



ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI DÜZEYLERİNİN ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLERE GÖRE İNCELENMESİ (Niğde İli Örneği)

Kürşat HAZAR¹, Zehra ÖZPOLAT², Zekihan HAZAR^{3*}

¹Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Osmaniye

²Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Niğde

³Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Ağrı

Öz: Bu araştırmanın amacı; çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi ve elde edilecek bulgular ışığında problem durumuna yönelik çözüm önerileri getirmektir. Araştırma; nicel araştırma modelinde tasarlanmış olup, tarama deseni kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini; Niğde İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı Şehit Ramazan Konuş Ortaokulu (360 öğrenci) ve 5 Şubat Ortaokulu'nda (1200 öğrenci) 2018-2019 eğitim öğretim yılında öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrenciler oluşturmaktadır. Bu çalışmada amaçsal örnekleme yöntemlerinden “tipik durum” yöntemi kullanılmıştır. Bu kapsamda her gün dijital oyun oynayan 370 öğrenciye yüz yüze görüşme yöntemiyle ölçme araçları uygulanmış ve 352’ si (169 kadın, 183 erkek) analiz için uygun görülmüştür. Çalışmada araştırmacılar tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu ile Hazar ve Hazar tarafından 2017 yılında geliştirilmiş olan “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Veriler SPSS 24 Paket programında değerlendirilerek, Bağımsız Gruplar t-Testi, Kruskal-Wallis H Testi, Mann Whitney U ve Pearson Korelasyon Analizlerine tabi tutulmuştur. Sonuç olarak; katılımcıların cinsiyet, oynadıkları oyun türü ve yaş değişkenlerinde istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olduğu görülmüştür. Diğer taraftan katılımcıların sporcu lisansına sahip olma, yaşadığı çevrede spor alanlarının olup olmaması ve anne-baba eğitim düzeyi değişkenlerine yönelik yapılan istatistik analizlerde gruplar arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmüştür. Katılımcıların yaş değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında ise pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, dijital oyun, bağımlılık, oyun bağımlılığı

INVESTIGATION OF DIGITAL GAME ADDICTION LEVELS OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS ACCORDING TO VARIOUS VARIABLES (Example of Niğde Province)

Abstrac: The aim of this course is to investigate the digital game addiction levels of children according to different variables and to provide solutions for the problem situation in the light of the findings. The research design was used in the quantitative research model. The universe of the research; Şehit Ramazan Konuş Secondary School (360 students) and 5 Şubat Secondary School (1200 students) affiliated to Niğde Provincial Directorate of National Education consist of 10-14 age group students studying in 2018-2019 academic year. In this research, “typical case” method, which is one of the purposive sampling methods, was used. In this context, every day at least 30 min. 370 students who played digital games were administered face-to-face interviews and 352 of them (169 female, 183 male) were found suitable for analysis. Personal data form developed by researchers and ile Digital Game Addiction Scale for Children developed by Hazar and Hazar in 2017 were used in the study. The data were evaluated by SPSS 24 Package program and Independent Groups t-Test, Kruskal-Wallis H Test, Mann Whitney U and Pearson Correlation Analysis were used. As a result; There were statistically significant differences in the variables of gender, type of play and age of the participants. On the other hand, it was observed that there was no significant difference between the groups in the statistical analysis of the participants' sportsman license, the presence of sports fields in the environment they live in and the educational level of the parents. It was found that there was a positive significant relationship between age variable and digital game addiction scores of the participants.

Key Words: Game, digital game, addiction, game addiction

GİRİŞ

Günümüz dünyasında çocuklar, sanal ortamlar-özellikle de dijital oyunlar aracılığıyla günlük hayattan mekânsal ve zamansal olarak uzaklaşmaktadır. İnsan yaşamının birçok alanına etki eden teknolojik gelişmeler aynı zamanda çocukların temel yaşam alanı olan oyunlarda da kendisini göstermiştir. Geleneksel oyun olgusunun giderek yüz tutmaya başladığı ve bunun yerine dijital oyunların birçok farklı türüyle her cinsten ve her yaş grubundan bireyi etkisi altına aldığı görülmektedir. Irmak ve Erdoğan (2016), teknolojinin hızlı bir şekilde gelişmesi, hızlı ve çarpık kentleşme ve açık oyun alanlarının yok olması gibi faktörlerle birlikte özellikle genç bireylerin dijital oyunlara olan ilgi ve yönelim düzeylerinin giderek arttığını ifade etmektedirler.

