

T.C.
ORDU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE
ÖZ DENETİM VE SOSYAL EĞİLİMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ

NESLİHAN AKSEL




DANIŞMAN
PROF. DR. ENVER SARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORDU 2018

JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI

Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Neslihan Aksel'in hazırladığı "Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim Ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" başlıklı tez 27 /06 / 2018 tarihinde aşağıda imzaları olan jüri tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

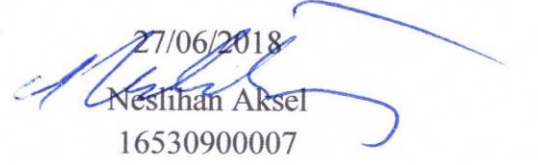
	Adı-Soyadı	Üniversite	İmza
Başkan	: Dr. Öğretim Üyesi Ömer Karaman	Ordu Üniversitesi	
Jüri Üyeleri	: Prof. Dr. Enver Sarı	Giresun Üniversitesi	
	Dr. Öğretim Üyesi Gizem Uyumaz	Giresun Üniversitesi	

ONAY


05 / 06 / 2018
Prof. Dr. Necip Fazıl DURU
Enstitü Müdürü

ÖĐRENCİ BEYAN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak savunduĐum “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun BaĐımlılıĐı İle Sosyal Eğilimleri Ve Öz Denetimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmadan yazdığımı ve yararlandığım kaynakların “Kaynakça” bölümünde gösterilenlerden farklı olmadığını, belirtilen kaynaklara atıf yapılarak yararlandığımı belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

27/06/2018

Neslihan Aksel
16530900007

ÖZET

[AKSEL, Neslihan]. [ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE ÖZ DENETİM VE SOSYAL EĞİLİMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ], [YÜKSEK LİSANS TEZİ], [ORDU],[2017]

Bu çalışma ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimler arasındaki ilişkilerin belirlenmesini ve dijital oyun bağımlılığı, öz denetim becerisi ve sosyal eğilimlerin demografik özelliklere göre nasıl farklılaştığının ortaya konulmasını amaçladığından ilişkisel tarama modelindedir. Araştırmanın çalışma grubunu, 2017-2018 eğitim öğretim yılında Ordu ili Ünye ilçe merkezindeki devlet ortaokullarının 7. sınıflarına devam eden 80'i kız, 88'i erkek olan 168 öğrenci oluşturmaktadır. Verilerin çözümlenmesinde betimsel analiz yöntemi esas alınmıştır. Bu çalışmada SPSS 15.0 programı yardımıyla veriler analiz edilmiş ve dağılımın özellikleri incelendikten sonra frekans/yüzde hesaplamaları, bağımsız t testi, tek faktörlü varyans analizi (ANOVA), Shapiro-Wilks W Testi ve Kolmogorov-Smirnov (K-S) testleri uygulanmıştır.

Sonuç olarak; araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Ancak dijital oyun bağımlılığının öz denetim becerilerin alt boyutları olan öz denetim başarısı ve öz denetim yeterliliklerini negatif yönde düşük düzeyde yordadığı görülmüştür. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı ile sosyal eğilimlerin alt boyutu olan şiddet eğilimi arasında pozitif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen bulgulara dayanılarak önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: *Dijital Oyun, Bağımlılık, Öz Denetim, Sosyal Eğilim.*

ABSTRACT

[AKSEL, Neslihan]. [ANALYZING THE RELATIONSHIP BETWEEN THE DIGITAL GAME ADDICTION OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS AND THEIR BOTH SELF-CONTROL AND SOCIAL TENDENCY], [MASTER'S THESIS],[ORDU],[2017]

Relational scanning model was used for this research as it aims to identify the relationship between digital game addiction of secondary school students and their both self-control and social tendency, and also to reveal how digital game addiction, self-control and social tendency changes according to the demographical qualities. The work group of this research is composed of 168 students -80 girls and 88 boys- studying at 7th grades of public schools in Ünye city of Ordu province in the 2017-2018 academic year. Descriptive analyzing method is based on to analyze the data. The data were analyzed by the help of the programme SPSS 15.0 in this research and after analyzing the qualities of distribution, frequency/percentage calculation, independent t test, single factorial variance analysis (ANOVA) , Shapiro-Wilks W test and Kolmogorov-Smirnov (K-S) tests were applied.

As a result, it is concluded that there is statistically no meaningful relationship between digital game addiction level,self-control abilities and social tendencies of the secondary school students who attended to this research. However, it is predicted that digital game addiction affects self-control success and self-control sufficiency which are sub-dimensions of self-control abilities, negatively and in a low level. Also, it is concluded that there is a statistically meaningful relationship between digital game addiction and violence tendency, which is a sub-dimension of social tendencies, positively and in a low level. Relying on the data, some suggestions are given.

Key words: *digital game, addiction, self-control, social tendency.*

TEŞEKKÜR

Tez sürecinde desteğini hiçbir zaman esirgemeyen, beni yönlendiren, bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşan, ayrıca gösterdiği anlayış ve katkılarından dolayı değerli bilim insanı ve danışmanım sayın Prof. Dr. Enver SARI 'ya çok teşekkür ederim.

Çalışmamın seçiminden tamamlanmasına kadar bana destek olan ve anlayış gösteren çalıştığım Ünye Anafarta İlkokulu'nun saygıdeğer idarecileri ve öğretmenlerine teşekkür ederim. Aynı zamanda ölçeklerin uygulandığı okullarda çalışan okul psikolojik danışmanı arkadaşlarıma yardımları ve katkılarından dolayı teşekkürü bir borç bilirim.

Eğitim hayatım boyunca desteklerini hiç eksik etmeyen sevgili anneme, babama ve kardeşlerime üzerimdeki emekleri ve destekleri için minnettarım.

Tezimi tamamlama sürecinde elimde olmadan ihmal ettiğim, desteği ile hep yanımda olan, beni cesaretlendiren ve tezimi bitirmemde büyük emeği olan sevgili eşim Fatih Aksel'e, hayatıma anlam katan ve bundan sonra umarım daha çok vakit geçireceğimiz oğlum Mehmet Efe Aksel'e sabır ve destekleri için de çok teşekkür ederim.

Çalışmamın eğitim dünyasına yararlı olması dileğiyle...

Neslihan AKSEL
2018

İÇİNDEKİLER

ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ	xiii
KISALTMALAR LİSTESİ	xvi
BİRİNCİ BÖLÜM	1
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	5
1.2.1. Alt Problemler	5
1.3. Araştırmanın Önemi	6
1.4. Sayıtlar	8
1.5. Sınırlılıklar	8
1.6. Tanımlar	8
İKİNCİ BÖLÜM	9
2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	9
2.1. Dijital Oyun Tarihçesi	9
2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı	11
2.3. Öz Denetim	13
2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yurtdışında Yapılan Araştırmalar	13
2.5. Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar	15
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	21
3. YÖNTEM	21
3.1. Araştırma Modeli	21
3.2. Evren Ve Örneklem	21
3.3. Veri Toplama Araçları	23
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu	23

3.3.2. Ergenlerde Öz Denetim Becerileri Ölçeği	23
3.3.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	24
3.3.4. Sosyal Eğilimler Ölçeği	24
3.4. Verilerin Toplanması	25
3.5. Verilerin Analizi	25
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	29
4. BULGULAR VE YORUM	29
4.1. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Öz Denetim Becerileri Ve Sosyal Eğilimleri Arasında İstatistiksel Olarak Anlamli Bir İlişki Var Mıdır?” Alt Problemine İlişkin Bulgular	29
4.1.1. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Özdenetim Becerilerinin Alt Boyutları Olan Öz Denetim Başarısı Ve Özdenetim Yeterlilikleri Arasında İstatistiksel Olarak Anlamli Bir İlişki Var Mıdır?” Alt Problemine İlişkin Bulgular	29
4.1.2. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan Sosyal Uyumları, Şiddet Eğilimleri, Maddeden Kaçınma Eğilimleri, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Arasında İstatistiksel Olarak Anlamli Bir İlişki Var Mıdır?” Alt Problemine İlişkin Bulgular ...	30
4.2. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri Ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Cinsiyet, Kitap Okuma, Spor Yapma, Akıllı Telefonu Olma, Bilgisayarı Olma, Tableti Olma, Dijital Oyun Oynama Ve Dijital Oyun Oynama Süresi İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular.....	31
4.2.1. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Özdenetim Becerileri Ve Özdenetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Özdenetim Başarısı Ve Özdenetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Cinsiyete Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular	31

- 4.2.2. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri Ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Kitap Okumaya Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular ...32
- 4.2.3. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri Ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Spor Yapmaya Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular33
- 4.2.4. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri Ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Akıllı Telefonu Olmaya Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir? ” Alt Problemine İlişkin Bulgular34
- 4.2.5. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri Ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Bilgisayarı Olmaya Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular ..35
- 4.2.6. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri Ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Tableti Olmaya Göre Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular36
- 4.2.7. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri Ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Dijital Oyun Oynamaya Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular38

- 4.2.8. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri Ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Dijital Oyun Oynama Süresine Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular39
- 4.3. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri Ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Cinsiyet, Kitap Okuma, Spor Yapma, Akıllı Telefonu Olma, Bilgisayarı Olma, Tableti Olma, Dijital Oyun Oynama Ve Dijital Oyun Oynama Süresi İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular40
- 4.3.1. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri Ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Cinsiyete Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular41
- 4.3.2. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri Ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Kitap Okumaya Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular42
- 4.3.3. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri Ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Spor Yapmaya Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular ...44

- 4.3.4. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri Ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Akıllı Telefonu Olmaya Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular46
- 4.3.5. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri Ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Bilgisayarı Olmaya Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular47
- 4.3.6. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri Ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Tableti Olmaya Göre Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular49
- 4.3.7. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri Ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Dijital Oyun Oynamaya Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular51

4.3.8. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri Ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Dijital Oyun Oynama Süresine Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular	52
BEŞİNCİ BÖLÜM	55
5. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	55
5.1. Tartışma Ve Sonuç	55
5.2. Öneriler	64
KAYNAKÇA	67
EKLER	74
Ek 1: Kişisel Bilgi Formu	75
Ek 2: Ergenlerde Özdenetim Becerileri Ölçeği	76
Ek 3: Sosyal Eğilimler Ölçeği	77
Ek 4: Çocuklar İçin Dijital Oyun Oynama Düzeyi Ölçeği	78
ÖZGEÇMİŞ	
VERİ KULLANIM İZİN BELGESİ	

TABLOLAR LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Tablo 1. Cinsiyet Ve Sosyoekonomik Duruma Göre Dağılım.....	22
Tablo 2. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Özdenetim Becerileri Ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkiler	29
Tablo 3. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Özdenetim Becerileri Alt Boyutları Arasındaki İlişkiler	29
Tablo 4. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Sosyal Eğilimler Ölçeğinin Alt Boyutları Arasındaki İlişkiler	30
Tablo 5. Cinsiyete Göre Özdenetim Yeterliliği, Özdenetim Başarısı Ve Özdenetim Becerisi Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları	31
Tablo 6. Kitap Okuma Alışkanlığına Göre Özdenetim Başarısı Ve Özdenetim Becerisi Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları	32
Tablo 7. Kitap Okuma Alışkanlığına Göre Özdenetim Yeterliliği Değişkeni İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları.....	33
Tablo 8. Spor Yapma Alışkanlığına Göre Özdenetim Yeterliliği, Özdenetim Başarısı Ve Özdenetim Becerisi Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları	34
Tablo 9. Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre Özdenetim Başarısı Ve Özdenetim Becerisi Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları	34
Tablo 10. Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Özdenetim Yeterliliği Değişkeni İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları	35
Tablo 11. Bilgisayarı Olma Durumuna Göre Özdenetim Başarısı Ve Özdenetim Becerisi Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları	36
Tablo 12. Bilgisayarı Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Özdenetim Yeterliliği Değişkeni İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları	36
Tablo 13. Tableti Olma Durumuna Göre Özdenetim Yeterliliği Ve Özdenetim Başarısı Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları	37

Tablo 14. Tableti Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Özdenetim Becerisi Değişkeni İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları	37
Tablo 15. Dijital Oyun Oynama Durumuna Göre Özdenetim Yeterliliği, Özdenetim Başarısı Ve Özdenetim Becerisi Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları.....	38
Tablo 16. Özdenetim Yeterliliği Ve Özdenetim Becerisi Değişkenlerine İlişkin Betimsel İstatistikler.....	39
Tablo 17. Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Özdenetim Yeterliliği Ve Özdenetim Becerisi Değişkenleri İçin ANOVA Sonuçları.....	39
Tablo 18. Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Özdenetim Başarısı İçin Kruskal Wallis H Testi Sonuçları	40
Tablo 19. Cinsiyete Göre Sosyal Eğilimler Değişkeni İçin t Testi Sonuçları.....	41
Tablo 20. Cinsiyete Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Eğilimler Değişkeninin Alt Boyutları İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları	42
Tablo 21. Kitap Okuma Alışkanlığına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Eğilimler Değişkeni ve Sosyal Eğilimlerin Alt Boyutları İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları	43
Tablo 22. Spor Yapma Alışkanlığına Göre Sosyal Eğilimler Değişkeni İçin t Testi Sonuçları.....	44
Tablo 23. Spor Yapma Alışkanlığına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Sosyal Eğilimler Değişkeninin Alt Boyutları için Mann Whitney U Testi Sonuçları	45
Tablo 24. Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre Sosyal Eğilimler Değişkeni İçin t Testi Sonuçları.....	46
Tablo 25. Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Eğilimler Değişkeninin Alt Boyutları İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları.....	47
Tablo 26. Bilgisayarı Olma Durumuna Göre Sosyal Eğilimler Değişkeni İçin t Testi Sonuçları	48

Tablo 27. Bilgisayarı Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Eğilimler Değişkeninin Alt Boyutları İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları	48
Tablo 28. Tableti Olma Durumuna Göre Sosyal Eğilimler Değişkeni İçin t Testi Sonuçları.....	49
Tablo 29. Tableti Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Sosyal Eğilimler Değişkeninin Alt Boyutları İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları	50
Tablo 30. Dijital Oyun Oynama Durumuna Göre Sosyal Eğilimler Değişkeni İçin t Testi Sonuçları.....	51
Tablo 31. Dijital Oyun Oynama Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Sosyal Eğilimler Değişkeninin Alt Boyutları İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları	52
Tablo 32. Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Eğilimler Değişkeni Ve Alt Boyutları İçin Kruskal Wallis H Testi Sonuçları	53

KISALTMALAR LİSTESİ

- S.** : Sayı
s. : Sayfa
vd. : ve diğeri

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Bu bölümde problem, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, sayıtlar, sınırlılıklar ve tanımlar üzerinde durulmuştur.

1.1. Problem Durumu

Çocuklar için oyun gelişimin önemli bir parçasıdır. Oyunla beraber çocuk öğrenir, olgunlaşır ve keşfeder. Oyun oynayan çocuk farklı rolleri deneyimleme, hayal gücünü geliştirme ve ortaya çıkarma fırsatı yakalar. “Oyun, doğumdan itibaren başlayan ve aslında insanın yaşamı boyunca devam eden, bazen amaçlı bazen de amaçsız şekilde gerçekleştirilebilen bir etkinliktir” (Öncü ve Özbay, 2005, s.9). Çocuk oyun yoluyla, toplumsal kuralları öğrenebilmekte, duygu ve düşüncelerini ifade etmekte, yeteneklerini keşfedebilmekte ve birikmiş enerjisini ifade edebilmektedir. Piaget’e göre oyun çocuğun dünyaya uyum sağlamasını mümkün kılan bir araçtır (akt. Yavuzer, 1990/2013, s. 177). Oyun oynayan çocuk eğlenir, rahatlar, gelişir ve beceri kazanır. Bu yönleriyle değerlendirildiğinde oyun her yaşta çocuk için vazgeçilmez bir etkinliktir.

Çocuklar ve gençler parkta ve bahçede arkadaşları ile birlikte oynadıkları oyunun yerini gelişen teknoloji ile dijital oyunlar almıştır. Dijital oyun, video oyunu, konsol oyunu veya bilgisayar oyunu olmak üzere üçe ayrılmaktadır. Bilgisayar ortamında oynanan oyunlar ‘Bilgisayar Oyunu’; Playstation, Xbox gibi televizyona ya da monitöre bağlayarak oynanan oyunlar ‘Video Oyunu’ olarak bilinir. “Türkiye’de yaygın olarak kullanılan tanımlama ‘Bilgisayar Oyunları’dır. Ancak 2000’li yılların ortalarından itibaren dijital oyun kavramsallaştırmasının da kullanılmaya başlandığı görülmektedir” (Binark ve Sütçü, 2008, s. 42).

Günümüzde gelişen teknoloji, ekonomik refah ve bilgisayara erişimin kolaylaşmasıyla beraber bilgisayar kullanımı yaygınlaşmıştır. Her yaşta insan bilgisayar kullanmakta özellikle gençlerde bu oran artış göstermektedir. Türkiye İstatistik Kurumu’ nun (TÜİK) 2013 verilerine göre bilgisayar kullanma yaşı 6-15 yaş aralığında ortalama 8, internet kullanmaya başlama yaşı ise ortalama 9 dur. Çocukların % 45,6’sı hemen her gün internet kullanmakta ve 6 -15 yaş aralığının % 83,2’si, 11- 15 yaş aralığının da % 76,1’i bilgisayarı oyun oynamak için

kullanmaktadır. TÜİK 2016 verilerine göre ilkokula devam eden bireylerin %18,8'i bilgisayar ve internet kullanmaktadır. Bu oran ortaokula devam eden bireyler için % 54,2'dir. Lise ve üniversiteye devam eden bireyler için oran katlanarak artmaktadır.

