii oyunlarda yūksək ihtiya tatminiyle karřılanabileceğini ve bunun da kūuk bir azınlık iin bağımlılığa yol atığını gōstermiřtir (Kardefelt-Winther, 2014; Rigby ve Ryan, 2017; Wu vd., 2013). Sōz konusu literatūre dayanarak, gerek yařamdan kaynaklanan temel psikolojik ihtiyalar ile evrimii oyun bağımlılığı ile iliřkili deęiřkenler deęiřkenler arasında negatif ve anlamlı bir iliřkinin olması beklenmiřtir.

Yaptığımız alıřmada, farklı yař gruplarındaki bireylerin DOBō puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuřtur (Tablo 5). Yař ilerledike dijital oyun bağımlılığı puanlarının dūřtūęu gōrūlmūřtur. Bu durum, ōz dūzenleme becerilerinin yařla birlikte arttığını gōstermektedir. Ayrıca bu bulgu, ōz dūzenleme becerilerinin yalnızca yařla deęil; evresel faktōrler, aile yapısı, eęitim ortamı, bireysel farklılıklar ve duygusal geliřim gibi ok boyutlu etkenlerle řekillendiğini dūřündürmektedir. Bu nedenle, eęitimcilerin ve ailelerin bireylerin yařından ziyade geliřimsel ihtiyalarına odaklanarak ōz dūzenleme becerilerini destekleyici stratejiler geliřtirmeleri ōnem arz etmektedir.

Rūstem Mustafaoęlu ve Zeynal Yasacı'nın yaptıkları bilimsel alıřmada dijital oyunların ařırı kullanımı, ocuklarda hem psikolojik sorunlara (anksiyete, saldırganlık, depresyon) hem de fiziksel saęlık problemlerine (kas-iskelet aęrıları, gōz kuruluęu ve kızarıklığı, uyku bozuklukları) neden olabilir sonucuna ulařmıřlardır. Yaptığımız alıřmamızda dijital oyun oynama ile geirilen sūrenin dijital oyun oynama bağımlılığını arttığı sonucuna ulařılmıřtır. Bu sonu beraberinde yařanılabilecek saęlık problemleri arasında iliřki kurulabilir. Dijital oyunla geirilen sūrenin artması ile ortaya ıkarabilecek fiziksek ve ruhsal saęlık problemleri arasındaki iliřki kurulabilir.

Bizim alıřmamızla benzer sonulara ulařan Hastings ve arkadaşlarının arařtırmasında, 6-10 yař arası 70 ocuk ūzerinde yapılan incelemede, ocukların gūn ierisinde ortalama 3,4 saat video veya bilgisayar oyunu oynadıkları ve erkeklerin kızlardan daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları belirlenmiřtir (Tablo 3). Yaptığımız alıřmada erkek lise ōęrencilerinin kadın lise ōęrencilerden daha yūksək dijital oyun oynama puanına sahip oldukları sonucuna ulařılmıřtır. Bu alıřma yaptığımız alıřmaya paralel sonuları gōstermektedir. Bir dięer alıřmada Aydoędu, ocukların %88'inin her gūn boř zamanlarının 2-5 saatlik bōlūmūnū bilgisayar ve internet bařında geirdiğini; bu zaman diliminde ocukların %71'inin, erkeklerin %57,7'sinin ve kızların %42,3'ūnūn

bilgisayar veya internet üzerinde oyun oynadığını belirtmiş ve dijital oyun oynama durumunun çalışmamızın sonuçlarına benzer şekilde erkeklerde daha yaygın olduğunu ortaya koymuştur (Tablo 3).

Alanyazın incelendiğinde, ergenlerde teknoloji bağımlılığıyla yapılan çalışmalarda, aile ile ilişkilerin yetersizliği, aile ile beraber zaman geçirilememesi, aile içinde ilgi, sevgi, ve iletişim eksikliği, ev ortamının sağlıklı ve güvenli olmaması, aile içi tutarsız davranışlar, belirsiz rol dağılımları, rol çatışmaları ve ergenden aşırı beklentilerin bulunması gibi faktörlerin ergenin teknoloji kullanımına yönelmesini artıran riskler arasında yer aldığı görülmektedir. Buna ek olarak, akran baskısı, sosyal desteğin düşük algılanması, yalnızlık ve utangaçlık gibi durumlar bireysel faktörler de teknoloji bağımlılığı riskini yükselten etkenler olarak belirtilmiştir. İnternet, oyun oynama araçları, akıllı telefon, dijital platformlarda geçirdiği zamanın artması, ergenlerde teknoloji bağımlılığı riskini önemli ölçüde artırmaktadır. Araştırmalar ayrıca cinsiyetin de bir risk faktörü olduğunu göstermektedir; erkek ergenlerin internet ve dijital oyun bağımlılığı oranlarını daha yüksek risk altında oldukları, kız ergenlerin ise akıllı telefon bağımlılığı açısından erkek ergenlere kıyasla daha yüksek bir risk altında oldukları rapor edilmiştir.

Aktaş ve Bostancı-Daştan (2021), pandemi öncesi ve pandemi sürecinde ergenlerin dijital oyun oynama alışkanlıkları karşılaştırmışlardır. Araştırma bulguları, pandemi şartları altında akıllı telefon üzerinden dijital oyun oynama davranışının belirgin şekilde arttığını ortaya koymuştur.

Dijital oyunlar, her yaş grubunda popülerlik kazanmakla birlikte özellikle ergenler arasında yaygın olarak tercih edilmektedir ve temel olarak bir eğlence aracı olarak görülmektedir. Bu oyunların, bireylerin gelişiminde bazı olumlu etkiler sağlayabileceği de ifade edilmektedir. Örneğin, ruh sağlığı yerinde olan, arkadaşları ve aile bireyleriyle sağlıklı ilişkiler kuran, okula düzenli devam eden ve farklı etkinliklere zaman ayırabilen bireyler açısından dijital oyunlar belirli yararlar sunabilmektedir. Oyun oynama süreci, bireylerin eğlenmesini sağlarken streslerini azaltmalarına ve rahatlamalarına yardımcı olabilmektedir (Kesgin, 2019). Ayrıca dijital oyunlar, el-göz koordinasyonunun gelişmesine, hayal gücünün desteklenmesine, hızlı işlem yapma becerilerinin artmasına ve bilgisayar okuryazarlığının gelişmesine katkıda bulunabilmektedir (Horzum ve ark., 2008). Hiperaktiviteye sahip çocuklarda ise sabır, pes etmeme ve bekleme gibi davranışların gelişmesine yardımcı olabilmektedir (Sallayıcı, 2020).