Bununla birlikte dijital oyunlara olan bu yoğun ilgi, özellikle çocukluk döneminde uzun vadede “dijital oyun bağımlılığı” başta olmak üzere birçok bireysel ve sosyal sorunu da beraberinde getirmektedir. Namlı ve Tekkurşun Demir (2020), dijital oyun bağımlılığının özellikle çocuk ve genç bireyleri sosyal yaşamdan uzaklaştırarak gerçek hayattan izole ettiğini ifade etmişlerdir. Tarhan ve Nurmedov (2014) dijital oyun bağımlılığının fizyolojik sürecini açıklarken, çocukları bu bağımlılık durumuna götüren süreçte dijital oyunların kazanmak, hedefe ulaşmak, yarışmak gibi unsurlar üzerine kurgulanmış olmasının beynin ödül sistemini harekete geçirdiğini ve beynin de haz ve ödül yaşantılarını tekrar etme üzerine bir program geliştirdiğini dolayısıyla tekrarlayan bu süreçte de bağımlılık durumunun ortaya çıktığını ifade etmektedirler. Huizinga da “Homo Ludens” isimli eserinde (1995),” oyun ve kazanma” olguları arasındaki ilişki neticesinde ortaya çıkan tutku durumunu ortaya koyarken ona göre “kazanma fikri oyunla çok sıkı bir ilişki içindedir ve kazanmak, bir oyunun sonunda “üstünlüğünü belli etmektir”. Zaman içerisinde insanlar bu kazanma güdüsünü oyun ile tatmin etme tercihinde bulunmaktadır” şeklinde ifade etmektedir. Lemmens ve arkadaşları ise (2012), dijital oyun bağımlılığını başka bir açıdan değerlendirmekte ve bu bağımlılık türünü, bireylerin yaşamlarında sosyal ve duygusal sorunlara neden olduğu halde bilgisayar veya video oyunlarını aşırı ve kontrol edilemeyen düzeyde kullanmaya devam etmesi olarak tanımlanmıştır.

Lieberman, Fisk, Biely’ e (2009) göre dijital oyunlar; şiddet ve korkuya sevk etme, duygusuzlaştırma ve saldırganlık davranışı sergileme, fiziksel ve sosyal aktivitelerden uzak kalma gibi olumsuz sonuçlar oluşturmaktadırlar. Namlı ve Tekkurşun Demir (2020), özellikle şiddet içerikli oyunların çocuklarda şiddet duygusunun güçlenmesine ve benimsenmesine yol açtığını belirtmekteler ve bir diğer açıdan bu oyunların genellikle oturarak oynanmasının zaman içerisinde solunum, dolaşım, kas ve iskelet sistemlerinde bazı sorunlara yol açtığını ifade etmektedirler.

Oyun oynarken bir çocuk ya da yetişkinde, sosyal ilişkilerin bozulması, okul ve çalışma hayatının değişmesi, bu kişilerin bağımlı hale gelmesi gibi problemler oluşabilir. Bu bireyler zamanlarının büyük bir kısmını oyun oynayarak harcadıkları için sosyal çevresi ile iletişim problemleri olabilmekte, bu nedenle yaşantıları olumsuz etkilenebilmektedir (NIMF’ ten akt. Yalçın ve Bertiz, 2019).

Bu araştırmanın amacı; çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin farklı değişkenlere göre incelenerek elde edilecek bulgular ışığında problem durumuna yönelik çözüm önerileri getirmektir.

YÖNTEM

Araştırma; nicel araştırma modelinde tasarlanmış olup, tarama deseni kullanılmıştır. Tarama araştırması, bir konuya ya da olaya ilişkin katılımcıların özelliklerinin belirlendiği, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırmalardır (Karasar, 2000).