Önceleri hayatımızı kolaylaştırmak için kullanılan teknolojik ürünlerin kullanım amacı oyun ve bazı sosyal medya unsurlarının katılımı ile farklılaşmaya başlamıştır. Çocuklar ve gençler internet, cep telefonu, tablet ve bilgisayarı büyük oranda oyun ve eğlence amaçlı kullanmaktadır. Bayraktar (2001) tarafından yapılan araştırmada, ergenlerin % 51,3'ünün, bilgisayarı oyun oynama amaçlı kullandıkları tespit edilmiştir.

Çocuklarda ve gençlerin teknolojik ürünleri oyun oynama amaçlı kullanması ve teknolojik ürünleri kullanma süresindeki artış beraberinde bağımlılık durumunu getirmiştir. Devlet Denetleme Kurumu'nun 2014 yılında "Madde ve Diğer Bağımlılıklar ile Mücadele Kapasitesinin ve Bu Bağlamda Türkiye Yeşilay Cemiyeti'nin Değerlendirilmesi" konulu raporundaki tanımıyla bağımlılık "Bir nesneye, kişiye, ya da bir varlığa duyulan önlenemez istek veya bir başka iradenin güdümü altına girme durumudur." (DDK, 2014, s.7). Başlangıçta kişinin kendi isteğiyle başlayan durum, zamanla özgür iradenin ortadan kalkmasına ve kişide yeni tutum ve davranışların başlamasına neden olmaktadır. Dünya Sağlık Örgütü (World Health Organization /WHO) bağımlılık kavramını ilk olarak 1964 yılında madde bağımlılığı ve alışkanlıklara bağlı bağımlılıklar ile birleştirerek psikolojik ve fiziksel bağımlılık alt başlıklarında tanımlamıştır. WHO'nun ICD (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems/ Uluslararası Hastalık Sınıflandırma Kitapçığı) onuncu revizyonunda bağımlılık, "*bağımlı bir kişinin bağımlısı olduğu madde veya davranışın diğer davranışları karşısında çok büyük üstünlük kazanması sonucu psikolojik, davranışsal ve zihinsel vaka sınıfına dâhil olunması*" şeklinde tanımlanmıştır. Bağımlılık genelde kumar, alkol, sigara ya da esrar eroin gibi maddelere olan bağımlılık olarak belirtilir. Günümüz de ise alışveriş, televizyon izleme, cep telefonu ve bilgisayar gibi yeni bağımlılık çeşitleri ortaya çıkmıştır. Bağımlılık, fiziksel bir maddeye dayandırılmayan bağımlılıklar, davranış tabanlı bağımlılıklar olarak sınıflandırılabilir. Bunlar arasında; yeme bağımlılığı, oyun bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı, televizyon bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı ve internet bağımlılığı örnek olarak gösterilebilir. (akt. Güllü,

Arslan, Dündar ve Murathan, 2012). Bağımlılık kavramı 2012 de yayınlanan Psikiyatrik Sınıflandırma Sistemi-5'te (DSM-5) yenilenmiş ve daha önceden kabul edilen “Madde İstismarı ve Bağımlılığı” kavramı genişletilerek “Madde Kullanımı ve Bağımlılık Bozuklukları” (Substance Use and Addictive Disorders) şeklinde değiştirilmiştir. Yapılan değişiklikle madde bağımlılığı, bir maddeye bağımlı olmaksızın “davranış” belirtileri ile seyreden kompulsif davranışları da içine alarak sınıflandırılmıştır.

Davranış tabanlı bağımlılıklardan biri olan dijital oyun bağımlılığı, bireyin uzun süreli olarak oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek yaşantısıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı sorumluluklarını aksatması ve oyun oynamayı diğer etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçları olan bir durumdur. Günümüzde dijital oyunlar küresel anlamda gündelik tüketici yaşamın en önemli ticaret malı haline dönüşmüştür. Her yaştan insan grupları gündelik yaşamlarının önemli bir bölümünü bu oyunlara ayırmaktadır (Binark ve Sütçü, 2008, s.35).

Dijital oyunlar aile ve arkadaşlardan yalıtım, yetersiz beslenme, sağlığı olumsuz etkilemesi, okul performansı ve kişilerarası ilişkilere negatif etkisi, intihar ve ölümcül davranışlar gibi sorunlara neden olmaktadır (Hagedorn ve Young, 2011). Ayrıca ışığa duyarlı epilepsi, göz ve baş yorgunluğu, işitsel sanrı, idrarını tutamama, bilek ağrısı, boyun ağrısı ve tekrarlayan gerilme yaralanmaları gibi birçok tıbbi rahatsızlıklara da yol açtığı bilinmektedir (Griffiths, 2002). Diğer taraftan oyun çocuğun en güçlü ve doğal dürtülerinden biri olan saldırganlık dürtüsünü boşaltmasına yararken, şiddet içeren bilgisayar oyunları ile çocuğun saldırgan davranışları kısa ve uzun süreli etkilenir (Yavuzer, 1990/2013, s. 220).

Freud'un kişilik kuramında da altını çizdiği gibi insan doğası gereği hoşlandığı deneyimlerin peşinden koşar ve olumlu deneyimleri tekrarlarken olumsuz deneyimlerden kaçma eğilimindedir (akt. Duyan, Gülden ve Gelbal, 2012). Kişinin davranışları üzerinde kontrol sağlama becerisi olarak da tanımlanabilen özdenetim, kişinin içinden gelen tepkileri bastırma ya da değiştirme becerisinin yanı sıra istenmeyen davranışsal eğilimleri bölme ve onları sergilemekten de kaçınmasıdır (Tangney, Boone ve Baumeister, 2004). Özdenetim, dünya ve kendisiyle daha iyi uyum yakalayabilmek için kişinin kendisini değiştirme kapasitesidir. Vygotsky (1962)'e göre özdenetim, içsel sestir ve bu ses kişinin eylemlerini denetleme ve önemli hedeflerini düzenlemeye yardımcı olan bir

rehberdir. Günümüz psikolojisinde özdenetim, dürtülerin üstesinden gelebilme yeteneği olarak tanımlanmaktadır (akt. Duyan vd., 2012).

Özdenetim kapasitesi kişiye göre farklılık göstermektedir. Bazı insanlar, hayatlarını idare etme, öfkelerine hâkim olma, verdikleri sözleri yerine getirme, diyetlerini sürdürme, para biriktirme, işlerinin üstesinden gelme, sır saklama vb. durumlarda diğerlerinden daha iyi olabilmektedir (Tangney, Boone ve Baumeister, 2004). Özdenetim başarısızlığı ise, kişinin doğru karar alması ve hedeflerine yönelik davranışa geçmede yetersizlik olarak tanımlanmaktadır. Yemek yememe niyetiyle diyetle başlayıp yemek yeme, sigarayı bırakmaya çalışırken sigara içmeye devam etme öz denetim başarısızlığına örnek olarak gösterilebilir.

İnsanları diğer canlılardan ayıran özelliklerden biri sosyal bir varlık olmasıdır. Kişi sosyalleşirken bir takım sosyal faaliyetlere katılmaya başlamaktadır. İçinde bulunduğu toplumun örf ve adetlerine, geleneklerine, göreneklerine itaat etmesi, yeme, içme, oynama, uyuma gibi sosyal hayatın normlarına uyum sağlaması ile ortak bir hayat sürmeye başlamaktadır. Sosyal hayattan haberdar olduğu nispette birey spor ve sanat gibi sosyal faaliyetlere katılmaya başlamaktadır.

Sosyalleşme hayat boyu sürmesine rağmen, en önemli dönemlerinin çocukluk ve ergenlik olduğu düşünülmektedir (Bozyiğit ve Madran, 2013). Bu süreçte okul, aile, kitle iletişim araçları ve çevre gibi birçok faktör sosyalleşmede rol oynar. Çocuğun sosyalleşme ortamlarında katıldığı etkinlikler akademik başarı, fiziksel, zihinsel ve psikososyal beceriler gibi durumları etkilemektedir. Sosyal uyum, maddeden ve şiddetten kaçınma, aile ve okul statüsü, çocuğun hedef ve idealleri gibi sosyal eğilimleri, olumlu ya da olumsuz tutum ve alışkanlık kazanmasına etki etmektedir.

Tüm bunlarla birlikte ilgili araştırmalara ve istatistiklere bakıldığında öğrencilerin zamanlarının çoğunu bilgisayar, tablet, cep telefonu ve oyun konsolları gibi dijital ürünlerle geçirdikleri ve dijital ürünlerle geçirilen süreyi kontrol etmekte zorlandıkları görülmektedir. Artık gerçek hayatın organik ve kişinin etkin olduğu çocukluk döneminde içinde temel bilgi ve becerileri barındıran oyunların, dijital ortamda sanal ve kişinin edilgen olduğu sınırları çizilmiş bir senaryo içinde, çoğunlukla üretimin olmadığı ve çocuğa hiçbir hayat becerisi ve bilgisi kazandırmayan oyunlara yerini bıraktığı görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı çocukların hem kendi yaşantıları açısından hem de gelecek kuşaklara etkisi

bakımından üzerinde durulması ve önlem alınması gereken bir alan olduğu düşünülmektedir. Bireyin kendini kontrol etme becerisinin ve sosyal etkinliklere yönelmesinin dijital oyun bağımlılığını önlemede önemli olduğu görülmektedir. Bu amaçla çalışmada “Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile özdenetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasında bir ilişki var mıdır?” sorusuna cevap aranmış ve sonuçlar değerlendirilmiştir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkileri ve ortaokul öğrencilerinin kişisel özelliklerine göre dijital oyun bağımlılığın nasıl farklılaştığını belirlemektir.

1.2.1. Alt Problemler

1. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile özdenetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

1.1.Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile özdenetim becerilerinin alt boyutları olan öz denetim başarısı ve özdenetim yeterlilikleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

1.2.Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile sosyal eğilimlerinin alt boyutları olan sosyal uyumları, şiddet eğilimleri, maddeden kaçınma eğilimleri, okul statüsü, aile statüsü, olumsuz hedef-idealleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

2. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri, özdenetim becerileri ve özdenetim becerisinin alt boyutları olan; öz denetim başarısı ve öz denetim yeterlilikleri kişisel özelliklerden;

2.1. Cinsiyete,

2.2. Kitap okumaya,

2.3. Spor yapmaya,

- 2.4. Akıllı telefonu olmaya,
 - 2.5. Bilgisayarı olmaya,
 - 2.6. Tableti olmaya,
 - 2.7. Dijital oyun oynamaya,
 - 2.8. Dijital oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermekte midir?
3. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri sosyal eğilimleri ve sosyal eğilimlerinin alt boyutları olan; sosyal uyum, şiddet eğilimi, maddeden kaçınma eğilimi, okul statüsü, aile statüsü, olumsuz hedef-idealleri kişisel özelliklerden;
 - 3.1. Cinsiyete,
 - 3.2. Kitap okumaya,
 - 3.3. Spor yapmaya,
 - 3.4. Akıllı telefonu olmaya,
 - 3.5. Bilgisayarı olmaya,
 - 3.6. Tableti olmaya,
 - 3.7. Dijital oyun oynamaya,
 - 3.8. Dijital oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermekte midir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Günümüzde cep telefonu, tablet ve bilgisayar gibi teknolojik ürünlerin kullanım yaşı düşmektedir. Aynı zamanda teknolojik ürünlere sahip olma ve kullanımının yaygınlaştığı görülmektedir. Yapılan araştırmalar bilgisayar oyunlarının özellikle çocuklar ve ergenler arasında bağımlılık düzeyine ulaştığı sonucuna ulaşmışlardır.

Dijital oyunların öğrenciler üzerinde birçok olumlu ve olumsuz etkileri olduğu yapılan araştırmalarda görülmektedir. Öz (2009) yaptığı çalışmada bilgisayar oyunu oynama sıklığının, çocukların bilişsel performans düzeyleri üzerinde etkisinin olduğu sonucuna varmıştır. Bilgisayar ve internet teknolojisindeki gelişmeleri yakından takip eden okul çağındaki gençlerin, internet

ve bilgisayarı aşırı derecede kullanmaları onların psikolojik, fiziksel, akademik başarı ve sosyal ilişki durumlarını olumsuz yönde etkilemekte ve bu durum bu bireylerde bağımlılığa neden olabilmektedir (akt. Kubey, Lavin ve Barrow, 2001). Zamanının çoğunu dijital oyun oynayarak geçirmek zararlı sosyal ilişkilere, okul ya da iş yaşamında başarısızlığa ve bağımlılığa neden olabilmektedir. Bilgisayar oyunu bağımlılığı ise çocukta şiddet eğilimine, kişilik değişimlerine, hiperaktivite ve yüksek kaygı düzeyine, psikomotor bozukluklara, sağlık sorunlarına, antisosyal davranışlara, özgür düşünce ve arzu/eğilim kaybına, kişilerarası ilişkilerin bozulmasına yol açabilmektedir (akt. Karaca vd., 2016).

Dijital oyunlara fazla zaman ayıran çocuklarda görülen olumsuz etkilere bakıldığında bilinçli teknoloji kullanımının önemi göze çarpmaktadır. Zamanını verimli kullanma, teknolojiden yeterli ve doğru faydalanma ve psikososyal gelişiminin tamamlanabilmesi için çocuğun özdenetim becerisi ve sosyal eğilimlerinin önemli olduğu düşünülmektedir. Öz denetim becerisi gelişmiş çocuğun dijital oyunları oynamada kendini kontrol edebilecek ve bağımlılık döngüsüne girmeden teknolojiden olumlu şekilde faydalanabilecektir. Dijital oyunların olumsuz etkileri göz önüne alındığında sosyal uyum, şiddet eğilimi, okul ve aile ilişkisi, hedef ve idealler ile ilgili çocuğun tutumları üzerinde etkisi olduğu görülebilir.

Okullarda yapılacak önleyici ve müdahale edici rehberlik çalışmalarına yön vermesi amacıyla öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sosyal eğilimleri ile olan ilişkisini incelemek amaçlanmıştır. Öğrencilerin şiddetten kaçınma, sosyal uyum, aile statüsü, okul statüsü ve hedefler- idealler puanlarının, okullarda yapılacak çalışmalar açısından öğretmenlere ve özellikle okul psikolojik danışmanlarına yol göstereceği düşünülmektedir. Öğrencilerin sosyal etkinliklere yönlendirme, özdenetim kazanımı ile ilgili velilere ve öğrencilere yapılacak çalışmalar açısından eksiklerin tespit edilmesi amacıyla önemli bir çalışma olması beklenmektedir. Ülkemizde dijital oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmalara bakıldığında öz denetim ile ilişkisini inceleyen bir araştırmanın yapılmadığı görülmüştür.

Ülkemizde son yıllarda teknoloji bağımlılığına farkındalığın artması ve bilinçli teknoloji kullanımının sağlanması amacıyla birçok çalışma yapılmakta ve önlemler alınmaktadır. Türkiye Yeşilay Cemiyeti Ev Sahipliğinde bu yıl dördüncüsü

gerçekleştirilen Uluslararası Teknoloji Bağımlılığı Kongresi bunlardan biridir. Kongre programında yer alan konulardan büyük çoğunluğu oyun bağımlılığı üzerine belirlenmesi bu konunun önemini göstermektedir. Ayrıca İstanbul Bakırköy Prof. Dr. Mazhar Osman Ruh Sağlığı ve Sinir Hastalıkları Eğitim ve Araştırma Hastanesi bünyesinde internet bağımlılığı polikliniğinin açılması ve poliklinikte zamanının çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiren her yaşta kişiye de hizmet verilmesi dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılacak çalışmaların ülkemize katkı sağlayacağı düşünülmektedir

(<https://www.cnnturk.com/2011/bilim.teknoloji/teknoloji/12/01/internet.bagimlilari.icin.poliklinik.acildi/638835.0/index.html>).

Teknolojinin bilinçli kullanımını konusunda etkili olan faktörlerin tespit edilmesi açısından bu çalışmanın yapılmasına ihtiyaç duyulmuştur. Dijital oyun bağımlılığı üzerinde çocukların ve gençlerin özdenetimlerinin ve sosyal eğilimlerinin önemli olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle dijital oyun bağımlılığı ile özdenetim becerisinin ilişkisinin olup olmadığı araştırmamızın konusu olmuştur. Dijital oyun bağımlılığının her geçen gün arttığı ve çocuklar ve gençler arasında yaygınlaştığı günümüzde, yapılan çalışmanın ileride yapılacak araştırmalara ışık tutacağından önemli görülmektedir.

1.4. Sayıtlar

- Araştırmaya katılan öğrencilerin sorulara içtenlikle cevap verdiği düşünülmektedir.