Yapılan çalışmalarda dijital oyunun olumlu etkilerine rastlanmaktadır. Ergenler, dijital oyunları oynarken ekip çalışması becerilerini geliştirme fırsatı bulurlar ve karar verme ile problem çözme yeteneklerini ilerleterek daha açık bir düşünce yapısına sahip olurlar (Tüzün, 2006). Bu oyunların sunduğu rekabet ortamı, bireyleri strateji geliştirmeye ve analitik düşünmeye yönlendirmektedir. Araştırmalar, dijital oyunların çocuk ve ergenlerin zihinsel gelişimine katkıda bulunduğunu; stratejik ve analitik düşünme yeteneğini güçlendirdiğini ve karar alma süreçlerini hızlandığını göstermektedir. Ayrıca oyunlar, ilgiyi sürdürmeye ve bilgiyi akılda tutmaya yönelik uyarıcı ve eğlenceli yöntemler sunmaktadır (Çavuş ve ark., 2016; Toran ve ark., 2016). Bu süreç, bireylerin yaratıcılıklarını artırmalarına yardımcı olurken, oyun sırasında elde edilen başarılar aracılığıyla özgüvenlerini de yükseltmektedir.

Uzun süre dijital oyun oynayan bireyler, temel ihtiyaçlarını (yemek, içme, uyku ve tuvalet) erteleyebilirler. Bu durum, iskelet ve kas sisteminin sağlıklı gelişimini olumsuz etkileyebilir ve solunum ile dolaşım fonksiyonlarında sorunlara yol açabilir. Ayrıca parmak uyuşması, boyun ağrısı, duyu kaybı ve hareketsizliğe bağlı olarak obezite gibi fiziksel sorunlar görülebilir. Sürekli ekran kullanımına bağlı olarak gözlerde kuruluk, yorgunluk ve kızarma gibi problemler de ortaya çıkabilmektedir (Mustafaoğlu ve ark., 2018).

Dijital oyunlara ayrılan süre, bireylerin bağımlılık geliştirme olasılığını belirleyen önemli bir faktör olarak görülmektedir (Tablo 6). Oyuna daha fazla zaman ayıran kişilerde bağımlılık düzeyinin de genellikle yükseldiği bildirilmektedir (Roe & Muijs, 1998). Ayrıca, Hazar ve Hazar (2017) ile Akçayır (2013) tarafından yapılan çalışmalar, oyun süresi arttıkça bireylerde saldırganlık eğilimlerinin de artış gösterdiğini gözlemlemişlerdir.

Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H. ve diğerleri yaptığı çalışmada ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile temel psikolojik ihtiyaçlar (özerklik, yeterlilik ve ilişkili olma) arasındaki ilişkide yaşam anlamı ve sorumluluk düzeyinin aracılık rolü incelenmiştir. Bulgular, özerkliğin çevrimiçi oyun bağımlılığını yordadığını göstermiştir. Başka bir deyişle özerkliğin çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı negatif etkisi olmuştur.

Koral, F. ve Alptekin yaptığı çalışmada çocukların zamanlarını internet ve dijital oyunlara harcamak yerine, sportif, kültürel ve sosyal etkinliklere yönlendirilmesi önerilmektedir. Bu süreçte, çocuğun ilgi ve yeteneklerinin belirlenmesi ve

desteklenmesi önem taşır; böylece çocuk, başarılı olabileceği alanlara yönlendirilerek hem gelişimi desteklenmiş hem de sağlıklı alışkanlıklar kazanmış olur.

Adeviye Uzunoğlu'nun yaptığı çalışmada, dijital oyunlar, bireylerin yaşamında önemli bir yer tutmakta olup, kontrolsüz şekilde oynandığında çeşitli olumsuz etkilere yol açabilmektedir; bu olumsuzlukların temel nedeni ise bağımlılık olarak gösterilmektedir. Literatür incelemeleri, dijitalleşmenin bireyleri dar bir yaşam alanına sıkıştırarak hem fizyolojik hem de psikolojik sorunlara yol açtığını ortaya koymuştur. Yapılan araştırmalar, dijital oyun bağımlılığının diğer bağımlılık türleriyle birçok benzerlik taşıdığını göstermektedir. Bununla birlikte, dijital oyun bağımlılığının diğer bağımlılık türlerinden en önemli farkının, her yaş grubundan bireyin bu bağımlılığa yakalanabilme riskine sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Alper Özgen'in yaptığı bilimsel çalışmada bulgular, dijital oyun bağımlılığının gençler üzerindeki etkilerini anlamak açısından önemli ipuçları sunmaktadır. Eğitimciler, ebeveynler ve politika yapıcılar, gençlerin dijital oyun bağımlılığına karşı farkındalık kazanmalarını sağlamak ve onların oyun oynama günlük alışkanlıklarını dengeli ve sağlıklı şekilde sürdürmelerine yardımcı olmak için stratejiler geliştirebilirler. Dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalık programları ve eğitim içerikleri, gençlerin bu konuda bilinçlenmelerine ve oyunları dengeli bir şekilde kullanmalarına yardımcı olabilir. Bu tür programlar, gençlerin dijital oyunların bireylerin oyunların olumsuz sonuçlarından etkilenmemelerini güvence altına almak ve oyunların olumlu yönlerini değerlendirebilmelerini sağlamak amacıyla faydalanmalarını sağlamada kritik bir rol oynadığı sonucuna ulaşılmıştır.