Evren-Örneklem

Bir araştırma için evren soruları cevaplamak için ihtiyaç duyulan belirli özelliğe sahip tüm bireylerin (gözlemlerin) oluşturduğu topluluğa evren denir (Büyüköztürk ve ark., 2016). Bu kapsamda araştırmanın evrenini; Niğde İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Şehit Ramazan Konuş Ortaokulu (360 öğrenci) ve 5 Şubat Ortaokulu'nda (1200 öğrenci) 2018-2019 eğitim öğretim yılında öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrenciler oluşturmaktadır.

Bu araştırmada amaçsal örnekleme yöntemlerinden “tipik durum” yöntemi kullanılmıştır. Tipik örnekleme yöntemi; araştırma problemi ile ilgili olarak evrende yer alan çok sayıdaki durumdan tipik olan bir durumun belirlenerek bu örnek üzerinden bilgi toplanmasını gerektirir (Büyüköztürk ve ark., 2016). Bu kapsamda her gün dijital oyun oynayan 370 öğrenciye yüz yüze görüşme yöntemiyle ölçme araçları uygulanmış ve 352’ si (169 kadın, 183 erkek) analiz için uygun görülmüştür.

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu: Araştırmacılar tarafından geliştirilen kişisel bilgi formunda; yapılan literatür incelemesi sonucunda araştırma sonucuna etki edebileceği düşünülen cinsiyet, yaş, sporcu lisansına sahip olup olmama, oynanan dijital oyun türü, anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi gibi değişkenlere yer verilmiştir.

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Hazar ve Hazar tarafından 2017 yılında 10-14 yaş grubu öğrencilerin katılımıyla, çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Geliştirilmiş olan ölçek dört alt faktörlü olup toplam 24 maddeden oluşmaktadır. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır (1 = Hiç Katılmıyorum, ..., 5 = Tamamen Katılıyorum). Ölçekten alınabilecek en düşük puan “24” en yüksek puan “120” dir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; “1-24: Normal grup, 25-48: Az riskli grup, 49-72 Riskli grup, 73-96 Bağımlı grup, 97-120 Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak değerlendirilmektedir. Ölçek alt faktörleri; “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma, Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer, Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi, Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” şeklindedir.

Verilerin Analizi

Elde edilen veri setinde 18 ölçeğin araştırmanın geçerlik ve güvenilirliğine uygun olmadığı tespit edilerek veri setinden çıkarılmıştır. Veriler SPSS 24 Paket programında değerlendirilerek, Bağımsız Gruplar t-Testi, Kruskal-Wallis H Testi, Mann Whitney U ve Pearson Korelasyon Analizlerine tabi tutulmuştur.

BULGULAR**Tablo 1.** Katılımcıların Cinsiyet Değişkenine Göre ÇİDOBÖ Toplam Puanı ve Alt Faktör Puanlarına İlişkin T Testi Analizi.

Ölçek Puanları	Cinsiyet	N	Mean	Sd	t	p
ÇİDOBÖ Toplam	Kadın	169	44,17	20,13	-6,988	,00
	Erkek	183	59,85	21,83		
ÇİDOBÖ 1. Alt faktör	Kadın	169	12,41	6,34	-5,923	,00
	Erkek	183	16,63	6,97		
ÇİDOBÖ 2. Alt faktör	Kadın	169	12,88	6,47	-6,678	,00
	Erkek	183	17,55	6,61		
ÇİDOBÖ 3. Alt faktör	Kadın	169	9,88	5,35	-5,338	,00
	Erkek	183	13,51	7,19		
ÇİDOBÖ 4. Alt faktör	Kadın	169	7,17	3,31	-4,980	,00
	Erkek	183	9,11	3,94		

Tablo 1 incelendiğinde; erkek katılımcıların bütün puan türlerinde ortalamalarının kadın katılımcılara göre daha yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir.