1.5. Sınırlılıklar

- Bu araştırma 2017-2018 eğitim öğretim yılı ile sınırlıdır.
- Ordu ili Ünye ilçesinde bulunan 8 merkez ortaokullarına devam eden 7. sınıf öğrencileriyle sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Dijital oyun: Türkiye’de yaygın kullanımıyla bilgisayar oyunları olarak bilinen, bilgisayar, konsol, cep telefonu ve tabletlerde oynanabilen oyunlardır.

Dijital oyun bağımlılığı: Dijital oyun bağımlılığı, günlük yaşamı etkileyen aşırı ve zorlayıcı oyun oynama durumudur.

Öz Denetim: Kişinin davranışlarını kontrol edebilme kapasitesidir.

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde konuyla ilgili kuramsal açıklamalar ile yurt içi ve yurt dışındaki ilgili çalışmalara yer verilmiştir.

2.1. Dijital Oyunların Tarihçesi

Leonard, 21. yüzyılı “oyun çağı” olarak isimlendirmiştir (akt. Köse, 2013). Dijital oyun endüstrisinin dünyada 70 milyar dolarlık bir sektör halini alması ülkemizde ise 20 milyonun üzerinde dijital oyuncu olması ve bu verilerin gün geçtikçe artması bunu destekler niteliktedir. Dijital oyunların tarihi, bilgisayarlardan biraz daha öncesine dayanmaktadır. Günümüzdeki bilgisayarların ortaya çıkmasından önce uzmanların kendi aralarında oynamak amacıyla geliştirdikleri oyunlar, zamanla ticari firmalar tarafından fark edilerek yaygınlaştırılmaya başlanmıştır (Ural, 2009).

MIT (Massachusetts Institute of Technology)’de 1962 yılında öğrenci olan Steve Russell tarafından Spacewars (Uzay Savaşı) adlı iki uzay gemisini savaştırmayı amaçlayan oyun programlanmıştır. Bilgisayarın çok pahalı olması ve kullanımının sınırlı olması nedeniyle oyun istenilen ilgiyi görememiş ancak ilk etkileşimli oyun olarak tarihe geçmiştir. Televizyonlara takılan oyun konsolları o dönemki bilgisayarlara göre daha ucuz olması nedeniyle daha çok eve girmiştir. Televizyonlara bağlanabilen ilk oyun Pong 1972 yılında satışa sunulmuştur. Ekranı ikiye bölen bir çizgi ve iki tarafta tuğla şeklinde iki oyuncu ile başlayan bu macera, bugün dünyanın en iyi tenisçileriyle ekranda maç yapabildiğiniz bir boyuta gelmiş ve yerküre çapında dev bir sektöre dönüşmüştür (akt. Öztürk, 2007). Bu oyunla birlikte benzer ev tipi konsollar ve jetonla çalışan makineler daha çok kişinin oyunla tanışmasını sağlamıştır. Atari firmasının 1978 yılında spaceinvaders oyunuyla elektronik oyunlar büyük bir hız kazanmıştır. Namco firması *Pac-Man* oyununu, Nintendo ise *Donkey-Kong* oyununu 1981 yılında piyasaya sürülmüştür. *Arcade* oyun çılgınlığı 1970 ve 1980’lerde dönemin gençliğinin kalbini kazanmış ve jeton yerine geçen milyonlarca çeyrek doları yemiştir (akt. Ulum, 2002). Oyun oynanabilen ve farklı işlerde de kullanılabilen Commodore 64 gibi kişisel bilgisayarların, 1980’lerde piyasaya sürülmesi hem bilgisayar satışlarını arttırmış hem de elektronik oyunlar içinde önemli bir yer tutmuştur. Rusya’nın oyun

dünyasına katkısı 1985 Yılında Alexey Pazhitnov 'un tetris oyununu yazmasıyla olmuştur. Nintendo firması 1990 yılında Süper Mario 3 oyunuyla en çok satış yapan firması haline gelmiştir. Nokia firmasının 1998 yılında “Snake” oyununu piyasaya sürmesiyle mobil oyunların temeli de atılmıştır.

Teknolojik gelişmeye bağlı olarak grafik işlemcilerin gelişmesi, yüksek görüntü kalitesi (CD ortamının yaygın halde kullanıma başlanması ile daha fazla yer kaplayan yüksek çözünürlükte videolar içeren oyunların gelişimini sağlamış), senaryo- hikâye kavramının daha farklı bir şekilde sanal dünyada yer almasını sağlamıştır. Dönemin kırılma noktasını oyuncunun dışarıdan bir izleyici-yön verici olmak yerine oyunun içinde yaşayan bir parçası haline gelmesini sağlayan 90'lı yılların ilk yarısında en ilkel haliyle sanal gerçeklik- yapay zekânın direkt oyuncu gözünde cereyan etmesi, First Person Shooter (FPS) kavramı oluşturur. 90'lı yılların son çeyreğinden itibaren modern oyunlar ortaya çıkmış, savaş, korku ve aksiyon temalı oyunlar Rus pilotların eğitiminde kullanılan simülatörlerden evrilmiş oyunlardan (IL2 STURMOVIK) yaşanmış olayları hikâye eden modern savaş oyunlarına (CALL OF DUTY) kadar çeşitlenmiştir. Hatta gerçek hayatta yapılamayacak şeylerin, sahip olunamayacak güç ve yeteneklerin sayısız senaryo içerisinde oyuncuya lütfedildiği bu oyunlar gerçekten kopma-kaçış sürecinin tetikleyicisi olmuştur. Artık asla sahip olunamayacak bir zenginlik ile fiziksel güç, temel fizik kurallarının geçersiz kılınabildiği bu oyunlar 2000'li yıllarda mental bağımlılığın oluşumuna yol açmıştır. Teknoloji ilerledikçe, şiddet içeren etkileşimler de dâhil olmak üzere sosyal etkileşimler giderek daha gerçekçi hale gelmiştir (Ward, 2010).

Ülkemizde bu süreç dünyadan daha farklı yaşanmıştır. Teknolojinin ilk safhalarını yaygın olmamakla birlikte evlerinde yaşayabilmiş batı toplumundan, ekonomik ve ticari nedenlerle çok daha geç tanıştığımız bilgisayar dünyası, yine bu teknolojilerin ülkemizde üretiliyor olmaması ve maliyetlerinin yüksek oluşu gibi nedenlerle 2000'li yıllara kadar aşamalı olarak dünyadan daha geç tecrübe etmemizi sağlamıştır. Bilgisayar ve benzeri konsol türü cihazların 2000'li yıllar ile birlikte daha ucuz ve küçük üretilir hale gelmesi ile aradaki açık kısa zamanda kapatılmıştır.

Ülkemizde 2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı olarak Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuştur. 2013 yılında ise Federasyon Gelişmekte Olan

Spor Branşları Federasyonuna bağlanmıştır (<http://gosbf.gov.tr/Sayfalar/2630/2320/dijital-oyunlar.aspx>). Dijital oyunlar as başkanlığının temel amacı dijital oyun oynayan oynayıcılara hizmet etmek ve başarılı oyun oynayıcılardan “ Dijital Oyunlar Milli Takımı” oluşturarak ülkemizi yurtdışı oyun müsabakalarında temsil etmektir. Federasyon tarafından oyunlar içeriklerine ve yaş aralıklarına göre kategorilere ayrılmıştır: Şiddet içerikli bilgisayar oyunları, eğitici oyunlar (bulmaca ve zekâ oyunları), strateji oyunları, macera ve eğlence oyunları ile spor ve yarış oyunları. Oyun oynama şekline göre ise sanal uzamda konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) şeklinde alt türlere ayrılmıştır.

2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı

Kişinin bir davranışı azaltmaya ya da hiç kullanmamaya yönelik istekli girişimlerine rağmen kontrol kaybı yaşaması bağımlılığa neden olmaktadır. Griffiths (1995), bağımlılığı sonuçları ne olursa olsun bir davranışı tekrarlama zorunluluğu olarak tanımlar. Bağımlılık denildiğinde ilk akla gelen alkol, madde ya da sigaraya olan bağımlılıklar düşünülürken teknolojinin gelişmesi ve insan davranışlarının farklılaşması yeni bağımlılıkları beraberinde getirmiştir. Bir ilacın içilmesini gerektirmeyen birçok davranış da dâhil olmak üzere çok sayıda davranış artık potansiyel olarak bağımlılık olarak düşünölmeye başlanmıştır. Bunlardan bazıları, aşırı yeme, cinsellik, egzersiz ve bilgisayar oyun bağımlılığıdır (Griffiths, 1996). Dijital oyun bağımlılığını kavramsallaştırmak için birçok ifade kullanılmıştır: internet oyun bağımlılığı, video oyun bağımlılığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı, siber oyun bağımlılığı, aşırı bilgisayar oyunu oynama, bilgisayar oyunlarını problemlili kullanma, problemlili internet kullanımı ve zorlayıcı internet kullanımı bunlardan sadece bir kaçıdır. Weinstein (2010), dijital oyun bağımlılığını, gündelik hayatı olumsuz yönde etkileyen aşırı ve zorlayıcı dijital oyun kullanımı olarak tanımlamaktadır. Kullanıcılar diğer sosyal iletişim yollarından kendilerini soyutlayabilir ve genel yaşam olaylarından ziyade oyunun başarılarına odaklanırlar.

Griffiths (2005), davranışsal bağımlılığın ana bileşenlerini dikkat çekme, tolerans, geri çekilme belirtileri, çatışma, nüksetme ve duygu-durum değişikliği olarak tanımlamaktadır. Ayrıca bilgisayar oyun bağımlılığının bağımlılık kriterleri olarak bu ölçütleri kullanmıştır. Bağımlılığın nörokimyasal temeline ek olarak

ergenlerde hırsızlık, okuldan kaçma, ödevlerini yapmama ve oyun oynayamadığında sinirli olma gibi davranışsal işaretleri vardır.

Mental Bozuklukların Tanımsal ve Sayısal Elkitabı (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition-DSM-4) ve Hastalıkların Ve Sağlık Sorunlarının Uluslararası Sınıflama Sistemi'nde (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems-ICD-10) dijital oyun bağımlılığının bir hastalık tablosu için ölçütleri karşılayıp karşılamadığı açık değildir. Amerika Psikiyatri Derneği (American Psychiatric Association) 2013 yılında yayımlanan DSM-5 'te dijital oyun bağımlılığını internet üzerinden oyun oynama olarak ele almış, "internette oyun oynama bozuklukları" olarak tanımlanabileceği önerilmiş ve eklenip eklenmeyeceğini gözden geçirmiştir. DSM-5'te internette oyun oynama bozukluğu; zihin meşguliyeti (internette oyun oynamanın günlük yaşamda baskın bir hale gelmesi), tolerans (gittikçe daha fazla internette oyun oynamaya ihtiyaç duyma), geri çekilme belirtileri (sinirlilik, kaygı ve üzüntü), süreklilik/devamlılık (oynamayı bırakma veya azaltma girişimlerinin başarısızlıkla sonuçlanması), yer değiştirme (hobi ve eğlenme etkinliklerinin internette oyun oynamaya tercih edilmesi), zararlarının bilinmesine rağmen aşırı kullanıma devam etme, yalan söyleme (internette oyun oynama süresine ilişkin başkalarına aldatıcı bilgiler verme), kaçış (internette oyun oynamanın negatif duygulanımlardan bir kaçış yolu olarak kullanılması) ve çatışma/kayıp (iş, eğitim veya kariyerle ilgili fırsatları kaybetme) olmak üzere dokuz maddelik tanı ölçütleri ile tanılanmaktadır. Ancak dijital oyun bağımlılığının bir bozukluk olarak dâhil edilmesi için yeterli ispatın olmadığına karar verilmiştir.

Bilgisayar oyunu oynama isteği ve bunun neden bağımlılığa dönüştüğüyle ilgili birçok araştırma vardır. Sherry ve Lucas (2006), oyun oynama nedeni olarak rekabet, meydan okuma, sosyal iletişim, çeşitlilik, canlandırıcı etki ve düşsel ortamlar yaratmayı görürken Tüzün (2004), insanların oyun oynama nedenlerini kontrol, meydan okuma, düşsel ortamlar yaratma ve merak gibi etkenlere bağlamaktadır. Wan ve Chiou (2006) ve İnal ve Çağıltay (2005) çalışmalarında bilgisayar oyunu oynama nedenlerini dinlenme, zaman geçirme, içinde bulunulan zamandan uzaklaşma, gerçek hayattan kaçma ve serbest olma olarak başlıklar altında toplamışlardır (akt. Bal ve Metan, 2016). Uysal'a göre gelişen teknoloji kullanıcı ve makine arasındaki etkileşimin yanında bilgisayarın sunabileceği

gerçekçilik seviyesini de arttırmış, oyunu gerçek yaşama yaklaştırarak oyuncuyu kendisine bağımlı hale getirmiştir (akt. Evcin, 2010).

2.3. Öz Denetim

Öz denetim, yaygın olarak benlik ve dünya arasında daha iyi ve en ideal uyumu ortaya koymak için kendini değiştirme ve uyarılma kapasitesidir (akt. Tangney vd., 2004). Öz denetim, içsel tepkileri engelleme ya da değiştirme yeteneğine ve istenmeyen davranış eğilimlerine müdahale etme ve ya onları engelleme becerisidir. Bu nedenle öz denetim yaşamda olumlu sonuçlar üretmeye katkıda bulunmaktadır. Öz-denetim, uzun vadede zarar verici, mantıksız ya da istenmeyen davranışları bastırmayı gerektirmektedir (Oaten ve Cheng, 2006).

Öz denetim kapasitesi kişiye göre farklılık gösterir. Bazı insanlar, hayatlarını idare etme, öfkelerine hâkim olma, verdikleri sözleri yerine getirme, diyetlerini sürdürme, para biriktirme, işlerinin üstesinden gelme, sır saklama vb. durumlarda diğerlerinden daha iyi olabilmektedir (Tangney vd., 2004). Öz denetim kapasitesi düşük kişiler hedeflerini ve aldıkları kararları hayata geçirme ya da sürdürmede başarısızdırlar. Diyet yapanların şişmanlatıcı yiyecekler yemesi, sigarayı bırakmaya çalışanların sigara içmeye devam etmesi ya da spor kursuna yazılan ancak kursa devam etmeyen kişiler öz denetim kapasitesi düşük olarak tanımlanabilmektedir. Öz-denetimi düşük insanlar için davranışların çoğunluğu zor, öz-denetimi yüksek olan insanlar için ise çoğu davranış sıkıntısız ve kolaydır (Mehta, 2010).

İyi bir öz kontrolde daha az saldırganlık ve suçluluk, daha iyi psikolojik uyum, zihinsel sağlık, akademik performans, daha başarılı karşılıklı ilişkiler, daha az finansal ve dürtü kontrol problemi görülmektedir. Örneğin, daha az yeme bozukluğu, alkol, nikotin ve diğer kötü maddelerin kullanımı görülmektedir (Friese ve Hofmann, 2009).

2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Bilgisayarın hayatımıza girmesi ve kitleler tarafından ilgi görmesiyle beraber bilgisayar oyun bağımlılığı geçmişten günümüze birçok araştırmaya konu olmuştur.

Chiu, Lee ve Huang (2004), Tayvan'daki çocuk ve gençlerdeki oyun bağımlılığının düşmanlık, sosyal beceriler ve akademik başarıya etkisini

inceledikleri arařtırmada, cinsiyet ve dūřmanlık ile video oyun baęımlılıęı arasında iliřki olduęunu tespit etmiřlerdir. Video oyun baęımlılıęı yūksək olan bir grubun dięerlerine gōre daha fazla dūřmanlıęa sahip olduęu gōrūmūřtūr.

Kim, Namkoong, Ku ve Kim (2008), evrimii oyun baęımlılıęı ile saldırganlık, zdenetim ve narsistik kiřilik zellikleri arasındaki iliřkiyi incelemiřlerdir. Arařtırmaya 1471 evrimii oyun kullanıcısı katılmıřtır. Arařtırmada saldırganlık ve narsistik kiřilik zelliklerinin evrimii oyun baęımlılıęı ile pozitif yōnlū iliřkisi olduęu ancak z denetim ile negatif iliřkisi olduęu sonucuna ulařılmıřtır. Ek olarak, oklu regresyon analizi, evrimii oyun baęımlılıęının, kiřinin narsistik kiřilik zellikleri, saldırganlık, zdenetim, kiřilerarası iliřki ve mesleęe dayanarak tahmin edilebileceęini ortaya koymuřtur.

Gentile (2009), 8- 18 yař aralıęındaki patolojik video oyunu kullanan genlerin oranı, oyun oynamada ebeveyn tutumları ve bilgisayar oyunu alışkanlıkları hakkında bilgi toplamıřtır. alıřmanın sonucunda řu bulgular elde edilmiřtir. Rastgele seilen 1178 genten %8 i bilgisayar oyunlarını kolektif baęımlılık dūzeyinde oynamaktadır. Bilgisayar oyunlarını baęımlılık dūzeyinde oynayanlar oynamayanlara gōre iki kat daha fazla oyunda zaman harcamaktadır, okul bařarısı daha dūřūktūr ve bu ęrencilerde dikkat sorunları ve řiddet gōrūlmektedir.