4.2 Sonuç ve Öneriler

Bu araştırma bulguları doğrultusunda, öğrencilerin dijital oyun oynama davranışları ve bireysel değişkenlerin, dijital oyun bağımlılığı ölçeği farkındalık düzeyleri üzerinde anlamlı etkileri olduğu belirlenmiştir.

Katılımcıların çoğunluğu erkekler oluşturmakta olup, cinsiyet değişkenine göre yapılan analizde erkek öğrencilerin dijital oyun kullanımına ilişkin bağımlılık düzeyleri ile ilgili elde edilen puanların, kadınlara öğrencilere göre istatistiksel açıdan anlamlı düzeyde yüksek olduğu gözlenmiştir (Tablo 3). Sınıf düzeyinde bağımlılık puanları incelendiğinde 9.sınıf öğrencilerinde çalışma sonuçları, bu öğrencilerin dijital oyun kullanımına bağlı bağımlılık puanlarının diğer sınıflardan daha yüksek seviyede

olduğunu sonucuna ulaşılmıştır (Tablo 3). Dijital oyun oynama süresinin artmasının dijital oyun bağımlılığı riskinin üzerinde anlamlı etkiye sahip olduğunu ortaya koymuştur (Tablo 6). Araştırma bulguları, yaş ve katılımcıların tercih ettiği oyun türlerinin bağımlılık düzeyi ile ilişkili istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin bulunmadığını göstermektedir.

Cinsiyet değişkeni analiz sonucumuzu destekleyen literatür çalışmaları, erkek öğrencilerin bilgisayar oyunlarına yönelik eğilimlerinin kız öğrencilere kıyasla daha belirgin ilgi gösterdiklerini, daha fazla zaman ayırdıklarını, dijital oyun bağımlılık seviyelerinin daha yüksek olduğunu ve bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerine daha fazla maruz kaldıklarını ortaya koymuştur ve çalışmadaki verilerle yaptığımız araştırma tutarlılık göstermektedir (Erboy, 2010; Horzum, 2011; Gökçearsan & Durakoğlu, 2014; Çavuş, Ayhan & Tuncer, 2016; Kurtbeyoğlu, 2018).

Çalışmamız da dijital oyun oynama alışkanlığının süresinin artmasıyla bireylerde dijital oyun bağımlılığı riskinin de artış eğiliminde olduğu saptanmıştır (Tablo 6). Araştırma verilerine göre, günlük oynama süresinin artmasıyla birlikte, dijital oyun bağımlılığı ölçek puanlarında da anlamlı bir şekilde arttığı belirlenmiştir. Bu bulgu, oyun süresi ile bağımlılık arasındaki pozitif ilişkiyi doğrulamaktadır. Uzun süreler boyunca oyun oynayan bireyler, oyunlardan kopmakta zorlanmakta ve diğer günlük aktivitelerden uzaklaşmaktadır. Bu, özellikle gençlerin akademik performansı, fiziksel sağlığı ve sosyal ilişkileri üzerinde olumsuz etkiler oluşturmaktadır.

Ailelere, çocuklara ve gençlere dijital ortamın nasıl kullanılması gerektiği konusunda bilinçlendirici eğitimler verilmelidir. Bu bir zincirin halkaları gibi devam eden bir süreçtir önlem alınmasa toplum sağlığını etkileyecek sonuçlarla karşılaşılacaktır. Bilinçli kullanımda akademik eğitimi destekleyen oyunlar oynanması başarının temellerini oluşturur ve zihinsel gelişime katkı sağlar.

Dijital oyun bağımlılığı bireyin aktif katılım sağladığı sosyal oyunlarla engellenebilir. Bu hem ergeni gerçek sosyal çevreyle ilişkilendirebilir hem de dijital oyun bağımlılığını geliştirmesini önleyebilir. Bu nedenle, fiziksel aktivite ile sosyal etkileşimlere dayalı oyunlar evde ve okulda ön plana çıkabilir. Akıl ve zekâyı geliştiren, düşündüren, problem çözme becerisi kazandıran, strateji geliştiren, sosyalleştiren, iletişim becerilerini artıran kutu oyunları tercih edilebilir. Bu oyunlar aile ile oynandığında beraber geçirilen vakit artacak, olumlu iletişim ortamı oluşacaktır. Aile ve gençlerle

yapılan bu etkinlikler dijital ortamın olumsuz bağımlılığından uzaklaşmasını sağlayacaktır. Ayrıca sosyalleşmesine ve sorunlarla baş etmesine katkı sağlayan çözümler üretebilir.

Bilgisayar ve internet erişimi olan çocukların bu teknolojilere daha bağımlı olabildiği göz önünde bulundurulduğunda, onlara bu araçları doğru ve amaçlı bir şekilde kullanma becerisi kazandırılması önemlidir. Öğrencilere ve ebeveynlere dijital oyun bağımlılığı konusunda farkındalık kazandırmak amacıyla seminerler ve eğitim programları düzenlenmesi, bağımlılığın önlenmesine katkı sağlayabilir (Çakır, Ayas & Horzum, 2011). Ayrıca, Arslan ve arkadaşları (2014), teknolojinin olumsuz etkilerini azaltmaya yönelik stratejilerin çocuk ve ebeveynin birlikte karar vermesiyle belirlenmesinin, aile içi iletişimi güçlendireceğini ve daha olumlu bir etkileşim sağlayacağını vurgulamaktadır.

Özdemir ve Karaboğa (2021) tarafından yürütülen araştırmada Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ve Sosyal Eğilimleri çalışmasında, dijital oyun bağımlılığının son yıllarda hem dünya genelinde hem de ülkemizde hızla artan bir davranışsal sağlık sorunu olduğu vurgulanmaktadır. Uzmanlar, önleyici tedbirler uygulanmadığı sürece ilerleyen dönemde sosyal sorunların derinleşebileceğini belirtmektedir. Buna ek olarak, toplumların gelişimi, kalkınması ve refah düzeyi, bilişim teknolojilerini bilinçli, akılcı ve yenilikçi biçimde kullanabilme yeteneklerine bağlıdır; günümüzde teknolojik araçları etkin ve doğru kullanan toplumlar daha yüksek başarı göstermektedir.