Tablo 2. Katılımcıların Lisanslı Sporcu Olma Değişkenine Göre ÇİDOBÖ Toplam Puanı ve Alt Faktör Puanlarına İlişkin T Testi Analizi

Ölçek Puanları	Sporcu Lisansı	N	Mean	Sd	t	p
ÇİDOBÖ Toplam	Var	117	50,78	21,72	-,908	,36
	Yok	235	53,08	22,76		
ÇİDOBÖ 1. Alt faktör	Var	117	14,00	6,50	-1,151	,25
	Yok	235	14,91	7,21		
ÇİDOBÖ 2. Alt faktör	Var	117	14,55	6,76	-1,446	,14
	Yok	235	15,68	7,01		
ÇİDOBÖ 3. Alt faktör	Var	117	11,74	7,95	-,052	,95
	Yok	235	11,78	5,86		
ÇİDOBÖ 4. Alt faktör	Var	117	8,06	3,54	-,397	,69
	Yok	235	8,23	3,89		

Tablo 2 incelendiğinde; katılımcıların ÇİDOBÖ puanlarının Sporcu Lisansına Sahip Olup Olmama değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir.

Tablo 3. Katılımcıların Oynadığı Oyun Türü Değişkenine Göre ÇİDOBÖ Toplam Puanı ve Alt Faktör Puanlarına İlişkin T Testi Analizi

Ölçek Puanları	Oyun Türü	N	Mean	Sd	t	p
ÇİDOBÖ Toplam	Şiddet	178	59,58	21,57	6,495	,00
	Yarışma	174	44,89	20,83		
ÇİDOBÖ 1. Alt faktör	Şiddet	178	16,65	7,00	5,814	,00
	Yarışma	174	12,51	6,34		
ÇİDOBÖ 2. Alt faktör	Şiddet	178	17,94	6,63	7,778	,00
	Yarışma	174	12,62	6,19		
ÇİDOBÖ 3. Alt faktör	Şiddet	178	13,12	5,90	3,959	,00
	Yarışma	174	10,38	7,03		
ÇİDOBÖ 4. Alt faktör	Şiddet	178	8,93	3,76	3,872	,00
	Yarışma	174	7,40	3,64		

Tablo 3 incelendiğinde; katılımcıların oynadığı oyun türüne göre ÇİDOBÖ toplam puanının “şiddet içerikli oyun” oynayan katılımcıların lehine olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir.

Tablo 4. Katılımcıların Spor Alanına Sahip Olup Olmama Değişkenine Göre ÇİDOBÖ Toplam Puanı ve Alt Faktör Puanlarına İlişkin T Testi Analizi

Ölçek Puanları	Oyun Alanı	N	Mean	Sd	t	p
ÇİDOBÖ Toplam	Var	273	52,90	22,61	,903	,36
	Yok	79	50,31	21,75		
ÇİDOBÖ 1. Alt faktör	Var	273	14,89	7,12	1,409	,16
	Yok	79	13,63	6,48		
ÇİDOBÖ 2. Alt faktör	Var	273	15,63	7,03	1,599	,11
	Yok	79	14,21	6,51		
ÇİDOBÖ 3. Alt faktör	Var	273	11,63	5,93	-,717	,47
	Yok	79	12,24	8,62		
ÇİDOBÖ 4. Alt faktör	Var	273	8,27	3,84	,823	,41
	Yok	79	7,87	3,54		

Tablo 4 incelendiğinde; katılımcıların ÇİDOBÖ puanlarının Spor Alanına Sahip Olup Olmama değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir.

Tablo 5. katılımcıların Anne Eğitim Değişkenine Göre ÇİDOBÖ Toplam Puanlarına İlişkin Kruskal-Wallis H Testi Analiz Sonuçları

Ölçek	Anne Eğitim	N	Sıra Ortalamaları	X ²	Sd	p
ÇİDOBÖ Toplam	İlkokul	137	170,74	4,863	3	,18
	Ortaokul	109	193,40			
	Lise	77	162,72			
	Lisans	29	176,76			
ÇİDOBÖ 1. Alt faktör	İlkokul	137	176,59	4,207	3	,24
	Ortaokul	109	188,83			
	Lise	77	157,97			
	Lisans	29	178,93			
ÇİDOBÖ 2. Alt faktör	İlkokul	137	170,12	1,497	3	,68
	Ortaokul	109	185,28			
	Lise	77	173,48			
	Lisans	29	181,66			
ÇİDOBÖ 3. Alt faktör	İlkokul	137	173,73	4,730	3	,19
	Ortaokul	109	191,53			
	Lise	77	159,60			
	Lisans	29	177,95			
ÇİDOBÖ 4. Alt faktör	İlkokul	137	171,66	3,291	3	,34
	Ortaokul	109	189,99			
	Lise	77	164,94			
	Lisans	29	179,38			

Tablo 5 İncelendiğinde; katılımcıların Anne Eğitim değişkenine göre ÇİDOBÖ toplam puan sıra ortalamaları incelendiğinde gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir.