Anderson, Shibuya ve Ihori (2010), 130000 katılımcının ve 136 arařtırma makale analizinin yer aldıęı meta-analiz alıřmasında, řiddet ierikli dijital oyunların saldırganlık davranıřı ve dūřūncesinin fizyolojik uyarımı arttırdıęı sonucuna ulařmıřlardır. Konu hakkında bugūne kadar yapılan en kapsamlı alıřma olan arařtırma, doęu ve batı kūltūrlerinin yanı sıra yayınlanmıř ve yayınlanmamıř alıřmaları da yansıtmaktadır.

Gentile, Choo ve Liao (2011), dijital oyun baęımlılıęı ile depresyon ve okul bařarısı arasındaki iliřkiyi ortaya koymak adına, iki yıl boyunca Singapurlu 3034 ocuęun ve ergeni izlemiřtir. Normal oyunculardan baęımlı hale gelen oyuncularında, depresyon, kaygı, sosyal fobi ve okul bařarısı bozulmuř; baęımlı oyuncu iken normal oyuncuya dōnenlerde tam tersi bir durum gōzlenmiřtir.

Drummond ve Sauer (2014) tarafından 2009 Uluslararası ęrenci Deęerlendirme Programı'na (PISA) katılan 22 ūlkeden 192000'den fazla ęrencinin

verilerinin analizlerini içeren bu çalışmada, ergenlerin fen, matematik ve okuma dersleriyle dijital oyun oynama süreleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmanın bulguları, dijital oyun oynamak için harcanan zamanın ergenlerin akademik başarılarını oldukça etkilediği gözlemlenmiştir.

Mikuska ve Vazsonyi (2017) araştırmasında yaşları ortalama 16 olan 9421 ergen ile video oyunu ve depresif belirtiler arasındaki karşılıklı ilişkiyi incelemişlerdir. Yapısal eşitlik modellemesi temel alınan çalışmada; aşırı oyun oynama ergenlik döneminden erken yetişkinliğe kadar zaman içinde büyük oranda geçicidir, aşırı oyun oynama depresif belirtilerin arttığına göstergesidir, buna karşılık oyun oynama zamanının azalması depresif belirtilerin habercisidir. Ayrıca cinsiyete göre aşırı oyunların erkeklerde kızlardan daha fazla depresif belirtiler gösterdiğini kanıtlamıştır.

Yapılan araştırmalar gösteriyor ki çocukların dijital oyunlarda geçirdiği süre bağımlılık riskini arttırdığı, akademik başarıda düşüş yaşandığı ve şiddet eğilimini artırdığını göstermiştir. Ayrıca uzun süre dijital oyun oynayan bağımlı öğrencilerde depresyon, kaygı, dikkat sorunları ve sosyal fobide artış gözlenmiştir.

2.5. Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar

Öz (2009), çalışmasında bilgisayar oyunlarının, çocuklardaki bilişsel performans düzeyine etkisini araştırmıştır. Bu amaç doğrultusunda bu araştırmada, çocukların bilgisayar oyunu oynama süresi ile bilişsel performans düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda çocukların bilgisayar oyunu oynama sıklığının çocukların bilişsel performans düzeyleri üzerinde anlamlı fark yaratabildiği ortaya çıkmıştır. Haftada 8 saatten fazla bilgisayar oyunu oynayan grubun dikkat ölçeğinden aldıkları puanların düşük olmasının temelinde, bilgisayar oyunlarındaki pek çok uyarana uzun süre maruz kaldıkları için, belli bir uyarana odaklanmada problem yaşamaları olabileceği düşünülmektedir. Planlama ve dikkat ölçeklerinde ise bu oyunları belli miktarda oynayan çocukların puanlarının, bu oyunları hiç oynamayan çocuklara oranla daha yüksek olduğu görülmektedir. Çok fazla bilgisayar oyunu oynamanın genel performans düzeyi ile birbirini izleyen uyaraları algılama, ses ve hareketlerin sıralı biçimde biçimlenmesi, konuşmanın seri organizasyonu, şekillerin hatırlanıp kopyalanması, karmaşık bir şeklin içinde

bir bütün olarak gösterilen şekli hatırlama gibi becerileri olumsuz yönde etkilediği sonucuna ulaşılabilir.

Erboy (2010), araştırmasında ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinde cinsiyetin, anne ve baba eğitim düzeyinin, sınıf düzeyinin, okulun sosyo ekonomik düzeyinin, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumunun ve okula yabancılaşma düzeyinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki edip etmediğinin belirlenmesini amaçlamıştır. Araştırma sonuçlarına bakıldığında erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olduğu, kişisel bilgisayara sahip olan öğrencilerin olmayanlara göre bağımlılıklarının daha yüksek olduğu, sosyoekonomik düzeyi düşük olan öğrencilerin okula yabancılaşma ve bilgisayar oyunlarına ayırdığı sürenin fazla olduğu görülmüştür.

Evcin (2010) çalışmasında bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık eğilimine etkilerini belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırma sonucunda şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin, “fiziksel saldırganlık”, ”sözel saldırganlık”, ”öfke”, ”dolaylı saldırganlık” ve “total saldırganlık” puanlarında artışa neden olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca şiddet içerikli bilgisayar oyununu daha uzun süre oynayan (günde 2 saat) öğrencilerin, aynı oyunu kısa süre ile (günde 15 dakika) oynayanlara göre daha fazla saldırganlık eğilimi sergiledikleri görülmüştür. 2 saat süre ile şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan kızların fiziksel saldırganlık eğilimlerinin, erkeklerden anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirtilmiştir.

Horzum'un (2011) ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelediği araştırması, bilgisayar oyun bağımlılığının demografik faktörlere göre farklılık gösterdiğini kanıtlamıştır. Bu araştırmaya göre erkek öğrenciler kız öğrencilerden, ekonomik durumu yüksek olanlar düşük olanlardan daha çok bilgisayar oyunu oynamaktadırlar.

Kıran (2011), ortaöğretim öğrencilerinin şiddet içeren bilgisayar oyunlarına ilgileri üzerine yaptığı araştırmada gençlerin çoğunun bilgisayar oyunu oynadıkları ve gençlerin şiddet içerikli oyunları tercih ettikleri sonucuna ulaşmıştır. Şiddet içerikli oyunları tercih eden gençlerin daha düşük kitap okuma alışkanlığı olduğu tespit edilmiştir.

Ayas (2012), 365 lise öğrencisinin katılımıyla yaptığı bir çalışmada internet bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü yüksek düzeyde anlamlı bir ilişkinin olduğu; internet ve oyun bağımlılığı düzeyi ile utangaçlık arasında da pozitif yönde korelasyon olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Çakılcı (2013), çalışmasında 205 kişi üzerinde çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlığını araştırmıştır. Çalışmada çok oyunculu çevrimiçi oyun oynayan bireylerin saldırganlık ve çevrimiçi video oyunu bağımlılığı düzeyleri arasında yüksek düzeyde pozitif yönlü bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır.

Köse (2013) çalışmasında 13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarını araştırmıştır. Bu amaç doğrultusunda bilgisayar oyunları oynayan ergenlerin sosyalleşme düzeyleri incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre, bilgisayar oyunlarının ergenlerin aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerini dolayısıyla da ergenlerin sosyalleşmesini olumlu ve olumsuz etkilediği görülmüştür. Bilgisayar oyunu oynayabilmek için kardeşleriyle anlaşmazlık yaşanması ya da daha ilginç olanı evde tek çocuk olmayı isteme, ergenlerin bilgisayar oyunlarına düşkünlüğünü ve aile iletişimlerini olumsuz etkilediğini söylemek mümkündür. Sosyalleşmenin en önemli ayağını oluşturan aile ortamı, ergenlerin daha fazla bilgisayar oyunu oynama istekleri ile olumsuz etkilenmektedir. Ergenlerin %40,5'inin bilgisayar oyunlarının kendilerini arkadaşlarıyla vakit geçirmelerinden alıkoyduğunu belirtmeleri sosyalleşme açısından önemli bir veridir.

Irmak (2014), ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarını sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelemiştir. Araştırmacı, sağlık davranışı etkileşim modeli kapsamında öğrencilerin dijital oyun oynama davranışlarını belirlemeyi, oyun oynamalarında etkili olan nedenleri incelemeyi ve bu ikisi arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmada elde edilen verilere göre bağımlı oyuncuların davranışlarını dürtü kontrolünün azalması ve psikososyal davranış bozuklukları etkilemektedir. Ayrıca sağlık davranışı etkileşim modelinin dijital oyun oynama davranışını açıklamada kullanılabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Topşar (2015), kendi deyimiyle “hayattaki başarı için gerekli olan duygusal zekâ ile çocukların severek oynadıkları ve duygusal zekâyı geliştirdiği öngörülen

bilgisayar oyunlarının yaratabileceği bağımlılık arasındaki ilişkileri ortaokul 7. sınıf öğrencileri temelinde incelemek “ için yaptığı çalışmada duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı ve olumlu bir ilişki olduğu sonucuna ulaşmıştır. Duygusal zekânın şiddet içeren oyunlardan ziyade sosyal içerikli bilgisayar oyunları ile bağlantılı olduğunu öngörmüştür.

Ergür (2015), araştırmasını şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların saldırganlık eğilimleri ve benlik saygı düzeylerinin incelenmesi amacıyla yürütmüştür. Araştırma sonucunda şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların diğer oyun türleriyle oynayan çocuklara göre saldırganlık eğilimlerinin fazla olduğu görülmüştür. Bunun yanında şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların diğer çocuklara oranla benlik saygılarının daha düşük olduğu saptanmıştır.

Köksal (2015), ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Veri toplama aracı olarak Lemnes ve ark. (2009) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Young (1996) tarafından geliştirilen ve Bayraktar (2001) tarafından Türkçeye çevrilen İnternet Bağımlılığı Ölçeği ve Armsden ve Greenberg (1987) tarafından geliştirilen Ebeveyn ve Akran Bağımlılık Envanterleri kullanılmıştır. Çalışmada dijital oyun bağımlılık ile internet bağımlılık düzeyi arasında pozitif yönde ilişki bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı ile ebeveyne bağlanma tutumu arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. İnternet bağımlılık düzeyi ile bağlanma stillerinde ise negatif yönde düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Şelimen (2016), şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışları üzerindeki etkilerini tespit etmek üzere, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ile saldırganlığın alt boyutları olarak sınıflandırılan fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ve düşmanlık ölçekleri çerçevesinde çocukların demografik ve bilgisayar oyunu oynama ile ilgili verileri arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın çocukların saldırganlık davranışı gösterme eğilimi üzerinde anlamlı derecede etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Bal ve Metan (2016), çalışmasını bilgisayar bağımlılığının en yoğun yaşandığı yaş gruplarından biri olan 15 yaşındaki çocukların bilgisayar bağımlılık düzeylerinin azaltılmasında Bilişsel–Davranışçı yaklaşım temelli grup danışmanlığı programının etkili olup olmadığını belirlemek amacıyla yapmıştır. Araştırma, kontrol gruplu ön-test, son-test deneysel modelde yapılmıştır. Sonuç olarak, öğrencilerin bilgisayar oyunlarına olan bağımlılık düzeylerinin düşebildiği görülmüştür.

Al-Kord (2016), çalışmasında facebook ortamındaki dijital oyunların bağımlılığına etki eden demografik faktörleri incelemiştir. Üniversite öğrencileriyle yapılan çalışmada “ çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı ölçeği” ve “kişisel bilgi formu” kullanılmıştır. Araştırma sonucuna göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı sosyoekonomik düzey, cinsiyet, facebook kullanım sıklığı ve anne eğitim düzeyine göre değişiklik göstermiştir. Akıllı telefona, telefonunda internet bağlantısına, bilgisayara sahip olup olmama ve babanın eğitim düzeyi ile farklılık göstermemiştir.

Musluoğlu (2016), çalışmasında 15-19 yaş arası öğrencilerden oluşan bir lise örneğinde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığının ilişkisini incelemiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak Sosyo-demografik Form, Yakın İlişkilerde Yaşantılar Envanteri, İnternet Bağımlılık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonucunda bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığı skorları arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır.

Eni (2017), araştırmasında lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarını değerlendirilmiştir. Araştırmaya gönüllü 200 lise öğrencisi katılmıştır. Katılımcılara araştırmacı tarafından geliştirilen sosyo-demografik form, dijital oyun bağımlılığının ölçülmesi için Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından geliştirilen Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçeye uyarlanan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOP-7), ebeveyn tutumlarının belirlenmesi için ise Kuzgun (1972) tarafından geliştirilen Ana Baba Tutumları Ölçeği (ABTÖ) kullanılmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin algıladıkları demokratik ebeveyn tutumu düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyi de azalmaktadır.

Yapılan arařtırmalar, dijital oyun oynama süresi arttıkça bilişsel performansın düřtüğü, erkek öğrencilerin kız öğrencilerde daha fazla bilgisayar oyunu bağımlısı olduđu, kişisel bilgisayara sahip olan öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduđu, sosyoekonomik düzeyi düşük öğrencilerin okula yabancılaşma ve bilgisayar oyunlarına ayırdığı sürenin daha fazla olduđu görülmüştür. Ayrıca dijital oyunların öğrencilerin saldırganlık eğilimlerini arttırdığı, sosyalleşme düzeyini düşürdüğü, dürtü kontrolünü ve benlik saygılarını düşürdüğü görülmüştür. Anne baba tutumunun öğrencinin bağımlılık düzeyini etkilediği gözlenmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örnekleme, ölçme araçları ele alınmıştır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışma ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimler arasındaki ilişkilerin belirlenmesini ve dijital oyun bağımlılığı, öz denetim becerisi ve sosyal eğilimlerin demografik özelliklere göre nasıl farklılaştığının ortaya konulmasını amaçladığından ilişkisel tarama modelindedir.

Tarama modelleri daha önce var olmuş ya da hala var olan bir durum hakkında yargıya varmak için evrenin tamamı veya evrenden alınacak örneklem ile ilgili yargıya varmak için yapılan betimleme yaklaşımıdır. İlişkisel tarama modelinde birden çok değişken arasındaki etkileşimin varlığını ve miktarını belirlemek amaçlanır. İlişkisel tarama yöntemi, değişkenler arasındaki ilişkileri belirlemek ve muhtemel sonuçları tahmin için kullanılmaktadır (Karasar, 1982/2017).

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 2017-2018 eğitim öğretim yılında Ordu ili Ünye ilçe merkezindeki devlet ortaokullarının 7. sınıflarına devam eden öğrenciler oluşturmaktadır. 8. Sınıf öğrencilerinin sınava hazırlanması ve 7. Sınıf öğrencilerin ölçek maddelerini daha iyi anlayabilecekleri düşünülerek çalışma grubu seçilmiştir.

Araştırmanın örnekleme aşağıdaki aşamalara göre belirlenmiştir.

- Ordu ili Ünye ilçesine bağlı 8 merkez devlet ortaokulunun 7. Sınıf öğrenci sayıları İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünden alınmıştır.
- Görülme sıklığını tespit etmek için öncelikle ilçe merkezinde bulunan sekiz okulun 7. Sınıfına devam eden 565 Kız ve 620 Erkek olmak üzere 1185 öğrenciye Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği uygulanmıştır. Alınan veriler SPSS 17.0 programında analiz edilerek dijital oyun bağımlılığının evrende görülme sıklığı %15 olarak tespit edilmiştir.

- Örneklem büyüklüğünü belirlemek için evrendeki eleman sayısı bilindiği için şu formül kullanılmıştır (Baş, 2013, s.42):

$$n = \frac{N t^2 p q}{d^2 (N-1) + t^2 p q} = \frac{1185 \times (1.96)^2 \times (0.15 \times 0.85)}{(0.50)^2 \times (1185-1) + (1.96)^2 \times (0.15 \times 0.85)} = \frac{580,176}{3,4496} = 168$$

Tabaka ağırlığı = 168/1185 = 0,1417

Kız.....565x 0,1417 = 80 Erkek.....620 x 0,1417 = 88

Görülme sıklığına göre örneklem sayısı, 80 kız ve 88 erkek olacak şekilde 168 öğrenci olarak belirlenmiştir.

- Tabakalı örnekleme yöntemiyle 8 okuldan oranlı olarak öğrenci sayıları, kız ve erkek sayıları belirlenmiştir.
- Her okuldan belirlenen sayılarda basit tesadüfi örnekleme yöntemiyle kız ve erkek öğrencilerin isimleri liste yapılmış ve içinden kura çekilerek belirlenmiştir.
- Bu araştırmanın örneklemini 168 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin cinsiyet ve sosyoekonomik durumlarına göre dağılımı Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Cinsiyet Ve Sosyoekonomik Duruma Göre Dağılım

		f	%
Cinsiyet	Kız	80	47,6
	Erkek	88	52,4
	Toplam	168	100,0
SED	Düşük	18	10,7
	Orta	130	77,4
	Yüksek	20	11,9
	Toplam	168	100,0

Tablo 1 incelendiğinde, öğrencilerin 80’inin (%47.6) kız, 88’inin (%52.4) erkek olduğu görülmektedir. Öğrencilerin 18’inin (%10.7) sosyoekonomik durumunun düşük düzeyde, 130’unun (%77.4) orta düzeyde, 20’sinin (%11.9) ise yüksek düzeyde olduğu görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada öğrencilerin demografik bilgilerine ulaşmak için “ Kişisel Bilgi Formu”, dijital oyun bağımlılığı düzeylerini ölçmek için “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, öz denetim becerilerini ölçmek için “Ergenlerde Öz-Denetim Becerileri Ölçeği ”ve sosyal eğilimlerini ölçmek için “Sosyal Eğilimler Ölçeği” kullanılmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından geliştirilen form (Ek-1), öğrencilerin kişisel bilgilerini öğrenmek amacıyla oluşturulmuştur. Formda cinsiyet, sınıf, sosyoekonomik durum, öğrencinin kitap okuma alışkanlığının olup olmadığı, spor yapma alışkanlığının olup olmadığı, dijital oyun oynayıp oynamadığı, kaç saat dijital oyun oynadığı ve ailelerinin oyun oynamalarını denetleyip denetlemediği ile ilgili sorular bulunmaktadır.