Koral ve Alptekin (2023) çalışmalarında, çocukların zamanlarını dijital ve internet oyunlarına ayırmak yerine sosyal, sportif ve kültürel aktivitelere yönlendirilmesinin önemine değinmiş; çocukların ilgi ve yeteneklerinin desteklenerek başarılı olabilecekleri alanlara yönlendirilmesinin önerildiğini belirtmişlerdir.

Şahin ve Samur (2017) araştırmalarında oyunlaştırmanın yaygınlaşmasının, dijital oyunlarla büyüyen neslin öğrenmeye karşı motivasyonunu artırmada önemli bir araç olabileceğini belirtmişlerdir. Bu sürecin, eğitimde öncülük edecek profesyoneller tarafından desteklenmesi ve örgün eğitim kurumlarında uygulanmasının sağlanması gerektiği vurgulanmıştır. Ancak pedagojik temeli olmayan, yalnızca ödül-ceza mekanizmasına dayalı uygulamaların, öğrencilerin içsel motivasyonunu olumsuz etkileyebileceği ve istenen eğitim çıktısını sağlamayabileceği ifade edilmiştir. Bu

nedenle, oyun temelli öğrenme etkinliklerinin, uzun vadede daha kalıcı ve anlamlı öğrenme kazanımları sunabileceği öne sürülmüştür.

Toplumun sürekliliği için, eğitim yoluyla iyi bireylerin topluma kazandırılmasının önemi her zaman dile getirilmektedir. Farklı bir söylemle, toplumca onaylanan davranışları gösteren kişiler, toplumun varlığını sürdürebilmesi açısından kritik bir rol oynamaktadır. Toplumun benimsediği bu davranışlar, öğretilbilir sosyal beceriler olarak tanımlanmaktadır. Sosyal beceriye sahip çocukların kendilerini anlatma becerilerini geliştirmiş olduğu, akran gruplarının davranışlarını yönlendirebildikleri, akranları tarafından benimseyebildikleri ve sosyal ilişkilerini sürdürebildikleri belirlenmiştir (Gülay ve Akman, 2009).

Ailelerin, çocukların okul öncesi dönemden başlayarak dijital araç kullanımına yönelik düzenli ve dengeli davranışlar göstermeleri, bu alanda ortaya çıkabilecek sorunların önceden önlenmesini destekleyebilir. Dijital bağımlılıkla mücadelede, birey, aile ve toplum düzeyinde bütüncül bir modelin kabul görmesi gerekliliği vurgulanmaktadır (Ertemel ve Aydın, 2018).

İlgili alanyazında dijital oyun bağımlılığının bireyler üzerinde; sosyal ilişkilerden uzaklaşma, aşırı benlik algısı, kuşku ve güvensizlik duygularının artması, benmerkezci tutumlar, fiziksel güçsüzlük ve obezite, düşük öz-yeterlik algısı, şiddet eğilimi, gerçeklik algısında bozulma, bilişsel becerilerin etkin biçimde kullanılamaması ve akademik başarının düşmesi gibi çeşitli olumsuz sonuçlara yol açtığı belirtilmektedir (Arslan, 2022; Aydoğdu-Karaaslan, 2015; Baysan, 2019; Delebe ve Hazar, 2022; Griffiths ve Meredith, 2009; Horzum, 2011; Kaya vd., 2023; Kırcaburun, Jonason ve Griffiths, 2018; Kurtbeyoğlu, 2018; Lieberman, Fisk ve Biely, 2009; Namlı ve Tekkurşun Demir, 2020; Pallesen vd., 2015; Pontes, Taylor ve Stavropoulos, 2018; Savcı ve Aysan, 2017)

Dijital oyunların önemli bir bölümünün şiddet içeriği barındırması, çocuklar ve ergenlerin ruh sağlığını olumsuz yönde etkileyebilmekte; hiperaktiviteye yönelik davranışların artmasına, öğrenme süreçlerinde güçlüklerin ortaya çıkmasına ve buna bağlı olarak akademik başarı ile okul performansının düşmesine neden olabilmektedir. Ayrıca, bu oyunlar bağımlılık oluşturmakta, düşmanlık duygusunu artırmakta, beyin gelişimini olumsuz yönde etkilemekte ve kültürel çevre üzerinde olumsuz etkiler yaratmaktadır. Sosyal davranışların azalmasına, yardımseverlik ve olumlu sosyal

davranışların engellenmesine; mağdurlara karşı duyarsızlık ve empati eksikliğine; çocuk ve gençlerde saldırgan düşünce, duygu ve davranışların artmasına sebep olduğu da gözlemlenmiştir (Kestane ve Ilgar, 2020).

Özetle, dijital oyun bağımlılığı yalnızca bireysel psikolojik ve fiziksel sağlık üzerinde değil, aynı zamanda sosyal, akademik ve kültürel alanlarda da önemli olumsuz sonuçlar doğurmaktadır.

Öneriler

- 1. Erken Müdahale Programları:** Özellikle erkek öğrenciler ve alt sınıf seviyelerindeki öğrencilere yönelik dijital oyun bağımlılığını önleyici ve azaltıcı müdahale programları geliştirilmelidir.
- 2. Farkındalık Çalışmaları:** Okul rehberlik servisleri ve aileler, dijital oyun oynama süresinin bağımlılık üzerindeki etkileri konusunda bilgilendirilmeli ve bilinçlendirilmelidir.
- 3. Sağlıklı Oyun Alışkanlıklarının Teşviki:** Çocuklara ve gençlere dijital oyun kullanımında dengeli ve sağlıklı alışkanlıklar kazandırılmasına yönelik eğitimler düzenlenmelidir.
- 4. Ebeveyn bilgilendirme:** Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun kullanımını denetleme ve sınırlama konusunda bilinçlendirilmeleri önemlidir.
- 5. Boylamsal araştırmalar:** Dijital oyun bağımlılığının zaman içindeki gelişimini ve etkileyen faktörlerin dinamiklerini anlamak için boylamsal çalışmalar yapılmalıdır.
- 6. Niteliksel araştırmalar:** Dijital oyun türlerinin bağımlılık üzerindeki potansiyel etkilerini daha derinlemesine anlamak için niteliksel araştırmalar (örneğin, odak grupları veya derinlemesine mülakatlar) yapılabilir.
- 7. Farklı popülasyonlar:** Bu çalışma lise öğrencileri üzerinde yapılmıştır. Gelecekteki araştırmalar, üniversite öğrencileri veya yetişkinler gibi farklı yaş gruplarını inceleyerek bulguların genellenebilirliğini artırabilir.
- 8. Eğitsel dijital oyunlar geliştirilmeli:** Araştırma sonuçları, dijital oyunların çevresel farkındalık oluşturma potansiyelini ortaya koymuştur. Bu bağlamda, çevre temalı dijital oyunların geliştirilmesi ve okullarda eğitsel amaçla kullanılması önerilmektedir.