Tablo 6. Katılımcıların Baba Eğitim Değişkenine Göre ÇİDOBÖ Toplam Puanlarına İlişkin Kruskal-Wallis H Testi Analiz Sonuçları

Ölçek	Baba Eğitim	N	Sıra Ortalamaları	X ²	Sd	p
ÇİDOBÖ Toplam	İlkokul	97	174,68	,600	3	,89
	Ortaokul	111	181,66			
	Lise	84	176,77			
	Lisans	60	169,52			
ÇİDOBÖ 1. Alt faktör	İlkokul	97	181,11	1,357	3	,71
	Ortaokul	111	176,07			
	Lise	84	181,02			
	Lisans	60	163,51			
ÇİDOBÖ 2. Alt faktör	İlkokul	97	165,79	1,962	3	,58
	Ortaokul	111	175,70			
	Lise	84	185,35			
	Lisans	60	182,91			
ÇİDOBÖ 3. Alt faktör	İlkokul	97	176,62	2,033	3	,56
	Ortaokul	111	186,46			
	Lise	84	170,74			
	Lisans	60	165,92			
ÇİDOBÖ 4. Alt faktör	İlkokul	97	177,49	,752	3	,86
	Ortaokul	111	181,56			
	Lise	84	169,01			
	Lisans	60	176,03			

Tablo 6 incelendiğinde; katılımcıların Baba Eğitim değişkenine göre ÇİDOBÖ toplam puan sıra ortalamaları incelendiğinde gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir.

Tablo 7. Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre ÇİDOBÖ Toplam Puanlarına İlişkin Kruskal-Wallis H Testi Analiz Sonuçları

Ölçek	Yaş	N	Sıra Ortalamaları	X ²	Sd	p	Anlamlı Fark
ÇİDOBÖ Toplam	10,00	26	170,21	9,384	4	,05	11-14*(U= 1597) 12-14*(U=2966)
	11,00	72	159,01				
	12,00	129	167,83				
	13,00	65	187,16				
	14,00	60	207,31				
ÇİDOBÖ 1. Alt faktör	10,00	26	167,71	8,025	4	,09	
	11,00	72	160,31				
	12,00	129	170,83				
	13,00	65	180,99				
	14,00	60	207,06				
ÇİDOBÖ 2. Alt faktör	10,00	26	165,00	7,643	4	,10	
	11,00	72	158,10				
	12,00	129	170,89				
	13,00	65	190,69				
	14,00	60	200,25				
ÇİDOBÖ 3. Alt faktör	10,00	26	169,15	10,879	4	,02	10-14* (U=620) 11-14*(U=1629) 12-14*(U=2882)
	11,00	72	163,28				
	12,00	129	163,36				
	13,00	65	190,98				
	14,00	60	208,10				
ÇİDOBÖ 4. Alt faktör	10,00	26	184,06	5,686	4	,22	
	11,00	72	161,46				
	12,00	129	170,69				
	13,00	65	179,25				
	14,00	60	200,78				

Tablo 7 incelendiğinde; Katılımcıların Yaş değişkenine göre ÇİDOBÖ toplam puan sıra ortalamalarının 11-14 ve 12-14 yaş gruplarında 14 yaş grubu lehine olduğu, katılımcıların 3. Alt faktör puan sıra ortalamalarının 10-14, 11-14, 12-14 yaş gruplarında 14 yaş grubu lehine olduğu ve bu farkların istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir.

Tablo 8. Katılımcıların ÇİDOBÖ Toplam Puanı, Yaş ve Kardeş Sayısı değişkenleri arasındaki ilişkiye yönelik Pearson Korelasyon Analizleri.