3.3.2. Ergenlerde Öz Denetim Becerileri Ölçeği

Özdenetim Ölçeği (Adolescent Self Regulatory Inventory-ASRI), Moilanen (2005) tarafından ergenlerin özdenetim becerilerini değerlendirmek amacıyla geliştirilmiştir. Hem ergen hem de ebeveyn formu bulunan ölçek, ergenlerin duygularını, davranışlarını, düşünce ve dikkatlerini ne derece harekete geçirdiklerini, uyardıklarını, kontrol ettiklerini, sürdürdüklerini ve kısıtladıklarını değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Ölçekte 1’den (Bana hiç benzemiyor) 4’e (Bana çok benziyor) doğru giden dördümlük likert tipinde 32 madde bulunmaktadır. Ölçekten alınan puanlar 32 – 128 arasında değişir ve puan arttıkça ergenin kendini düzenleme konusunda başarısının arttığı anlaşılmaktadır. Ergenlerin kendilerini değerlendirdikleri formun yanı sıra ebeveynin çocuğunu değerlendirdiği bir formu bulunmaktadır. Bu çalışmada sadece ergen formu kullanılmıştır.

Moilanen (2005) tarafından yapılan analizlerde uzun dönemli ve kısa dönemli özdenetim faktörleri elde edilmiş; ebeveyn ve ergen formlarının iç tutarlılık katsayıları her iki faktör için de yüksek bulunmuştur (Kısa dönem $\alpha_{\text{ebeveyn}} = .85$, $\alpha_{\text{ergen}} = .84$; uzun dönem $\alpha_{\text{ebeveyn}} = .87$, $\alpha_{\text{ergen}} = .89$). Ölçeğin Türkçeye uyarlaması Harma (2008) tarafından (Ek-2) yapılmıştır. Yapılan açımlayıcı faktör analizinde özdenetimde başarı (18 madde) ve yetersizlik (14 madde) olarak adlandırılan iki boyut ortaya çıkmıştır. Başarı boyutu varyansın

%19.15'ini (ebeveyn bildiriminde %26.07), yetersizlik boyutu da %10.07'sini (ebeveyn bildiriminde %7.12) açıklamaktadır. Yapılan iç tutarlılık analizinde ise, başarı boyutunun iç tutarlılığı $\alpha_{\text{ebeveyn}} = .89$, $\alpha_{\text{ergen}} = .85$; yetersizlik boyutunun iç tutarlılığı ise $\alpha_{\text{ebeveyn}} = .79$, $\alpha_{\text{ergen}} = .80$ olarak tespit edilmiştir. Doğrulayıcı faktör analizi sonuçları, açımlayıcı faktör analizi ile tutarlılık göstermiştir.

3.3.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

“Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” (Ek-4) Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilmiştir. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı likert tipi ölçekten yararlanılmıştır (1 = Kesinlikle Katılmıyorum, 2 = Katılmıyorum, 3 = Kararsızım, 4 = Katılıyorum, 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. Ölçeğin çalışma grubu 152’si kız (%42), 212’si erkek (%58) toplam 364 kişi ve yaş ortalaması 12’dir.

Ölçeğin yapı geçerliği açımlayıcı faktör analizi (AFA) ve doğrulayıcı faktör analizi (DFA) ile yapılmıştır. Açımlayıcı faktör analizinde maddeler dört faktör altında toplanmış ve toplam varyansın 47,953’ ünü açıklamaktadır. Ölçek maddelerinin ayırt ediciliğini belirlemek amacıyla madde analizi kapsamında, toplam ölçek puanına göre belirlenen alt % 27 ve üst % 27 gruplarının ortalama puanları bağımsız t-testi yapılarak incelenmiştir. Ölçme aracının güvenilirliği, Cronbach Alfa iç tutarlık katsayısı ve Test-tekrar test yöntemi ile test edilmiştir. Ölçeğin toplam güvenilirlik değeri Croanbach Alpha iç tutarlık katsayısı. 0,90 ve Test-Tekrar Test korelasyon katsayısı toplam ölçek için. 0,81’dir. Doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarının standart uyum indekslerini karşılamıştır. “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” nin geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu sonucuna varılmıştır.

3.3.4. Sosyal Eğilimler Ölçeği

Ölçek Tekin, Özkara ve arkadaşları (2007) tarafından (Ek-3) geliştirilmiştir. Ölçekte öğrencilerin sosyal uyum, maddeden kaçınma, şiddetten kaçınma, aile ve okul statüsü, hedef ve ideal faktörleri değerlendirilmiştir. Güvenilirlik ve faktör analizleri yapılmış anketin sonraki değerlendirilmesi, bağımsız gruplar arası analiz

Mann-Whitney-U testi ile yapılmıştır. Multifaktöryel analizlerde Spearman Korelasyon testi uygulanmıştır. Sosyal eğilimler ölçeğinin güvenilirlik değeri. 811'dir.

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırmada kullanılacak ölçekler için resmi makamlardan gerekli izinlerin alınmasıyla ilk uygulama Ünye ilçe merkezindeki ortaokulların 7. Sınıflarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılığının görülme sıklığını tespit amacıyla 8 ortaokulun 7. Sınıf öğrencilerine dijital oyun bağımlılığı ölçeği uygulanmıştır. 1185 öğrenciden alınan verilerle dijital oyun bağımlılığı görülme sıklığı %15 olarak belirlenmiştir. Görülme sıklığından hareketle belirlenen örnekleme tüm ölçekler uygulanmıştır. Örneklem olarak alınacak sayı öğrencilerin ölçekleri hatalı ve ya eksik doldurabileceği düşünülerek 188 olarak alınmıştır. Her okuldan alınacak kız ve erkek öğrenci örneklem sayısına göre okulların psikolojik danışmanlarının yardımıyla yedinci sınıf öğrencilerinin isimleri kâğıtlara yazılarak basit tesadüfi örnekleme yöntemiyle öğrenciler kura çekilerek seçilmiştir. Okul psikolojik danışmanları ile birlikte belirlenen tarih ve saatte her okulda bir ders saatinde ölçekler uygulanmıştır. Ölçekler uygulanmadan önce araştırmanın amacı ve verilerin kullanımıyla ilgili yazılı ve sözlü bilgilendirme yapılmıştır. Uygulama sonrasında bütün cevap kâğıtları kontrol edilmiş ve eksik ya da hatalı doldurulan form ve ölçekler değerlendirme dışında tutulmuştur.

3.5. Verilerin Analizi

Verilerin analizine geçmeden önce ölçeklerde yer alan olumsuz maddeler ters kodlanmıştır. Sonra veri setindeki kayıp değerler incelenmiş, kayıp değer olmadığı belirlenmiştir. Daha sonra her bir ölçek ve ölçeklerin alt boyutları için toplam puanlar hesaplanmıştır ve uç değer analizi yapılmıştır. Veri setindeki 11 katılımcının uç değer olduğu tespit edilerek veri setinden çıkarılmıştır.

Verilerin analizinde hangi tekniklerin kullanılacağına belirlenmesi amacıyla dağılımların normalliği incelenmiştir.

Normallik testlerinden en yaygın kullanılanları Shapiro-Wilks W Testi ve Kolmogorov-Smirnov (K-S) Testidir. Shapiro- Wilk testi örneklem büyüklüğü 35'den küçük olduğunda, Kolmogorov-Smirnov testi ise örneklem büyüklüğü 35'den büyük olduğunda kullanılabilir. Test sonucunda hesaplanan p değerinin $\alpha=0.05$ 'den büyük çıkması, bu manidarlık düzeyinde puanların normal dağılımdan geldiğinin kanıtı olarak değerlendirilmektedir (akt. Demir, Saatçioğlu ve İmrol, 2016).

Kolmogorov- Smirnov normallik testi sonucunda $p > .050$ için, öz denetim başarısı (KS(157)= .068, $p=.076$) ve öz denetim becerisi (KS(157)= .070, $p=.055$) toplam puanlarının normal dağılıma uyduğu, ancak dijital oyun bağımlılığı (KS(157)= .125, $p=.000$), öz denetim yeterliliği (KS(157)= .076, $p=.028$), sosyal eğilimler (KS(157)= .079, $p=.018$) ve sosyal eğilimlerin alt boyutları olan sosyal uyum (KS(157)= .406, $p=.000$), şiddet eğilimi (KS(157)= .117, $p= .000$), maddeden kaçınma (KS(157)= .341, $p= .000$), okul statüsü (KS(157)= .163, $p= .000$), aile statüsü (KS(157)= .195, $p= .000$) ve olumsuz hedef- ideallerin (KS(157)= .183, $p= .000$) dağılımının normal olmadığı görülmektedir. Bu nedenle birinci ve birinciye bağlı diğer alt problemlerde değişkenler arasındaki korelasyonlar Spearman Brown korelasyon katsayısı ile hesaplanmıştır.

Toplam puanların cinsiyete göre oluşan alt gruplarda dağılımının normalliğine ilişkin test sonuçları, öz denetim yeterliliği (kız KS(74)= .075, $p= .200$, erkek KS(83)= .086, $p= .19$), öz denetim başarısı (kız KS(74)= .069, $p= .20$, erkek KS(83)= .076, $p= .20$), öz denetim becerisi (kız KS(74)= .095, $p= .93$, erkek KS(83)= .077, $p= .20$) ve sosyal eğilimler (kız KS(74)= .102, $p= .056$, erkek KS(83)= .096, $p= .055$) toplam puanlarının normal dağılıma uyduğu, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal eğilimlerin alt boyutlarının toplam puan dağılımlarının normal olmadığı görülmüştür. Bu nedenle ikinci ve üçüncü alt problemlerin bu değişkenler için fark analizleri ilişkisiz örneklem t testi ile diğer değişkenler için fark analizleri ise Mann Whitney U testi ile yapılmıştır.

Toplam puanların kitap okuma alışkanlığına göre oluşan alt gruplarda dağılımının normalliğine ilişkin test sonuçları incelendiğinde, öz denetim başarısı (okurum KS(72)= .063 $p= .20$, okumam KS(85)= .087 $p= .159$) ve öz denetim becerisi (okurum KS(72)= .070 $p= .20$, okumam KS(85)= .087 $p= .163$) toplam puanlarının normal dağılıma uyduğu, dijital oyun bağımlılığı, öz denetim yeterliliği, sosyal eğilimler ve sosyal eğilimlerin alt boyutlarının toplam puan dağılımının normal olmadığı görülmektedir. Bu nedenle ikinci ve üçüncü alt problemlerde bu değişkenler için fark analizleri ilişkisiz örneklem t testi ile diğer değişkenler için fark analizleri ise Mann Whitney U testi ile yapılmıştır.

Toplam puanların spor yapma alışkanlığına göre oluşan alt gruplarda dağılımının normalliğine ilişkin test sonuçları incelendiğinde, öz denetim yeterliliği (yapırım KS(105)= .068 $p= .20$, yapmam KS(52)= .110 $p= .169$), öz denetim

başarısı (yaparım KS(105)= .056 p= .20, yapmam KS(52)= .100p= .20), öz denetim becerisi (yaparım KS(105)= .081 p= .08, yapmam KS(52)= .114 p= .09) ve sosyal eğilimler (yaparım KS(105)= .085 p= .059, yapmam KS(52)= .083 p= .20) toplam puanlarının normal dağılıma uyduğu, dijital oyun bağımlılığı, sosyal eğilimler ve sosyal eğilimlerin alt boyutlarının diğer toplam puanların dağılımının normal olmadığı görülmektedir. Bu nedenle ikinci ve üçüncü alt problemlerde bu değişkenler için fark analizleri ilişkisiz örneklem t testi ile diğer değişkenler için fark analizleri ise Mann Whitney U testi ile yapılmıştır.

Toplam puanların akıllı telefonu olma durumuna göre oluşan alt gruplarda dağılımının normalliğine ilişkin test sonuçları incelendiğinde, öz denetim başarısı (evet KS(77)= .066 p= .20, hayır KS(80)= .099 p= .050), öz denetim becerisi (evet KS(77)= .083 p= .20, hayır KS(80)= .087 p= .20) ve sosyal eğilimler (evet KS(77)= .081 p= .20, hayır KS(80)= .086 p= .20) toplam puanlarının normal dağılıma uyduğu, dijital oyun bağımlılığı, öz denetim yeterliliği ve sosyal eğilim alt boyutlarının toplam puan dağılımının normal olmadığı görülmektedir. Bu nedenle ikinci ve üçüncü alt problemlerde bu değişkenler için fark analizleri ilişkisiz örneklem t testi ile diğer değişkenler için fark analizleri ise Mann Whitney U testi ile yapılmıştır.

Toplam puanların bilgisayarı olma durumuna göre oluşan alt gruplarda dağılımının normalliğine ilişkin test sonuçları incelendiğinde, öz denetim başarısı (evet KS(83)= .071 p= .20, hayır KS(74)= .101 p= .060), öz denetim becerisi (evet KS(83)= .080 p= .20, hayır KS(74)= .098 p= .074) ve sosyal eğilimler (evet KS(83)= .085 p= .20, hayır KS(74)= .096 p= .086) toplam puanlarının normal dağılıma uyduğu, dijital oyun bağımlılığı, öz denetim yeterliliği, sosyal eğilimler alt boyutlarının toplam puan dağılımının normal olmadığı görülmektedir. Bu nedenle ikinci ve üçüncü alt problemlerde bu değişkenler için fark analizleri ilişkisiz örneklem t testi ile diğer değişkenler için fark analizleri ise Mann Whitney U testi ile yapılmıştır.

Toplam puanların tableti olma durumuna göre oluşan alt gruplarda dağılımının normalliğine ilişkin test sonuçları incelendiğinde, öz denetim yeterliliği (evet KS(65)= .093 p= .20, hayır KS(92)= .092 p= .051), öz denetim başarısı (evet KS(65)= .095 p= .20, hayır KS(92)= .089 p= .069) ve sosyal eğilimler (evet KS(65)= .076 p= .20, hayır KS(92)= .082 p= .16) toplam puanlarının normal

dağılıma uyduğu, dijital oyun bağımlılığı, öz denetim becerisi ve sosyal eğilimlerin alt boyutlarının toplam puan dağılımının normal olmadığı görülmektedir. Bu nedenle ikinci ve üçüncü alt problemlerde bu değişkenler için fark analizleri ilişkisiz örneklem t testi ile diğer değişkenler için fark analizleri ise Mann Whitney U testi ile yapılmıştır.

Toplam puanların oyun oynama durumuna göre oluşan alt gruplarda dağılımının normalliğine ilişkin test sonuçları incelendiğinde, öz denetim yeterliliği (evet KS(117)= .125 p= .000, hayır SW(40)= .746 p= .000), öz denetim başarısı (evet KS(117)= .063 p= .200, hayır SW(40)= .976 p=.542), öz denetim becerisi (evet KS(117)= .082 p= .053, hayır SW(40)= .979 p= .649) ve sosyal eğilimler (evet KS(117)= .081 p= .056, hayır SW(40)= .972 p= .430) toplam puanlarının normal dağılıma uyduğu, diğer toplam puanların dağılımının normal olmadığı görülmektedir. Bu nedenle ikinci ve üçüncü alt problemlerde bu değişkenler için fark analizleri ilişkisiz örneklem t testi ile diğer değişkenler için fark analizleri ise Mann Whitney U testi ile yapılmıştır.

Toplam puanların oyun oynama süresine göre oluşan alt gruplarda dağılımının normalliğine ilişkin test sonuçları incelendiğinde, öz denetim yeterliliği (1 saatten az oynayanlar KS(77)= .092 p= .164, 1-2 saat oynayanlar SW(48)= .963 p= .135, 2-3 saat oynayanlar SW(32)= .946 p= .110) ve öz denetim becerisi (1 saatten az oynayanlar KS(77)= .096 p= .077, 1-2 saat oynayanlar SW(48)= .971 p= .276, 2-3 saat oynayanlar SW(32)= .946 p= .111) toplam puanlarının normal dağılıma uyduğu, dijital oyun bağımlılığı, öz denetim başarısı, sosyal eğilimler ve alt boyutlarının toplam puan dağılımının normal olmadığı görülmektedir. Bu nedenle ikinci ve üçüncü alt problemlerde bu değişkenler için fark analizleri ilişkisiz örneklem ANOVA ile diğer değişkenler için fark analizleri ise Kruskal Wallis H testi ile yapılmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULAR VE YORUM

4.1. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Öz Denetim Becerileri Ve Sosyal Eğilimleri Arasında İstatistiksel Olarak Anlamli Bir İlişki Var Mıdır?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için hesaplanan Spearman korelasyon katsayıları Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim Becerileri ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkiler

		Öz denetim becerisi	Sosyal eğilimler
Spearman's rho	Dijital oyun bağımlılığı	.020	.070
	p	.800	.330
	N	157	157

Tablo 2 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir ($r=0.02$, $p>0.05$). Benzer şekilde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile sosyal eğilimleri arasında da istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir ($r=0.08$, $p>0.05$).