9. Erken yaş çevre eğitimi güçlendirilmeli: 9. sınıf öğrencilerinde daha yüksek farkındalık gözlenmiş olması, çevre eğitiminin erken yaşlarda daha etkili olduğunu göstermektedir. Bu nedenle, çevre eğitimi müfredatlarının özellikle ortaokul ve lise giriş dönemlerinde yoğunlaştırılması yerinde olacaktır.

10. Cinsiyet temelli yaklaşımlarda dikkatli olunmalı: Erkek öğrencilerin daha yüksek farkındalık düzeyine sahip olması literatürden farklılık gösterdiğinden, cinsiyetin tek başına belirleyici olmadığını ve sosyo-kültürel faktörlerin dikkate alınması gerektiğini göstermektedir

11. Okullarda oyun tabanlı öğrenmeye yer verilmeli: Özellikle dijital oyunların içerdiği problem çözme, hikâye anlatımı ve rol alma gibi unsurlar, öğrencilerin çevreye yönelik empati geliştirmelerini destekleyebilir. Bu yüzden öğretim yöntemlerine oyun tabanlı yaklaşımlar entegre edilmelidir.

12. Nitel araştırmalarla desteklenmeli: Sayısal verilerin ötesinde, öğrencilerin oyun deneyimlerinin içeriği, oyunlardaki çevresel mesajların nasıl algılandığı gibi konular nitel yöntemlerle detaylandırılmalıdır.

13. Kontrol ve zaman yönetimi: Dijital oyunlara kolay ulaşım ve kontrolsüzce vakit geçirme halk sağlığı açısından tehdit oluşturmaktadır. Dijital oyun oynama bağımlılığı seviyelerini tespit edip gerekli tedbirlerin alınmasını sağlayabiliriz.

14. Sportif ve zekâ oyunları kulüp çalışması yapılmalı: Her öğrencinin ilgi duyduğu ve yetenekli olduğu alanda eğitici çalışmalar yapılmalı ve yılsonunda yeteneklerini sergileyecekleri gösteri, yarışma, sergi gibi çalışmalara yer verilmelidir.

16. Ebeveynler ile bilimsel çalışma yapılmalı: Çocukların bağımlı olmalarının nedenleri değerlendirilirken, ebeveyn bağımlılığının etkilerinin bilimsel verilerle incelenmesi gereklidir.

17. Dijital okuryazarlık dersi verilmeli: Değişen ve gelişen çağın ihtiyacı olan dijital platformları doğru kullanmak için bütün kademelerde zorunlu ders olarak okutulmalıdır. Artık yapay zeka ile üretilen yalan haberlerin farkedilebilmesi için bu eğitimlere önem verilmelidir.

KAYNAKLAR

- Aarsand, Pal (2011). "Parenting And Digital Games: On Children's Game Play In US Families", *Journal Of Children And Media*, 5 (3), S. 318-333.
- Aboujaoude, E., Koran, LM, Gamel, N., Large, MD, & Serpe, RT (2006). Sorunlu İnternet Kullanımına İlişkin Potansiyel Belirteçler: 2.513 Yetişkinle Yapılan Bir Telefon Anketi. *CNS Spectrum*, 11 (10), 750-755. <https://doi.org/10.1017/S1092852900014875>
- Aghlara, Laleh, Ve NASRİN Hadidi Tamjid (2011). "The Effect Of Digital Games On Iranian Children's Vocabulary Retention In Foreign Language, *Procedia - Social And Behavioral Sciences* 29 (2011) 552 – 560.
- Akçayır, M. (2013). Dijital Oyunlarda Şiddet. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel Dijital Oyunlar İçinde* (S. 249-262). Ankara. Pegem A Yayıncılık.
- Arslan, A. (2022). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Öz-Yeterlik Düzeylerine Etkisi: Yapısal Eşitlik Modeli Çalışması. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 13(5), 132- 150. DOI: <https://doi.org/10.19160/E-Ijer.1135981>
- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., & Çetinkaya, A. (2015). Lise Ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık. (UHİVE): *Uluslararası Hakemli İletişim Ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8), 34- 58.
- Atak, F. (2020). 10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı İle Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aydın, F., & Horzum, M. B. (2015). Öğretmenlerin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerini Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction And Cyberbullying*, 2(1), 52-66.
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital Oyun Oynayan Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Ulakbilge*, 6(31), 1-18. DOI: 10.7816/Ulakbilge-06-31-01
- Özgen, A., Yılmaz A, Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Tutumları, Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Artırılmış Gerçeklik Algılarının Simülasyon Kuramı Bağlamında Değerlendirilmesi: Trabzon İli Örneği. *İletişim Bilimlerinde Yenilikçi Araştırmalar I*, Ankara: Gazi Kitabevi, 2024, Pp.1-37.
- Atak, F. (2020) 10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı İle Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aydoğdu-Karaaslan İ. Dijital Oyunlar Ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn Ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 2015;8(36):806-18.