Değişkenler	Çidobö Toplam	Yaş
Çidobö Toplam	1	,138**
Yaş		1

Tablo 8 incelendiğinde; katılımcıların ÇİDOBÖ toplam puanı ile yaş değişkeni arasında pozitif yönlü ve istatistiksel olarak yüksek düzeyde anlamlı ilişki olduğu, görülmektedir.

TARTIŞMA

Araştırmanın bu bölümünde; yapılan istatistik analizler sonucunda elde edilen bulgulara yönelik sonuçlar literatür ışığında tartışılacaktır.

Araştırmada öncelikle katılımcıların cinsiyet değişkenine göre ÇİDOBÖ'den almış oldukları puanlara ilişkin karşılaştırmalar yapılmıştır. Tablo-1'deki analiz sonuçları incelendiğinde; erkek katılımcıların ölçek puan ortalamalarının bütün puan türlerinde kadın katılımcılara göre daha yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür. Dijital oyunlar erkek ve kadınların kolayca erişebileceği hale gelmiş olsa da dijital oyun oynanan alanların (oyun salonları vb.) ve içeriklerinin erkek bireylere daha uygun olması bu durumun açıklanmasında etkili bir faktör olabilir. Literatür incelendiğinde, konu ile ilgili yapılan birçok araştırmada benzer sonuçların olduğu görülmekte ve araştırmacılar bu durumun temel nedenini, dijital oyunların daha çok erkek egemen bir oyun türü olduğu gerekçesiyle açıklamaya çalışmaktadır (Bülbül, Tunç ve Aydil, 2018; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Horzum, 2011).

Tablo 2'de yer alan “*Sporcu lisansına sahip olup-olmama*” durumuna ilişkin katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam puanların ve alt boyutlara ilişkin puanların, sporcu lisansı olmayanlar lehine olduğu ancak bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir. Katılımcıların almış oldukları puanlar arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı olmasa da sporcu lisansı olan katılımcıların bağımlılık puanlarının daha düşük olması önemli bir bulgudur. Bu durumun nedenleri arasında; spor yapmayan bireylerin boş zamanlarını değerlendirilmede dijital oyunları araç olarak kullanması, spor yapan bireylerin ise bu oyunları zihinsel ve ruhsal gelişimlerinde bir etken olarak kullanmaları gibi nedenler (takım oyunlarında teknik ve taktik geliştirme) iki grubun da benzer puan almasına neden olarak gösterilebilir. Alan yazın incelendiğinde araştırma sonuçları ile benzer yönde bulgulara ulaşılmış çalışmalar olduğu görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde gerek madde gerekse davranış bağımlılıkları ile başa çıkmada en önemli yöntemlerden birinin spor ve egzersiz yapmak olduğu ifade edilmesine rağmen (Davis, 2001; Lee, 2011; Yeltepe-Ercan, 2013) araştırma sonuçlarının bunun tersi yönde çıkması dikkat çekicidir. Örneğin; Landale ve Roderick (2014), sporun madde ve davranış bağımlılıkları ile mücadelede önemli bir araç olabileceğini, insan üzerindeki psikolojik ve fiziksel faydalarının biliniyor olmasına rağmen, bağımlılık ile mücadele programlarında spora yeterince yer verilmediğini ifade etmektedir.

Tablo 3 incelendiğinde; katılımcıların oynadığı oyun türüne göre ÇİDOBÖ toplam puanının “şiddet içerikli oyun” oynayan katılımcıların lehine olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir. Bu sonuçlar şiddet içerikli oyunların yarışma türü oyunlara göre çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinde daha etkili olduğunu göstermiştir. Yapılan araştırmalar, özellikle şiddet içerikli dijital oyunların çocuklarda sanal-gerçeklik karmaşasına yol açtığını ve uzun vadede çocukların gerçek yaşamdan kopmalarında ve dolayısıyla dijital oyun bağımlısı olmalarında önemli bir role sahip olduğunu ortaya koymaktadır (Erboy ve Akar-Vural, 2010; Irmak, Kim ve ark., 2013; Arslan ve ark., 2014; 2016 Sakin, 2007). Aydoğdu Karaaslan (2015), “Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz” konulu çalışmada; çocukların oyunlardaki şiddeti içselleştirdikleri ve bunun gerçek yaşamda sorunları çözmede bir yöntem olabileceği düşüncesini benimsediklerini ifade etmektedir. Dolayısıyla genel olarak; şiddet içerikli dijital oyunların dijital oyun bağımlılığı düzeyini arttırdığı ve çocukların şiddete daha yatkın bireyler haline gelmesine neden olarak fairplay-sportmenlik dışı davranışları daha fazla sergilemelerine yol açtığı söylenebilir.