4.1.1 “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Öz Denetim Becerilerinin Alt Boyutları Olan Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Yeterlilikleri Arasında İstatistiksel Olarak Anlamli Bir İlişki Var Mıdır?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için hesaplanan Spearman korelasyon katsayıları Tablo 3’de sunulmuştur.

Tablo 3. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim Becerileri Alt Boyutları Arasındaki İlişkiler

		Öz denetim yeterliliği	Öz denetim başarısı
Spearman's rho	Dijital oyun bağımlılığı	-.230**	-.230**
	p	.000	.000
	N	157	157

Tablo 12 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim yeterlilikleri arasında negatif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir ($r=-0.23$, $p<0.05$). Yani ortaokul öğrencilerinin öz denetim yeterlilikleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyleri düşük bir miktar azalmaktadır.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim başarıları arasında negatif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir ($r=-0.23$, $p<0.05$). Yani ortaokul öğrencilerinin öz denetim başarıları arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyleri düşük bir miktar azalmaktadır.

4.1.2 “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan Sosyal Uyumluluğu, Şiddet Eğilimleri, Maddeden Kaçınma Eğilimleri, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Arasında İstatistiksel Olarak Anlamlı Bir İlişki Var mıdır?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için hesaplanan Spearman korelasyon katsayıları Tablo 4’de sunulmuştur.

Tablo 4. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Sosyal Eğilimler Ölçeğinin Alt Boyutları Arasındaki İlişkiler

		Sosya					Olumsuz
		l	Şiddet	Maddeden	Okul	Aile	hedef-
		uyum	eğilimi	kaçınma	statüsü	statüsü	idealler
Spearman' s rho	Dijital	-.080	.200*	.030	-.100	.010	.080
	oyun						
	bağımlılığı	p .290	.010	.620	.180	.900	.290
	N	157	157	157	157	157	157

Tablo 4 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır ($r=0.20$, $p<0.05$). Yani ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyleri düşük düzeyde de olsa artmaktadır.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile sosyal uyumluluğu, maddeden kaçınma eğilimleri, okul statüsü, aile statüsü ve olumsuz

hedef-idealler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir ($p>0.05$).

4.2 “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Cinsiyet, Kitap Okuma, Spor Yapma, Akıllı Telefonu Olma, Bilgisayarı Olma, Tableti Olma, Dijital Oyun Oynama ve Dijital Oyun Oynama Süresi İstatistiksel Olarak Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

4.2.1. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Cinsiyete Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için öz denetim yeterliliği, öz denetim başarısı ve öz denetim becerisi değişkenleri için ilişkisiz örneklem t testi yapılmıştır. İlişkisiz örneklem t testlerine ilişkin bulgular Tablo 5’de sunulmuştur.

Tablo 5. Cinsiyete Göre Öz Denetim Yeterliliği, Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Becerisi Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	\bar{X}	Std. Sapma	t	sd	p																				
Öz denetim yeterliliği	Kız	74	34.95	7.03	.040	155	.960																				
	Erkek	83	34.91	6.69				Öz denetim başarısı	Kız	74	51.51	8.71	.712	155	.470	Erkek	83	50.59	7.52	Öz denetim becerisi	Kız	74	86.55	6.95	.699	152.90	.486
Öz denetim başarısı	Kız	74	51.51	8.71	.712	155	.470																				
	Erkek	83	50.59	7.52				Öz denetim becerisi	Kız	74	86.55	6.95	.699	152.90	.486	Erkek	83	85.67	8.78								
Öz denetim becerisi	Kız	74	86.55	6.95	.699	152.90	.486																				
	Erkek	83	85.67	8.78																							

Tablo 5 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin öz denetim yeterliliği ($t(155)=0.040$, $p>0.05$), öz denetim başarısı ($t(155)=0.712$, $p>0.05$), öz denetim becerisi ($t(152.904)=0.699$, $p>0.05$) cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili Mann Whitney U Testi sonucu Tablo 20 'de verilmiştir.

4.2.2. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, Öz Denetim Becerileri ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Kitap Okuma Alışkanlığına Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için öz denetim başarısı ve öz denetim becerisi değişkenleri için ilişkisiz örneklem t testi, öz denetim yeterliliği değişkeni için Mann Whitney U testi yapılmıştır. İlişkisiz örneklem t testlerine ilişkin bulgular Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6. Kitap Okuma Alışkanlığına Göre Öz Denetim Başarısı ve Öz Denetim Becerisi Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları

	Kitap okuma alışkanlığınız	N	\bar{X}	Std. Sapma	t	sd	p
Öz denetim başarısı	Okurum	72	54.13	7.48	4.73	155	.000
	Okumam	85	48.38	7.68			
Öz denetim becerisi	Okurum	72	86.76	7.02	.990	154.70	.320
	Okumam	85	85.51	8.67			

Tablo 6 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin öz denetim başarısının kitap okuma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir ($t(155) = 4.73, p < 0.05$). Kitap okuyan ortaokul öğrencilerinin öz denetim başarısının kitap okumayan ortaokul öğrencilerinin öz denetim başarısından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu görülmektedir.

Ortaokul öğrencilerinin öz denetim becerisinin kitap okuma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir ($t(154.70) = 0.994, p > 0.05$).

Öz denetim yeterliliği değişkeni için Mann Whitney U testlerine ilişkin bulgular Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7. Kitap Okuma Alışkanlığına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öz Denetim Yeterliliği Değişkeni İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Kitap okuma alışkanlığınız	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	U	p
Dijital oyun bağımlılığı	Okurum	72	71.29	5133.00	2505.00	.050
	Okumam	85	85.53	7270.00		
	Toplam	157				
Öz denetim yeterliliği	Okurum	72	95.88	6903.50	1844.50	.000
	Okumam	85	64.70	5499.50		
	Toplam	157				

Tablo 7 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının (U=2505.00, $p>0.05$) kitap okuma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir.

Ortaokul öğrencilerinin öz denetim yeterliliğinin kitap okuma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir (U=1844.50, $p<0.05$). Kitap okuyan ortaokul öğrencilerinin öz denetim yeterliliğinin kitap okumayan ortaokul öğrencilerinin öz denetim yeterliliğinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu görülmektedir.

4.2.3. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Spor Yapma Alışkanlığına Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için öz denetim yeterliliği, öz denetim başarısı ve öz denetim becerisi değişkenleri için ilişkisiz örneklem t testi yapılmıştır. İlişkisiz örneklem t testlerine ilişkin bulgular Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin öz denetim başarısı ($t(155)=1.28$, $p>0.05$), öz denetim becerisi ($t(155)=0.92$, $p>0.05$) ve öz denetim yeterliliği ($t(155)=0.43$, $p>0.05$) spor yapma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili Mann Whitney U Testi sonucu Tablo 23 ‘de verilmiştir.

Tablo 8. Spor Yapma Alışkanlığına Göre Öz Denetim Yeterliliği, Öz Denetim Başarısı ve Öz Denetim Becerisi Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları

	Spor yapma alışkanlığımız	N	\bar{X}	Std. Sapma	t	sd	p
Öz denetim başarısı	Yaparım	105	51.60	7.85	.128	155	.200
	Yapmam	52	49.84	8.50			
Öz denetim becerisi	Yaparım	105	86.50	7.88	.920	155	.350
	Yapmam	52	85.25	8.13			
Öz denetim yeterliliği	Yaparım	105	35.10	7.03	.430	155	.660
	Yapmam	52	34.59	6.45			

4.2.4. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir? ” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için öz denetim başarısı ve öz denetim becerisi değişkenleri için ilişkisiz örneklem t testi, öz denetim yeterliliği için Mann Whitney U testi yapılmıştır. İlişkisiz örneklem t testlerine ilişkin bulgular Tablo 9’da sunulmuştur.

Tablo 9. Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Becerisi Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları

	Akıllı telefonunuz var mı?	N	\bar{X}	Std. Sapma	t	sd	p
Öz denetim başarısı	Evet	77	52.31	8.04	1.97	155	.050
	Hayır	80	49.78	7.99			
Öz denetim becerisi	Evet	77	87.74	7.70	2.59	155	.010
	Hayır	80	84.50	7.93			

Tablo 9 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin öz denetim becerisinin akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir ($t(155) = 2.59, p < 0.05$). Akıllı telefonu olan ortaokul öğrencilerinin öz denetim becerisi akıllı telefonu olmayan ortaokul öğrencilerinin öz denetim becerisinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

Ortaokul öğrencilerinin öz denetim başarısının akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir ($t(155)= 1.971, p>0.05$).

Öz denetim yeterliliği değişkeni için Mann Whitney U testlerine ilişkin bulgular Tablo 10’da sunulmuştur.

Tablo 10. Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öz Denetim Yeterliliği Değişkeni İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Akıllı telefonunuz var mı?	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	U	p
Dijital oyun bağımlılığı	Evet	77	79.66	6134.00	3029	.850
	Hayır	80	78.36	6269.00		
	Toplam	157				
Öz denetim yeterliliği	Evet	77	77.05	5933.00	2930	.590
	Hayır	80	80.88	6470.00		
	Toplam	157				

Tablo 10 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ($U=3029, p>0.05$), öz denetim yeterliliği ($U=2930, p>0.05$) akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

4.2.5. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Bilgisayarı Olma Durumuna Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için öz denetim başarısı ve öz denetim becerisi değişkenleri için ilişkisiz örneklem t testi, öz denetim yeterliliği değişkeni için Mann Whitney U testi yapılmıştır. İlişkisiz örneklem t testlerine ilişkin bulgular Tablo 11’de sunulmuştur.

Tablo 11. Bilgisayarı Olma Durumuna Göre Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Becerisi Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları

	Bilgisayarınız var mı?	N	\bar{X}	Std. Sapma	t	sd	p
Öz denetim başarısı	Evet	83	51.74	8.03	1.18	155	.230
	Hayır	74	50.21	8.13			
Öz denetim becerisi	Evet	83	86.21	8.43	.212	155	.830
	Hayır	74	85.94	7.45			

Tablo 11 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin öz denetim başarısı ($t(155)= 1.184, p>0.05$) ve öz denetim becerisi ($t(155)= 0.21, p>0.05$) bilgisayarı olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir.

Öz denetim yeterliliği değişkeni için Mann Whitney U testlerine ilişkin bulgular Tablo 12’de sunulmuştur.

Tablo 12. Bilgisayarı Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öz Denetim Yeterliliği Değişkeni İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Bilgisayarınız var mı?	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	U	p
Dijital oyun bağımlılığı	Evet	83	8301	6889.50	2738.5	.242
	Hayır	74	7451	5513.50		
	Toplam	157				
Öz denetim yeterliliği	Evet	83	83.02	6890.50	2737.5	.240
	Hayır	74	74.49	5512.50		
	Toplam	157				

Tablo 12 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ($U=2738.50, p>0.05$) ve öz denetim yeterliliği ($U=2737.50, p>0.05$), bilgisayarı olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

4.2.6. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Tableti Olma Durumuna Göre Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için öz denetim yeterliliği ve öz denetim başarısı değişkenleri için ilişkisiz örneklem t testi, öz denetim becerisi değişkeni için Mann Whitney U testi yapılmıştır. İlişkisiz örneklem t testlerine ilişkin bulgular Tablo 13’de sunulmuştur.

Tablo 13. Tableti Olma Durumuna Göre Öz Denetim Yeterliliği Ve Öz Denetim Başarısı Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları

	Tablet Bilgisayarınız var mı?	N	\bar{X}	Std.		t	sd	p
				Sapma				
Öz denetim yeterliliği	Evet	65	34.66	6.52		.420	155	.670
	Hayır	92	35.13	7.07				
Öz denetim başarısı	Evet	65	50.64	7.46		.490	155	.620
	Hayır	92	51.29	8.53				

Tablo 13 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin öz denetim yeterliliği ($t(155)= 0.422$, $p>0.05$) ve öz denetim başarısı ($t(155)= 0.492$, $p>0.05$) tableti olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir.

Öz denetim becerisi değişkeni için Mann Whitney U testlerine ilişkin bulgular Tablo 14’de sunulmuştur.

Tablo 14. Tableti Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öz Denetim Becerisi Değişkeni İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Tablet Bilgisayarınız var mı?	N	Sıra		U	p
			ortalaması	Sıra toplamı		
Dijital oyun bağımlılığı	Evet	65	86.61	5629.50	2495.50	.070
	Hayır	92	73.63	6773.50		
	Toplam	157				
Öz denetim becerisi	Evet	65	78.28	5088	2943	.860
	Hayır	92	79.51	7315		
	Toplam	157				

Tablo 14 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ($U=2495.50$, $p>0.05$) ve öz denetim becerisi ($U=2943$, $p>0.05$), tableti olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

4.2.7. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri Ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Dijital Oyun Oynama Durumuna Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için öz denetim yeterliliği, öz denetim başarısı ve öz denetim becerisi değişkenleri için ilişkisiz örneklem t testi yapılmıştır. İlişkisiz örneklem t testlerine ilişkin bulgular Tablo 15’de sunulmuştur.

Tablo 15. Dijital Oyun Oynama Durumuna Göre Öz Denetim Yeterliliği, Öz Denetim Başarısı Ve Öz Denetim Becerisi Değişkenleri İçin t Testi Sonuçları

	Dijital oyunlar oynuyor musunuz?	N	\bar{X}	Std. Sapma	t	sd	p
Öz denetim yeterliliği	Evet	117	35.01	6.86	.250	155	.800
	Hayır	40	34.70	6.80			
Öz denetim başarısı	Evet	117	50.84	8.08	.470	155	.630
	Hayır	40	51.55	8.20			
Öz denetim becerisi	Evet	117	85.82	8.084	.690	155	.480
	Hayır	40	86.85	7.64			

Tablo 15 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin öz denetim yeterliliği ($t(155)= 0.25, p>0.05$), öz denetim başarısı ($t(155)= 0.47, p>0.05$) ve öz denetim becerisi ($t(155)= 0.69, p>0.05$) dijital oyun oynama durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili Mann Whitney U Testi sonucu Tablo 31 ‘de verilmiştir.

4.2.8. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Öz Denetim Becerileri ve Öz Denetim Becerisinin Alt Boyutları Olan; Öz Denetim Başarısı ve Öz Denetim Yeterlilikleri Kişisel Özelliklerden; Dijital Oyun Oynama Süresine Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Öz denetim yeterliliği ve öz denetim becerisi değişkenleri için fark analizleri ilişkisiz örneklem ANOVA ile öz denetim başarısı için fark analizi ise Kruskal Wallis H testi ile yapılmıştır. Öz denetim yeterliliği ve öz denetim becerisi değişkenlerine ilişkin betimsel istatistikler Tablo 16’da sunulmuştur.

Tablo 16. Öz Denetim Yeterliliği ve Öz Denetim Becerisi Değişkenlerine İlişkin Betimsel İstatistikler

		N	\bar{X}	Std. Sapma	Minimum	Maksimum
Öz denetim yeterliliği	1 saatten az	77	35.67	6.68	20	50
	1-2 saat arası	48	34.81	7.26	23	50
	2 saatten fazla	32	33.34	6.43	25	49
	Toplam	157	34.93	6.83	20	50
Öz denetim becerisi	1 saatten az	77	85.76	8.13	70	108
	1-2 saat arası	48	85.83	7.86	68	103
	2 saatten fazla	32	87.25	7.84	70	100
	Toplam	157	86.08	7.96	68	108

Öz denetim yeterliliği ve öz denetim becerisi değişkenleri için fark analizleri ilişkisiz örneklem ANOVA sonuçları Tablo 17’de sunulmuştur.

Tablo 17. Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Öz Denetim Yeterliliği ve Öz Denetim Becerisi Değişkenleri İçin ANOVA Sonuçları

		KT	sd	KO	F	p
Öz denetim yeterliliği	Gruplar arası	123.94	2	61.97	1.33	.260
	Grup içi	7161.41	154	46.50		
	Toplam	7285.36	156			
Öz denetim becerisi	Gruplar arası	54.29	2	27.14	.420	.650
	Grup içi	9840.45	154	63.89		
	Toplam	9894.75	156			

Tablo 17 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin özdenetim yeterliliği ($F(2, 154)= 1.33, p>0.05$) ve özdenetim becerisi ($F(2, 154)=0.42, p>0.05$) dijital oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ve öz denetim başarısı için Kruskal Wallis H testine ilişkin bulgular Tablo 18’de sunulmuştur.