- Berdibaeva S, Garber, A, Ivanov D, Masalimova A, Kukubayeva A, Berdibayev S. Psychological Prevention Of Older Adolescents' Interpersonal Relationships, Who Are Prone To Internet Addiction. *Procedia-Social And Behavioral Sciences*. 2016;217:984–89. 127.
- Binark, Mutlu Ve Bayraktutan, Günseli (2011). Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları Ve Kariyer Türevleri, (Editörler), Aslı Telli Baydemir. Katılımın E- Hali Gençlerin Sanal Âlemi İçinde, İstanbul: Alternatif Bilişim Derneği, S. 303-330
- Biricik, Zeynep Ve Atik, Abdulkadir (2021) Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı Ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü, Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (E-Gifder), 9 (1) 445-469
- Boyalı, U., & Aktaş, C. (2023). Dijital Oyun Ve Sosyal Etkileşim. *Tam Akademi Dergisi*, 2(2), 226-242.
- Büyüköztürk, Ş. (2012). Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Chuang, T. Y., & Chen, W. F. (2007). Effect Of Digital Games On Children's Cognitive Achievement. *Journal Of Multimedia*, 2(5).
- Çetin, B. B. Dijital Oyun Ve Çocuk. *Eğitim Bilimleri*, 168.
- Çınar Özbay S, Durmuş Sarıkahya S, Özbay Ö, Akçam A, Kanbay Y. Nomofobinin Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerindeki Etkisinde Cinsiyetin Düzenleyicilik Rolü. *Bağımlılık Dergisi*. Eylül 2023;24(3):325-333. Doi:10.51982/Bagimli.1166232
- Demir, Y. (2024). Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Muallim Rıfat Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 24-42.
- Deng, J., Cuadrado, F., Tyson, G., & Uhlig, S. (2015). Behind The Game: Exploring The Twitch Streaming Platform. *EEE 14th International Workshop On Network And Systems Support For Games (Netgames)*, 1-6.
- Dinç, M. (2015). Teknoloji Bağımlılığı Ve Gençlik, *Gençlik Araştırmaları Dergisi* 3 (3), 31-65.
- Dowrick, P.W. (1986). Video Training. Chapter 11 In *Social Survival For Children: Atrainer'sresource*. New York: Brunner/Mazel.
- Ektiricioğlu C, Arslantaş H, Yüksel R. Ergenlerde Çağın Hastalığı: Teknoloji Bağımlılığı. *Aktd. Mart* 2020;29(1):51-64. Doi:10.17827/Aktd.498947
- Ergin, B., & Ergin, E. (2022). “Dijital Oyun” İle İlgili Çalışmaların İncelenmesi: Bir Bibliyometrik Analiz. *TRT Akademi*, 7(16), 824-851. <https://doi.org/10.37679/Trta.1142969>
- Ertemel, A.V. & Aydın, G. (2018). Dijital Ekonomide Teknoloji Bağımlılığı Ve Çözüm Önerileri. *Addicta*, 5 (4).
- George, D. And P. Mallery, (2010), “SPSS For Windows Step By Step: A Simple Guide And Reference 17.0 Update”, 10th Edition, Pearson, Bostonkline, R. B. (2011). *Principles And Practice Of Structural Equation Modeling*. London: Guilford Publications

- Griffiths, M.D. (2005). A Components Model Of Addiction Within A Biopsychosocial Framework. *Journal Of Substance Use*, 10(4), 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Griffiths, M.D. (2010) Çevrimiçi Oyun Aşırı Kullanımı ve Bağımlılığında Bağlamın Rolü: Bazı Vaka Çalışması Kanıtları. *Uluslararası Ruh Sağlığı ve Bağımlılık Dergisi* (8), 119-125. <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Video Game Addiction And Its Treatment. *Journal Of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247-253. <https://doi.org/10.1007/S10879-009-9118-4>
- Griffiths, M.D. & Hunt, N. (1995). Computergameplaying In Adolescence: Prevalenceanddemographicindicators. *Journal Of Community And Applied Social Pyschology*, 5, 189-193.
- Grüsser, SM, Thalemann, R. Ve Griffiths, MD (2007). Aşırı Bilgisayar Oyunu Oynama: Bağımlılık Ve Saldırganlığa Dair Kanıtlar Siber Psikoloji Ve Davranış, 10, 290-292. <http://dx.doi.org/10.1089/Cpb.2006.9956>
- Gülay, H. & Akman, B. (2009). Okul Öncesi Dönemde Sosyal Beceriler. Ankara: Pegem.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J.,& Anderson, R. E. (2014). *Multivariate Data Analysis*. Pearson Education.
- Hastings EC, Karas TL, Winsler A, Et Al. Young Children's Video/Computer Game Use: Relations With School Performance And Behavior. *Issues Ment Health Nurs*. 2009;30(10):638-49.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-Ç) Çocuklar İçin: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Journal Of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Horzum, M.B., Ayas, T. Ve Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma Ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formunun Geçerliliği Ve Güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(1), 10-18. <http://dx.doi.org/10.5455/Apd.170337>
- Işık, U. (2007). Medya Bağımlılığı Teorisi Doğrultusunda İnternet Kullanımının Etkileri Ve İnternet Bağımlılığı. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- İnal, Y. & Çağıltay, K. (2005). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara.
- Jans, K. S., Hwang, S. Y. & Choi, J. Y. (2008). Internet Addiction And Psychaitric Symptoms Among Korean Adolescents, *Journal Of School Health*, 78(3), 165-171.
- Jones, E. & Cooper, R. M. (2006). *Playing To Get Smart (Earlychildhoodeducationseries)*. New York: Teachers College.
- Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H. Ve Diğerleri. Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ve Temel Psikolojik İhtiyaçlar: Yaşamda Anlam Ve Sorumluluğun Aracılık