Tablo 4 incelendiğinde; katılımcıların ÇİDOBÖ puanlarının Spor Alanına Sahip Olup Olmama değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Literatür incelendiğinde hızlı ve çarpık kentleşme ile birlikte açık oyun alanlarının yok olması dolayısıyla çocukların sportif etkinlik yapabileceği alanlardan yoksun kalmasının çocukları dijital oyun oynamaya yönelten en önemli faktörlerden birisi olduğu ifade edilmektedir. Ancak elde edilen araştırma sonuçlarında katılımcıların yaşadığı çevrede (Niğde ili) spor alanlarının olup olmasının dijital oyun bağımlılığına etki etmediği görülmektedir. Bu durumun temel nedeni olarak her ne kadar büyük şehirlerde-metropollerde hızlı ve çarpık kentleşme çocukları dijital oyun bağımlılığına iten önemli bir faktör olsa da küçük yerleşim yerlerinde aynı durumun söz konusu olmadığı söylenebilir.

Tablo 5’deki analizler incelendiğinde; anne eğitim değişkenine göre ÇİDOBÖ toplam puan sıra ortalamalarında gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir. Tablo 6’da yer alan analizler incelendiğinde de katılımcıların Baba Eğitim değişkenine göre ÇİDOBÖ toplam puan sıra ortalamalarında gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmektedir. Bu durumun temel nedeni olarak, günümüzde eğitim düzeyi fark etmeksizin neredeyse bütün ebeveynlerin bu oyunları az ya da çok deneyimledikleri ve çok sayıda ebeveynin de bu oyunları düzenli bir şekilde oynadığı gözlenmektedir. Dolayısıyla ebeveynlerin eğitim düzeyi değişkenine göre katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemesinin bu durumdan kaynaklandığı söylenebilir.

Tablo 7 incelendiğinde; Katılımcıların Yaş değişkenine göre ÇİDOBÖ toplam puan sıra ortalamalarının 11-14 ve 12-14 yaş gruplarında 14 yaş grubu lehine olduğu, katılımcıların 3. Alt faktör puan sıra ortalamalarının 10-14, 11-14, 12-14 yaş gruplarında 14 yaş grubu lehine olduğu ve bu farkların istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir. Bu durumun nedenleri arasında 14 yaş grubunda yer alan katılımcıların diğer yaş grubunda yer alan katılımcılara göre, bu oyunlar ile daha erken tanışmaları, ebeveynlerinden daha bağımsız hareket ederek oyunlar ile daha uzun süre ilgilenmeleri, sosyal çevrelerinin ve buna bağlı olarak ilgi alanlarının değişmesi gibi durumlar söz konusu olabilir. Kale ve Erşen (2003), çocukların ergenlik döneminde aileden uzaklaşmaya başladığı, arkadaş guruplarıyla güçlü bağlar oluşturduğu ve bu bağları birtakım değerler üzerine inşa ettiğini ifade etmektedirler.

Tablo 8 incelendiğinde; katılımcıların ÇİDOBÖ toplam puanı ile yaş değişkeni arasında pozitif yönlü ve istatistiksel olarak yüksek düzeyde anlamlı ilişki olduğu görülmektedir. Bu sonuç Tablo 7’ de elde edilen sonuçlarla paralellik göstermekte ve bu durumun nedeni benzer faktörlerle açıklanabilir. Çocuklarda yaşın ilerlemesi ile birlikte dijital oyunlarla geçirilen sürenin artması, bağımlılık düzeylerinin de artmasında önemli bir faktör olabilir. Örneğin Griffiths’e (2009) göre davranış tabanlı bağımlılıkların tanı ölçütlerinden birisi olan Tolerans Gelişimi (Tolerance): “Öncekilere benzer etkinin oluşması için, belirli eylemin miktarının arttırılma sürecidir. Örneğin, bir internet kullanıcısının başlangıçta daha az sürede yaşadığı ruh haline erişebilmesi için internette geçirdiği zamanı arttırması gerekmesi” olarak ifade edilmektedir.