Tablo 18. Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öz Denetim Başarısı İçin Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

	Süre	N	Sıra ortalaması	H	sd	p	Fark
Dijital oyun bağımlılığı	1 saatten az	77	59.51	28.02	2	.000	1-2
	1-2 saat arası	48	96.02				1-3
	2 saatten fazla	32	100.38				
	Toplam	157					
Öz denetim başarısı	1 saatten az	77	82.86	1.12	2	.560	-
	1-2 saat arası	48	74.52				
	2 saatten fazla	32	76.42				
	Toplam	157					

Tablo 18 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi dijital oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir ($H(2)= 28.02, p>0.05$). Dijital oyunları 1 saatten az oynayan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi, hem dijital oyunları 1-2 saat arası oynayanlardan hem de 2 saatten fazla oynayanlardan istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha düşüktür.

Ortaokul öğrencilerinin öz denetim başarısı ($H(2)= 1.12, p>0.05$) dijital oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

4.3. “ Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Cinsiyet, Kitap Okuma, Spor Yapma, Akıllı Telefonu Olma, Bilgisayarı Olma, Tableti Olma, Dijital Oyun Oynama Ve Dijital Oyun Oynama Süresi İstatistiksel Olarak Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

4.3.1. “ Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Cinsiyete Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için sosyal eğilimler değişkeni için ilişkisiz örneklem t testi, alt boyutları için Mann Whitney U testi yapılmıştır. İlişkisiz örneklem t testlerine ilişkin bulgular Tablo 19’da sunulmuştur.

Tablo 19. Cinsiyete Göre Sosyal Eğilimler Değişkeni İçin t Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	\bar{X}	Std. Sapma	t	sd	p
Sosyal eğilimler	Kız	74	86.94	6.14	1.26	155	.200
	Erkek	83	88.25	6.70			

Tablo 19 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimlerinin ($t(155)=1.26, p>0.05$) cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir

Sosyal eğilimler değişkeninin alt boyutları için Mann Whitney U testlerine ilişkin bulgular Tablo 20’de sunulmuştur.

Tablo 20 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyinin cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir ($U=1377, p<0.05$). Erkek ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri kız ortaokul öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

Ortaokul öğrencilerinin sosyal uyumları ($U=3061, p>0.05$), şiddet eğilimleri ($U=2719, p>0.05$), maddeden kaçınma eğilimleri ($U=2923, p>0.05$), okul statüsü ($U=3005, p>0.05$), aile statüsü ($U=2904, p>0.05$) ve olumsuz hedef-idealleri ($U=2924, p>0.05$) cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

Tablo 20. Cinsiyete Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Eğilimler Değişkeninin Alt Boyutları İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	U	p
Dijital oyun bağımlılığı	Kız	74	56.11	4152	1377	.000
	Erkek	83	99.41	8251		
	Toplam	157				
Sosyal uyum	Kız	74	78.86	5836	3061	.960
	Erkek	83	79.12	6567		
	Toplam	157				
Şiddet eğilimi	Kız	74	74.25	5494.50	2719.50	.210
	Erkek	83	83.23	6908.50		
	Toplam	157				
Maddeden kaçınma	Kız	74	77.01	5698.50	2923.50	.530
	Erkek	83	80.78	6704.50		
	Toplam	157				
Okul statüsü	Kız	74	78.11	5780.50	3005.50	.810
	Erkek	83	79.79	6622.50		
	Toplam	157				
Aile statüsü	Kız	74	76.74	5679	2904.00	.540
	Erkek	83	81.01	6724		
	Toplam	157				
Olumsuz hedef-idealler	Kız	74	77.01	5699	2924	.590
	Erkek	83	80.77	6704		
	Toplam	157				

4.3.2. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Kitap Okuma Alışkanlığına Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için sosyal eğilimler değişkeni ve sosyal eğilimlerin alt boyutları sosyal uyum, şiddet eğilimi, maddeden kaçınma, okul statüsü, aile statüsü ve olumsuz hedef-idealler için Mann Whitney U testi yapılmıştır. Mann Whitney U testlerine ilişkin bulgular Tablo 21’de sunulmuştur.

Tablo 21. Kitap Okuma Alışkanlığına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Eğilimler Değişkeni ve Sosyal Eğilimlerin Alt Boyutları İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Kitap okuma alışkanlığınız	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	U	p
Dijital oyun bağımlılığı	Okurum	72	71.29	5133	2505	.050
	Okumam	85	85.53	7270		
	Toplam	157				
Sosyal eğilimler	Okurum	72	72.01	5185	2557	.070
	Okumam	85	84.92	7218		
	Toplam	157				
Sosyal uyum	Okurum	72	87.35	6289.50	2458.50	.000
	Okumam	85	71.92	6113.50		
	Toplam	157				
Şiddet eğilimi	Okurum	72	68.44	4928	2300	.000
	Okumam	85	87.94	7475		
	Toplam	157				
Maddeden kaçınma	Okurum	72	74.71	5379	2751	.190
	Okumam	85	82.64	7024		
	Toplam	157				
Okul statüsü	Okurum	72	78.53	5654.50	3026.50	.900
	Okumam	85	79.39	6748.50		
	Toplam	157				
Aile statüsü	Okurum	72	79.47	5722	3026	.900
	Okumam	85	78.60	6681		
	Toplam	157				
Olumsuz hedef-idealler	Okurum	72	69.45	5000.50	2372.50	010
	Okumam	85	87.09	7402.50		
	Toplam	157				

Tablo 21 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin sosyal uyumlarının kitap okuma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir ($U=2458.50$, $p<0.05$). Kitap okuyan ortaokul öğrencilerinin sosyal uyumlarının kitap okumayan ortaokul öğrencilerinin sosyal uyumlarından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu görülmektedir.

Ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimlerinin kitap okuma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir ($U=2300$, $p<0.05$). Kitap okuyan ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimlerinin kitap okumayan ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimlerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha düşük olduğu görülmektedir.

Ortaokul öğrencilerinin olumsuz hedef-ideallerinin kitap okuma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir ($U=2372.50$, $p<0.05$). Kitap okuyan ortaokul öğrencilerinin olumsuz hedef-ideallerinin kitap okumayan ortaokul öğrencilerinin olumsuz hedef-ideallerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha düşük olduğu görülmektedir.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ($U=2505$, $p>0.05$), sosyal eğilimler ($U=2557$, $p>0.05$), maddeden kaçınma eğilimleri ($U=2751$, $p>0.05$), okul statüsü ($U=3026.50$, $p>0.05$) ve aile statüsü ($U=3026$, $p>0.05$) kitap okuma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

4.3.3. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Spor Yapma Alışkanlığına Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için sosyal eğilimler değişkeni için ilişkisiz örneklem t testi, alt boyutları için Mann Whitney U testi yapılmıştır. İlişkisiz örneklem t testlerine ilişkin bulgular Tablo 22’de sunulmuştur.

Tablo 22. Spor Yapma Alışkanlığına Göre Sosyal Eğilimler Değişkeni İçin t Testi Sonuçları

	Spor yapma alışkanlığınız		\bar{X}	Std.		t	sd	p
	N			Sapma				
Sosyal eğilimler	Yaparım	105	87.51	5.81	.330	155	.730	
	Yapmam	52	87.88	7.65				

Tablo 22 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimlerinin ($t(155)= 0.33$, $p>0.05$) spor yapma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir.

Sosyal eğilimler değişkeninin alt boyutları için Mann Whitney U testlerine ilişkin bulgular Tablo 23’de sunulmuştur.

Tablo 23. Spor Yapma Alışkanlığına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Sosyal Eğilimler Değişkeninin Alt Boyutları için Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Spor yapma alışkanlığınız	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	U	p
Dijital oyun bağımlılığı	Yaparım	105	73.59	7727	2162	.030
	Yapmam	52	89.92	4676		
	Toplam	157				
Sosyal uyum	Yaparım	105	80.59	8462	2563	.440
	Yapmam	52	75.79	3941		
	Toplam	157				
Şiddet eğilimi	Yaparım	105	75.70	7949	2384	.190
	Yapmam	52	85.65	4454		
	Toplam	157				
Maddeden kaçınma	Yaparım	105	77.68	8156	2591	.530
	Yapmam	52	81.67	4247		
	Toplam	157				
Okul statüsü	Yaparım	105	83.24	8740	2285	.090
	Yapmam	52	70.44	3663		
	Toplam	157				
Aile statüsü	Yaparım	105	83.45	8762	2263	.070
	Yapmam	52	70.02	3641		
	Toplam	157				
Olumsuz hedef-idealler	Yaparım	105	75.80	7959.50	2394.50	.200
	Yapmam	52	85.45	4443.50		
	Toplam	157				

Tablo 23 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyinin spor yapma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir ($U=2162$, $p<0.05$). Spor yapmayan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri spor yapan ortaokul öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

Ortaokul öğrencilerinin sosyal uyum ($U=2563$, $p>0.05$), şiddet eğilimi ($U=2384$, $p>0.05$), maddeden kaçınma eğilimleri ($U=2591$, $p>0.05$), okul statüsü ($U=2285$, $p>0.05$), aile statüsü ($U=2263$, $p>0.05$) ve olumsuz hedef-idealleri ($U=2394.50$, $p>0.05$) spor yapma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

4.3.4. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak sosyal eğilimler değişkeni için ilişkisiz örneklem t testi, alt boyutları için Mann Whitney U testi yapılmıştır. İlişkisiz örneklem t testlerine ilişkin bulgular Tablo 24’de sunulmuştur.

Tablo 24. Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre Sosyal Eğilimler Değişkeni İçin t Testi Sonuçları

	Akıllı telefonunuz var mı?	N	\bar{X}	Std. Sapma	t	sd	p
Sosyal eğilimler	Evet	77	86.51	6.04	2.15	155	.030
	Hayır	80	88.71	6.69			

Tablo 24 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimlerinin akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir ($t(155)= 2.15, p<0.05$). Akıllı telefonu olan ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimleri akıllı telefonu olmayan ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimlerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha düşüktür.

Sosyal eğilimler değişkeninin alt boyutları için Mann Whitney U testlerine ilişkin bulgular Tablo 25’de sunulmuştur.

Tablo 25 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ($U=3029, p>0.05$), sosyal uyum ($U=2942, p>0.05$), şiddet eğilimi ($U=2888.50, p>0.05$), maddeden kaçınma eğilimleri ($U=2730.50, p>0.05$), okul statüsü ($U=2635, p>0.05$), aile saygınlığı ($U=2672.50, p>0.05$) ve olumsuz hedef-idealleri ($U=2805.50, p>0.05$) akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

Tablo 25. Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Eğilimler Değişkeninin Alt Boyutları İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Akıllı telefonunuz var mı?	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	U	p
Dijital oyun bağımlılığı	Evet	77	79.66	6134	3029	.850
	Hayır	80	78.36	6269		
	Toplam	157				
Sosyal uyum	Evet	77	80.79	6221	2942	.540
	Hayır	80	77.28	6182		
	Toplam	157				
Şiddet eğilimi	Evet	77	76.51	5891.50	2888.5	.499
	Hayır	80	81.39	6511.50		
	Toplam	157				
Maddeden kaçınma	Evet	77	74.46	5733.50	2730.5	.142
	Hayır	80	83.37	6669.50		
	Toplam	157				
Okul statüsü	Evet	77	73.22	5638	2635	.113
	Hayır	80	84.56	6765		
	Toplam	157				
Aile statüsü	Evet	77	73.71	5675.50	2672.5	.142
	Hayır	80	84.09	6727.50		
	Toplam	157				
Olumsuz hedef-idealler	Evet	77	75.47	5811.50	2808.5	.328
	Hayır	80	82.39	6591.50		
	Toplam	157				

4.3.5. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri Ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Bilgisayarı Olma Durumuna Göre İstatistiksel Olarak Anlamli Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak sosyal eğilimler değişkeni için ilişkisiz örneklem t testi, alt boyutları için Mann Whitney U testi yapılmıştır. İlişkisiz örneklem t testlerine ilişkin bulgular Tablo 26’da sunulmuştur.

Tablo 26. Bilgisayarı Olma Durumuna Göre Sosyal Eğilimler Değişkeni İçin t Testi Sonuçları

	Bilgisayarınız var mı?	N	\bar{X}	Std.		p
				Sapma	t	
Sosyal eğilimler	Evet	83	87.67	6.57	.070	155 .930
	Hayır	74	87.59	6.37		

Tablo 26 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimlerinin ($t(155) = 0.07, p > 0.05$) bilgisayar olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir.

Sosyal eğilimler değişkeninin alt boyutları için Mann Whitney U testlerine ilişkin bulgular Tablo 27’de sunulmuştur.

Tablo 27. Bilgisayarı Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Eğilimler Değişkeninin Alt Boyutları İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Bilgisayarınız var mı?	N	Sıra	Sıra	U	p
			ortalaması	toplamı		
Dijital oyun bağımlılığı	Evet	83	83.01	6889.50	2738.5	.242
	Hayır	74	74.51	5513.50		
	Toplam	157				
Sosyal uyum	Evet	83	83.42	6924	2704	.111
	Hayır	74	74.04	5479		
	Toplam	157				
Şiddet eğilimi	Evet	83	77.48	6430.50	2944.5	.655
	Hayır	74	80.71	5972.50		
	Toplam	157				
Maddeden kaçınma	Evet	83	79.73	6618	3010	.798
	Hayır	74	78.18	5785		
	Toplam	157				
Okul statüsü	Evet	83	80.04	6643	2985	.759
	Hayır	74	77.84	5760		
	Toplam	157				
Aile statüsü	Evet	83	81.52	6766	2862	.450
	Hayır	74	76.18	5637		
	Toplam	157				
Olumsuz hedef-idealler	Evet	83	75.75	6287.50	2801.5	.330
	Hayır	74	82.64	6115.50		
	Toplam	157				

Tablo 27 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ($U=2738.50, p > 0.05$), sosyal uyum ($U=2704, p > 0.05$), şiddet eğilimi

($U=2944.50$, $p>0.05$), maddeden kaçınma eğilimleri ($U=3010$, $p>0.05$), okul statüsü ($U=2985$, $p>0.05$), aile statüsü ($U=2862$, $p>0.05$) ve olumsuz hedef-idealleri ($U=2801.50$, $p>0.05$) bilgisayarı olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

4.3.6. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri Ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Tableti Olma Durumuna Göre Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak sosyal eğilimler değişkeni için ilişkisiz örneklem t testi, alt boyutları için Mann Whitney U testi yapılmıştır. İlişkisiz örneklem t testlerine ilişkin bulgular Tablo 28’de sunulmuştur.

Tablo 28. Tableti Olma Durumuna Göre Sosyal Eğilimler Değişkeni İçin t Testi Sonuçları

Tablet Bilgisayarınız var mı?		N	\bar{X}	Std. Sapma	t	sd	p
Sosyal eğilimler	Evet	65	89.03	7.03	2.30	155	.020
	Hayır	92	86.65	5.86			

Tablo 28 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimlerinin tableti olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir ($t(155)= 2.30$, $p<0.05$). Tableti olan ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimleri, tableti olmayanlardan istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

Sosyal eğilimler değişkeninin alt boyutları için Mann Whitney U testlerine ilişkin bulgular Tablo 29’da sunulmuştur.

Tablo 29. Tableti Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Eğilimler Değişkeninin Alt Boyutları İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Tablet Bilgisayarınız var mı?	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	U	p
Dijital oyun bağımlılığı	Evet	65	86.61	5629.50	2495.50	.078
	Hayır	92	73.63	6773.50		
	Toplam	157				
Sosyal uyum	Evet	65	71.98	4678.50	2533.50	.040
	Hayır	92	83.96	7724.50		
	Toplam	157				
Şiddet eğilimi	Evet	65	86.65	5632.50	2492.50	.075
	Hayır	92	73.59	6770.50		
	Toplam	157				
Maddeden kaçınma	Evet	65	81.45	5294	2831	.490
	Hayır	92	77.27	7109		
	Toplam	157				
Okul statüsü	Evet	65	75.41	4901.50	2756.50	.390
	Hayır	92	81.54	7501.50		
	Toplam	157				
Aile statüsü	Evet	65	79.27	5152.50	2972.50	.940
	Hayır	92	78.81	7250.50		
	Toplam	157				
Olumsuz hedef-idealler	Evet	65	89.11	5792	2333	.010
	Hayır	92	71.86	6611		
	Toplam	157				

Tablo 29 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin sosyal uyumları tableti olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir (U=2533.50, $p < 0.05$). Tableti olmayan ortaokul öğrencilerinin sosyal uyumları tableti olan ortaokul öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

Ortaokul öğrencilerinin olumsuz hedef-idealleri tableti olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir (U=2333, $p < 0.05$). Tableti olmayan ortaokul öğrencilerinin olumsuz hedef-idealleri tableti olan ortaokul öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha düşüktür.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi (U=2495.50, $p > 0.05$), şiddet eğilimi (U=2942.50, $p > 0.05$), maddeden kaçınma eğilimleri (U=2831,

$p>0.05$), okul statüsü ($U=2756.50$, $p>0.05$) ve aile statüsü ($U=2972.50$, $p>0.05$) tableti olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

4.3.7. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri Ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Dijital Oyun Oynama Durumuna Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için sosyal eğilimler değişkeni için ilişkisiz örneklem t testi, alt boyutlar için Mann Whitney U testi yapılmıştır. İlişkisiz örneklem t testlerine ilişkin bulgular Tablo 30’da sunulmuştur.