- Eden Roller. Int J Ment Health Addiction 22, 2413–2437 (2024).
<https://doi.org/10.1007/S11469-022-00994-9>
- Kesici A., The Effect Of Conscientiousness And Gender On Digital Game Addiction İn High School Students. Journal Of Education And Future Year: 2020, İssue:18, 43-53 DOI: 10.30786/Jef.543339
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T. & Kaptsis, D. (2013). Clinical Features And Axis I Comorbidity Of Australian Adolescent Pathological Internet And Video Game Users. Australian & New Zealand Journal Of Psychiatry, 47(11), 1058–1067. <https://doi.org/10.1177/0004867413491159>
- Koral, F., & Alptekin, K. (2023). Dijital Oyun Bağımlılığı: Bir Derleme Çalışması. Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi(11), 283-308. <https://doi.org/10.54557/Karataysad.1237807>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review Of Focused Outcomes. *International Journal Of Mental Health And Addiction*, 10(4), 503-525.
- Lam, L. T., Peng, Z. & Mai, J. (2009). The Association Between Internet Addiction And Self – Injurious Behaviour Among Adolescents. *Injury Prevention*, 15, 403 – 408.
- M. B. Yılmaz, "İlköğretim 6. Ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi," 8. International Educational Technology Conference (IETC) , Eskişehir, Turkey, Pp.688-693, 2008
- Mustafaoğlu R, Yasacı Z. Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal Ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. Bağımlılık Dergisi. Eylül 2018;19(3):51-58.
- Nawangsaari G. Traditional Games İntervention Effectiveness For Children With İnternet Addiction. 729-733. Asean Conference 2nd Psychology & Humanity, Psychology Forum UMM, February 19 – 20, 2016.
- Onaral Danacı, G., & Dereboy, Ç. (2023). Lise Öğrencilerinde Problemlı İnternet Ve Oyun Kullanımının Yaygınlığı. *Humanistic Perspective*, 5(2), 797-819. <https://doi.org/10.47793/HP.1164993>
- Ögel, K. (2012). İnternet Bağımlılığı: İnternetin Psikolojisini Anlamak Ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak, İstanbul: Türkiye İş Bankası.
- Özdemir, M. & Karaboğa, M.T. (2021). Middle School Students' Digital Game Addictions And Social Tendencies, *E-International Journal Of Educational Research*, 12(5), 17-35. DOI: <https://doi.org/10.19160/E-İjer.994099>
- Park GR, Kim HS. Effects Of A Group Counseling İntegration Program On Self-Determination And İnternet Addiction İn High School Students With Tendency To İnternet Addiction. *Journal Of Korean Academy Of Nursing*. 2011;41:694-703
- Park, S. K., Kim, J. Y. & Cho, C. B. (2008). Prevalance Of Internet Addiction And Correlations With Family Factors Among South Korean Adolescents, *Adolescence*, 4(172), 895 – 909.
- Roe, K. & Muijs, D. (1998). Children And Computer Games: A Profile Of The Heavy User. *European Journal Of Communication*, 13(2), 181-200. <https://doi.org/10.1177/0267323198013002002>

- Rogow, F. (2014). Media Literacy In Early Childhood Education: Inquiry-Based Technology Integration. In Chip Dohohue, Ed, Technology And Digital Media In The Early Years: Tools For Teaching And Learning. Washington, DC: National Association For The Education Of Young Children.
- Sarpkaya, Seçkin (2021). “Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi”, Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi, S.6, S. 155- 172.
- Soule, L. C., Shell, L. W. & Kleen, B. A. (2003). Exploring Internet Addiction: Demographic Characteristics And Stereotypes Of Heavy Internet Addiction, The Journal Of Computer Information Systems, 44(1), 64 – 73.
- Sevinç, Müzeyyen (2009). Erken Çocukluk Gelişimi Ve Eğitiminde Oyun, İstanbul: Morpa Yayınları.
- Sherry, J. L. (2001). The Effects Of Violent Video Games On Aggression A Meta-Analysis. International Human Communication, (27), 409-431. https://Ocw.Metu.Edu.Tr/Pluginfile.Php/2362/Mod_Resource/Content/1/Sherry_Metaanalysis.Pdf
- Şahin, M., & Samur, Y. (2017). Dijital Çağda Bir Öğretim Yöntemi: Oyunlaştırma. Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi, 1(1), 1-27.
- Şimşek, E., & Karakuş Yılmaz, T. (2020). Türkiye’de Yürütülen Dijital Oyun Bağımlılığı Çalışmalarındaki Yöntem Ve Sonuçların Sistemik İncelemesi. Kastamonu Education Journal, 28(4), 1851-1866. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.3920>
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2015). Using Multivariate Statistics. (Sixth ed). Allyn & Bacon/Pearson Education. 6. Basımdan Çeviri: Mustafa Baloglu, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- Tamer, S. L., & Koç, M. (2010). Bilgisayar Laboratuvarlarının Fiziksel Ergonomik Kriterler Açısından Değerlendirilmesi: Süleyman Demirel Üniversitesi Örneği. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 7(1), 720 – 747.
- Tekayak, H. V. & Akpınar, E. (2017). Tıp Alanında Yeni Bir Dönem: Dijital Çağda Doğan Yeni Hastalıklar. Eurasian Journal Of Family Medicine/Avrasya Aile Hekimliği Dergisi, 6(3), 93-100.
- Torun, F., Akçay, A. & Çoklar, A. N. (2015). Karaelmas. Journal Of Educational Sciences, 3, 25-35
- Tsai, C. C., Lin, S. S. J. & Tsai, M. J. (2001). Analysis Of Attitudes Toward Computer Networks And Internet Addiction Of Taiwanese Adolescents, Cyberpsychology & Behavior, 4(3), 373 – 376.
- Wan, C-S. Ve Wen-Bin Chiou, W-B. (2013). Ergenler İnternet Oyunlarına Neden Bağımlılar: Tayvan’da Bir Mülakat Çalışması. (Çev. Fatma Kenevir). Toplum Bilimleri, 7, 14, 411-418.
- Yiğit, E. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Van: Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2017.
- Yiğit, N. (2019). Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne/Baba Görüş Ve Uygulamaları [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi.

Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents. *The American Journal Of Family Therapy*, (37), 355–372.
<https://doi.org/10.1080/01926180902942191>



EK-1, Demografik Bilgi Formu

Sevgili öğrenci; Lise öğrencilerinin dijital oyunlara yönelik düşüncelerine etki eden faktörleri belirlemek amacıyla bilimsel bir araştırma yapmaktayız. Sizden istenen aşağıdaki her bir ifadeyi dikkatlice okuyarak sizi en iyi yansıtan seçenekleri işaretlemenizdir. İfadelerde doğru ya da yanlış cevap bulunmamaktadır. Araştırmada gizlilik esastır ve sizden kimliğinizi belirleyecek hiçbir bilgi talep edilmeyecektir. Çalışmaya sunacağınız katkılardan dolayı teşekkür ederiz.