Sonuç olarak; katılımcıların cinsiyet, yaş ve oyun türü değişkenlerine yönelik yapılan analiz sonuçları incelendiğinde, bu değişkenlerin dijital oyun bağımlılığında önemli faktörler olduğu görülmekte ve problem durumunun çözümüne yönelik atılması gereken adımlar bu bulgular ışığında değerlendirilmelidir. Bu araştırma sonucunda dikkat çeken en önemli bulgulardan birisi de katılımcıların oynamış oldukları dijital oyun türüne göre elde edilen bulgulardır. Özellikle son dönemlerde medyada oldukça fazla yer alan “*Dijital oyun ve şiddet-intihar vakaları*” gibi haberlerin çıkış kaynağının dijital oyunlardaki şiddet unsurlarıyla açıklanabileceği söylenebilir.

Bu çalışmada bağımsız değişkenlere ilişkin tek bir ölçek kullanılmış olması önemli bir sınırlılık olmakla birlikte, sonraki dönemlerde yapılacak olan çalışmalarda problem durumu ile ilişkili olabilecek başka ölçme araçları da kullanılarak problem durumunun tespitine ve çözümüne yönelik daha zengin veri toplanması mümkün olacaktır.

KAYNAKLAR

Arslan, E. Bütün, P., Doğan, M., Dağ, H., Serdarzade, C., Arıca, V. (2014). Çocukluk çağında bilgisayar ve internet kullanımı. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 4(3), 195-201.

Aydoğdu-Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi. The Journal of International Social Research*, 8(36), 806-818.

Bülbül, H., Tunç, T., Aydil, F. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler ve Başarı ile İlişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.

Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö., E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.

Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187-195.

Erboy, E. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler. Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.

Gökçeaslan, Ş., Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.

Griffiths, M. D., Meredith, A. (2009). Videogame Addiction and its Treatment. *Journal Contemp Psychother*, 9(39), 247-253.

Hazar, Z., Hazar, M. (2017). (Digital Game Addiction Scale for Children) Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14 (1).

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 57-68.

Huizinga, J. (2013). *Homo ludens- oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme. (4. Baskı)*. İstanbul: Ayrıntı.

Irmak, A.Y., Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 1-11.

Kale, R., Erşen, E. (2003). *Beden eğitimi ve spor bilimlerine giriş*. Ankara: Nobel.

Karasar, N. (2000). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Nobel.

Kim, P., W., Kim, S., Y., Shim, M., Im, C., Shon, Y. (2013). The influence of an educational course on language expression and treatment of gaming addiction for massive multiplayer online role-playing game (MMORPG) players. *Computers & Education* 63(5), 208–217.

Landade, S., Roderick, M. (2014). Recovery from addiction and the potential role of sport:Using a life-course theory to study change. *International Review for the Sociology of Sport*, 49(3/4), 468–484.

Lee, E., J. (2011). A case study of internet game addiction. *Journal of Addictions Nursing*, 22(3), 208–213.

Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., Peter, J. (2012). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.

Lieberman, D.A., Fisk, M., C., Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: from research to design. *Computers in the Schools*, 26 (3), 299–313.

Namlı, S., Tekkurşun Demir, G. (2020). The Relationship between Attitudes towards Digital Gaming and Sports. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – January 2020, volume 19 issue* .

Sakin, M. (2007). Oyun sanal bunalım gerçek. *Ailem Dergisi*, 213(7), 18-23.

Tarhan, N. & Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık- sanal veya gerçek*. İstanbul: Timaş.

Yalçın, S., & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.

Yeltepe-Ercan, H. (2013). *Bağımlılık tedavisinde egzersiz tedavisi*. Ankara: Nobel.