Seniye ÇABUK KALKIŞIM

Artvin Çoruh Üniversitesi Yüksek Lisans Öğrencisi

1-Cinsiyetiniz?

- ☐ Kadın
- ☐ Erkek

2-Sınıf düzeyiniz?

- ☐ 9.sınıf
- ☐ 10.sınıf
- ☐ 11.sınıf
- ☐ 12.sınıf

3-Yaşınız?

- ☐ 13-14
- ☐ 15-16
- ☐ 17+

Ek -1 (devam)

4-Dijital oynama durumunuz nedir?

- ☐ Dijital oyun oynamam
- ☐ Günde 1 saatten az oynarım
- ☐ Günde 1-3 saat arası oynarım
- ☐ Günde 3 saatten fazla oynarım

5-Hangi dijital oyun türünden oynarsınız?

- ☐ Aksiyon
- ☐ Taktik
- ☐ Macera
- ☐ Diğer

Ek -2 Anket Formu

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Aşağıdaki soruları son 6 ay içinde hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

İNTİHAL RAPORU İLK SAYFASI

Seniye ÇABUK KALKIŞIM Tez Teslim Son Benzerlik			
ORJENALLİK RAPORU			
%18	%16	%10	%8
BENZERLİK ENDEKSİ	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ
BENZERLİK KAYNAKLARI			
1	dergipark.org.tr İnternet Kaynağı		%3
2	acikbilim.yok.gov.tr İnternet Kaynağı		%3
3	Submitted to Artvin Āoruh Āniversitesi Öğrenci Ödevi		%2
4	hdl.handle.net İnternet Kaynağı		%1
5	www.researchgate.net İnternet Kaynağı		%1
6	dspace.gazi.edu.tr İnternet Kaynağı		<%1
7	Submitted to The Scientific & Technological Research Council of Turkey (TUBITAK) Öğrenci Ödevi		<%1
8	3f1681b7-d124-40a1-92d5- a8c4e4d43fa0.filesusr.com İnternet Kaynağı		<%1
9	Submitted to Bahcesehir University Öğrenci Ödevi		<%1
10	acikerisim.gedik.edu.tr:8080 İnternet Kaynağı		<%1
11	docs.neu.edu.tr İnternet Kaynağı		<%1

ETİK KURUL İZİN YAZISI

Evrak Tarih ve Sayısı: 13.06.2025-182081



T.C.
ARTVİN ÇORUH ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü



Sayı : E-19227540-302.08.01-182081
Konu : Etik Kurul Başvuru Sonucu (Seniye
ÇABUK KALKIŞIM)

13.06.2025

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA

İlgi : 28.05.2025 tarihli ve 180288 sayılı yazınız.

Enstitümüz Beden Eğitimi ve Spor Tezli Yüksek Lisans programı 231630016 numaralı öğrencisi Seniye ÇABUK KALKIŞIM' ın "*Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi*" başlıklı çalışması Üniversitemiz Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunun 11 Haziran 2025 tarihinde yapmış olduğu toplantısında incelenmiş olup, çalışmanın bilim ve araştırma etiği açısından oybirliği ile uygun bulunduğu bildirilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Mustafa Çağatay KORKMAZ
Enstitü Müdürü

Ek:Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu Yazısı (1 syf.)

Mevcut Elektronik İmza

MUSTAFA ÇAĞATAY KORKMAZ (Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü - Enstitü Müdürü) 13.06.2025 12:53

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : *BSD4SLRM74* Pin Kodu : 87362

Belge Takip Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/artvin-coruh-universitesi-ehys>

Adres: Seyitler Yerleşkesi 08000 ARTVİN
Telefon: 0 466 2151030 Faks: 0 466 2151031
e-Posta: ice@artvin.edu.tr Web: <http://lbe.artvin.edu.tr/>
Kep Adresi: artvinconulani@hs01.kep.tr

Bilgi için: Esra TÜYLÜ
Unvan: Memur



Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

KURUM İZNİ YAZILARI

Evrak Tarih ve Sayısı: 13.06.2025-182081



T.C.
ARTVİN ÇORUH ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu



Sayı : E-18457941-050.99-181875
Konu : Kurul Kararı (Çağrı ÖZDENK ve Seniye
ÇABUK KALKIŞIM)

12.06.2025

13497
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE
13497

İlgi : 29.05.2025 tarihli ve E-180381 sayılı yazınız.

Kurulumuzun 14 Mayıs 2025 tarihli toplantısında incelenerek "Başvuruda Düzeltme Yapılması" yönünde karar alınan ve gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra süresi içinde tekrar başvurusu yapılan Spor Bilimleri Fakültesi Spor Yöneticiliği Bölümü öğretim üyelerinden Doç. Dr. Çağrı ÖZDENK'in tez danışmanlığını yürüttüğü yüksek lisans öğrencisi Seniye ÇABUK KALKIŞIM'a ait "Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi" başlıklı çalışmaları Üniversitemiz Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunun 11 Haziran 2025 tarihinde yapmış olduğu toplantısında incelenmiş olup, çalışmanın bilimsel araştırma ve yayın etiğine uygun olduğuna oybirliği ile karar verilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Atakan ÖZTÜRK
Kurul Başkanı

Mevcut Elektronik İmzalar

MUSTAFA ÇAĞATAY KORKMAZ (Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü - Enstitü Müdürü) 13.06.2025 12:53

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : *BSD4S58474* Pin Kodu :68222
Telefon:+90 466 215 10 00
e-Posta:artvin@artvin.edu.tr Web:https://www.artvin.edu.tr/
Kep Adresi:artvin@artvin.edu.tr

Belge Takip Adresi : https://www.turkiye.gov.tr/artvin-coruh-universitesi-ebys

Bilgi için: Necmiye MAZLUM
Unvanı: Sekreter



Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.