Tablo 30. Dijital Oyun Oynama Durumuna Göre Sosyal Eğilimler Değişkeni İçin t Testi Sonuçları

	Dijital oyunlar oynuyor musunuz?	N	\bar{X}	Std.	t	sd	p
				Sapma			
Sosyal eğilimler	Evet	117	87.90	6.35	.890	155	.370
	Hayır	40	86.85	6.79			

Tablo 30 incelendiğinde, ortaokul sosyal eğilimlerinin ($t(155)= 0.89$, $p>0.05$) cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir.

Sosyal eğilimler değişkeninin alt boyutları için Mann Whitney U testlerine ilişkin bulgular Tablo 31’de sunulmuştur.

Tablo 31 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyinin dijital oyun oynama durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir ($U=1054$, $p<0.05$). Dijital oyun oynayan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri dijital oyun oynamayan ortaokul öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

Ortaokul öğrencilerinin sosyal uyum ($U=2335$, $p>0.05$), şiddet eğilimi ($U=2067$, $p>0.05$), maddeden kaçınma eğilimleri ($U=2252$, $p>0.05$), okul statüsü ($U=2253$, $p>0.05$), aile statüsü ($U=2231$, $p>0.05$) ve olumsuz hedef-idealleri

($U=2080.50$, $p>0.05$) dijital oyun oynama durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

Tablo 31. Dijital Oyun Oynama Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Sosyal Eğilimler Değişkeninin Alt Boyutları İçin Mann Whitney U Testi Sonuçları

	Dijital oyunlar oynuyor musunuz?	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	U	p
Dijital oyun bağımlılığı	Evet	117	89.99	10529	1054	.000
	Hayır	40	46.85	1874		
	Toplam	157				
Sosyal uyum	Evet	117	78.96	9238	2335	.980
	Hayır	40	79.13	3165		
	Toplam	157				
Şiddet eğilimi	Evet	117	81.33	9516	2067	.260
	Hayır	40	72.18	2887		
	Toplam	157				
Maddeden kaçınma	Evet	117	79.75	9331	2252	.670
	Hayır	40	76.80	3072		
	Toplam	157				
Okul statüsü	Evet	117	79.74	9330	2253	.720
	Hayır	40	76.83	3073		
	Toplam	157				
Aile statüsü	Evet	117	78.07	9134	2231	.650
	Hayır	40	81.73	3269		
	Toplam	157				
Olumsuz hedef- idealler	Evet	117	81.22	9502.50	2080.50	.280
	Hayır	40	72.51	2900.50		
	Toplam	157				

4.3.8. “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Sosyal Eğilimleri Ve Sosyal Eğilimlerinin Alt Boyutları Olan; Sosyal Uyum, Şiddet Eğilimi, Maddeden Kaçınma Eğilimi, Okul Statüsü, Aile Statüsü, Olumsuz Hedef-İdealleri Kişisel Özelliklerden; Dijital Oyun Oynama Süresine Göre İstatistiksel Olarak Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?” Alt Problemine İlişkin Bulgular

Bu alt probleme yanıt aramak için sosyal eğilimler değişkeni ve alt boyutları için Kruskal Wallis H testi yapılmıştır. Kruskal Wallis H testlerine ilişkin bulgular Tablo 32’de sunulmuştur.

Tablo 32. Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Eğilimler Değişkeni Ve Alt Boyutları İçin Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

	Süre	N	Sıra ortalaması	H	sd	p	Fark
Dijital oyun bağımlılığı	1 saatten az	77	59.51	28.02	2	.000	1-2
	1-2 saat arası	48	96.02				
	2 saatten fazla	32	100.38				
	Toplam	157					
Sosyal eğilimler	1 saatten az	77	78.38	1.52	2	.460	-
	1-2 saat arası	48	84.66				
	2 saatten fazla	32	72.00				
	Toplam	157					
Sosyal uyum	1 saatten az	77	77.87	.940	2	.620	-
	1-2 saat arası	48	77.08				
	2 saatten fazla	32	84.59				
	Toplam	157					
Şiddet eğilimi	1 saatten az	77	70.53	7.42	2	.020	1-2
	1-2 saat arası	48	93.17				
	2 saatten fazla	32	78.14				
	Toplam	157					
Maddeden kaçınma	1 saatten az	77	82.70	2.37	2	.300	-
	1-2 saat arası	48	78.81				
	2 saatten fazla	32	70.38				
	Toplam	157					
Okul statüsü	1 saatten az	77	84.97	2.68	2	.260	-
	1-2 saat arası	48	73.48				
	2 saatten fazla	32	72.91				
	Toplam	157					
Aile statüsü	1 saatten az	77	82.68	1.11	2	.570	-
	1-2 saat arası	48	74.36				
	2 saatten fazla	32	77.11				
	Toplam	157					
Olumsuz hedef-idealler	1 saatten az	77	76.68	1.090	2	.580	-
	1-2 saat arası	48	84.56				
	2 saatten fazla	32	76.23				
	Toplam	157					

Tablo 32 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi dijital oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir ($H(2)= 28.02, p>0.05$). Dijital oyunları 1 saatten az oynayan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi, hem dijital oyunları 1-2 saat

arası oynayanlardan hem de 2 saatten fazla oynayanlardan istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha düşüktür.

Ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimi dijital oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir ($H(2)= 7.42, p>0.05$). Dijital oyunları 1 saatten az oynayan ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimi, dijital oyunları 1-2 saat arası oynayanlardan istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha düşüktür.

Ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimler ($H(2)= 1.52, p>0.05$), sosyal uyum ($H(2)= 0.94, p>0.05$), maddeden kaçınma eğilimleri ($H(2)= 2.37, p>0.05$), okul statüsü ($H(2)= 2.68, p>0.05$), aile statüsü ($H(2)= 1.11, p>0.05$) ve olumsuz hedef-idealleri ($H(2)= 1.09, p>0.05$) dijital oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Bu bölümde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkileri ve bununla birlikte ortaokul öğrencilerinin kişisel özelliklerine göre dijital oyun bağımlılığın nasıl farklılaştığını belirlemek amacıyla yapılan araştırmada elde edilen sonuçlara, tartışmaya ve önerilere yer verilmiştir.

5.1. Tartışma ve Sonuç

Yapılan araştırmada alt problemlere ait elde edilen bulgulara yönelik sonuçlar şunlardır:

1. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun bağımlılık düzeyi ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimler ilgili daha önce benzer çalışmalara rastlanmadığı için karşılaştırma yapılacak bulgular paylaşılamamaktadır. Ancak Köse (2013), ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile sosyalleşme durumları arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmasında, arkadaşlık, aile ve okul ilişkilerinin olumlu ve olumsuz etkilendiğini tespit etmiştir. Araştırma sonuçlarının birbirinden farklılık göstermesi daha önce yapılan çalışmalarda sadece bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelenmesine, bu çalışmada ise dijital oyunlar kapsamında daha geniş bir yelpazede oynanan oyunlar olmasına bağlanmıştır.
2. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerilerinin alt boyutu olan öz denetim başarısı ve öz denetim yeterlilikleri arasında negatif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yani ortaokul öğrencilerinin öz denetim başarısı ve öz denetim yeterlilikleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyleri düşük bir miktar azalmaktadır. Kim ve arkadaşlarının (2008), oyun bağımlılığı ile öz denetim arasındaki ilişkiyi inceledikleri çalışmalarında da benzer sonuca ulaştıkları görülmüştür. Ayrıca araştırma sonucunda kişinin ne kadar oyun bağımlısı olduğunu öz denetimine dayalı olarak tahmin edilebileceğini ifade etmişlerdir. Lemmes vd. (2009) dijital oyun bağımlılığını yedi kriter altında

değerlendirmişlerdir (Belirginlik, tolerans, durum değişimi, geri çekilme, nüksetme, çatışma, ve sorunlar). Tolerans kriterinde, bireyin oyun oynama sıklığı ve oyun oynama için harcanan zamanı giderek artmaya başlamaktadır. Bireyin öz denetim yeterliliğine bağlı olarak tolerans düzeyinin değişeceği ve kontrol dışı oyun oynama davranışının azalacağı söylenebilir.

3. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile sosyal eğilimlerinin alt boyutu olan şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır. Yani ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyleri düşük bir miktar artmaktadır. Günümüze kadar yapılan birçok araştırma dijital oyun bağımlılığının şiddet ve saldırganlığı artırdığını ya da neden olduğunu ortaya koymuştur (Chiu, Lee, Huang, 2004; Chan ve Rabinowitz, 2006; Kim vd., 2008; Erşan, Süer ve Alcı, 2012; DeWall ve Anderson, 2011; Anderson, Bushman, 2001; Evcin, 2010; Şelimen, 2016; Ergür, 2015). Kıran (2011) araştırmasında çocukların ve gençlerin daha çok savaş ve şiddet oyunlarını tercih ettiklerini belirlemiştir. Dijital oyun oynayan ve daha çok şiddet içerikli oyunlar tercih eden öğrencilerde şiddet eğiliminin yüksek çıktığı görülmektedir.

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile sosyal eğilimlerinin alt boyutu olan sosyal uyumları, maddeden kaçınma eğilimleri, okul statüsü, aile statüsü ve olumsuz hedef-idealler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki yoktur. Lee ve Kim'in (2015) çalışmasında oyun bağımlılığı üzerinde ebeveyn, arkadaş ve öğretmenlerle olan ilişkilerin etkili olduğunu tespit etmişlerdir. Bu bulgu öğrencinin aile statüsü ve sosyal uyumları açısından çalışmayla benzeşmediği görülmektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının sosyal ilişkilerini etkilemediği söylenebilir.

4. Araştırmada ortaokul öğrencilerinin öz denetim becerisi, öz denetim başarısı, öz denetim yeterlilikleri, cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Farklı çalışmalarda bu araştırmayı destekler sonuçlar görülmektedir (Buckner, Mezzacappa ve Beardslee, 2003; Lengua,2002). Farklı yaş gruplarıyla yapılan araştırmalar, özdenetim düzeyinin kızlarda erkeklere göre daha anlamlı olduğunu ortaya koymuştur (Eisenberg vd., 1996; Harma, 2008).

5. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ve öz denetim becerisi kitap okuma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Daha önce yapılan benzer çalışmalarda bilgisayarın ve bilgisayar oyunlarının okuma alışkanlığını geriletmediği ve kitap okumadan alınan zevkin azalmasına neden olduğu ifade edilmiştir (Aksaçlıoğlu,2007). Araştırmaya katılan öğrenciler için özdenetim becerilerine ve dijital oyun bağımlılık durumlarına kitap okuma alışkanlığının etkisinin olmaması öğrencilerin, dijital ürünleri bilgiye ulaşma ve kitap okuma aracı olarak da kullanabildiklerinden ayrıca kitap okumaya ayırdıkları süre ve düzenli kitap okuma konusunda yeterli kontrolü sağlayabildiklerinden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin öz denetim başarısının ve öz denetim yeterliliğinin kitap okuma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Kitap okuyan ortaokul öğrencilerinin öz denetim başarısının ve öz denetim yeterliliğinin kitap okumayan ortaokul öğrencilerinininkinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin kitap okuma alışkanlıkları öz denetim becerileri üzerinde etkili değilken, öz denetim başarısı ve yeterliliği alt boyutlarında etkili olduğu bulunmuştur. Araştırmaya katılan öğrencilerin öz denetim becerisi kazanacak tecrübeye henüz sahip olamadıkları için bu sonuca ulaşıldığı söylenebilir.

6. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin öz denetim becerisi, öz denetim başarısı, öz denetim yeterlilikleri, spor yapma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Profesyonel olarak spor yapmada öz denetimin önemli olduğu düşünülse de gündelik sportif faaliyetler ve fiziksel etkinliklerde öz denetimin etkili olmadığı sonucuna ulaşılabilir. Çalışma sonucunda Ünye’de 7. sınıfta okuyan ortaokul öğrencilerinin spor yapma faaliyetlerinin keyifli vakit geçirmek için oynanan oyunlar olarak algılandığı düşünülebilir.
7. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi, öz denetim başarısı, öz denetim yeterlilikleri, akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. AL-Kord (2016)’un çalışmasında da benzer sonuca ulaşılmıştır. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin öz denetim becerisinin akıllı telefonu olma durumuna göre

istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Akıllı telefonu olan ortaokul öğrencilerinin öz denetim becerisi akıllı telefonu olmayan ortaokul öğrencilerinin öz denetim becerisinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksektir. Akıllı telefona sahip olan öğrencilerin öz denetim becerilerinin yüksek çıkması, bu öğrencilerin akıllı telefonu daha bilinçli ve farklı ihtiyaçları karşılamak amacıyla da kullanabiliyor olmalarından kaynaklanabilir.

8. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi, öz denetim becerisi, öz denetim başarısı, öz denetim yeterlilikleri bilgisayarı olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin bilgisayara sahip olma durumuna göre inceleyen Bilge (2012), Gökçearsan- Durakoğlu (2014) ve Horzum (2011)'un çalışmasında da benzer sonuca ulaşılmıştır. Güllü vd., (2012) ve Şahin ve Tuğrul (2012) çalışmalarında bu sonucun tersi sonuçlara ulaşılmıştır. Bu durumun nedeni son yıllarda bilgisayarların hızla yaygınlaşması ve bilgisayara ulaşımın kolaylaşması olarak gösterilebilir. Bizim çalışmamız ile bu çalışmalar arasındaki farklılıklar demografik faktörlerin, bilhassa örneklemin ve anketin uygulandığı zaman ve mekân faktörlerinin farklı olmasından kaynaklanmaktadır.
9. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi, öz denetim becerisi, öz denetim başarısı, öz denetim yeterlilikleri tableti olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Ünye ilçesinde yaşayan 7. Sınıf öğrencilerinin tablet sahibi olma durumunun dijital oyun bağımlılığı, öz denetim becerisi ve alt boyutları bakımından bir neden olarak ele alınamayacağı söylenebilir. Öğrencilerin çoğunluğunun tabletinin olmaması bu durumu etkilediği düşünülmektedir.
10. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin öz denetim becerisi, öz denetim başarısı, öz denetim yeterlilikleri, dijital oyun oynama durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Çalışmaya katılan öğrencilerin oyun oynama durumunun öz denetim becerisi ve alt boyutları bakımından bir ölçüt olmadığı söylenebilir. Öğrencilerin ciddi bir çoğunluğunun dijital oyun oynamasına rağmen öz denetim becerileri ve alt boyutları ile ilişkisinin olmaması öz denetim konusunda öğrencilerin yeterli farkındalığa sahip olmadığı şeklinde yorumlanabilir.

11. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin öz denetim becerisi, öz denetim başarısı, öz denetim yeterlilikleri, dijital oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun oynama süreleri, aileleri tarafından kontrol edilebildiği ve sınırlama getirilmiş olabileceği için öğrencilerin özdenetim becerilerini yordamadığı düşünülmektedir.

12. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimleri, sosyal uyumları, şiddet eğilimleri, maddeden kaçınma eğilimleri, okul statüsü, aile statüsü, olumsuz hedef-idealleri cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Sosyal eğilim ölçeğinin geliştirilmesi çalışmasında kız öğrencilerde şiddetten kaçınma ve hedef ve idealler puanları erkek öğrencilerden daha yüksek; okul statüsü erkek öğrencilerden daha düşük olduğu belirlenmiştir (Tekin vd., 2007). İki çalışmanın uyumlu olmaması örneklem grubunun farklı olması ve toplumsal cinsiyet rollerindeki değişimden kaynaklanabilir.

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyinin cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Erkek ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri kız ortaokul öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksektir. Bu sonuç konuyla ilgili yapılan Funk, 1993; Fisher, 1994; Griffiths ve Hunt, 1995; Griffiths ve Hunt, 1998; Kubey, Lavin ve Barrow, 2001; Wo,2004; Bonanno ve Kommers, 2005; Onay, Tüfekçi ve Çağiltay, 2005; Horzum, 2011; Güllü vd., 2012 bulgularıyla tutarlılık gösterdiği görülmektedir. Bunun nedeni olarak erkek öğrencilerin internet kafe gibi oyun oynama imkânı sağlayan mekânları kullanabilme imkânlarının daha fazla olması söylenebilir.

13. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin sosyal uyumlarının kitap okuma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Kitap okuyan ortaokul öğrencilerinin sosyal uyumlarının kitap okumayan ortaokul öğrencilerinin sosyal uyumlarından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Benzer sonuç sosyal eğilimler ölçeği geliştirme çalışmasında da görülmektedir (Tekin vd., 2007) Kitap okuyan öğrencilerin sosyal uyumlarının yüksek çıkmasının nedeni olarak

okuduğu kitaplardan edindiği bilgileri gündelik ilişkilerine yansıtabilmesi gösterilebilir.

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimlerinin ve olumsuz hedef-ideallerinin kitap okuma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Kitap okuyan ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimlerinin ve olumsuz hedef-ideallerinin kitap okumayan ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimlerinden ve olumsuz hedef-ideallerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun oynayan öğrencilerde şiddet eğiliminin arttığı daha önce yapılan çalışmalarda ifade edilmiştir (Evcin,2010; Anderson, Shibuya Ve Ihori, 2010; Çakılcı, 2013; Ergür, 2015). Okuma alışkanlığı kişinin sağlıklı ve güçlü bir kişilik geliştirmesi, iletişim becerisini güçlendirmesi ve zihinsel gelişime doğrudan katkı sağlaması açısından oldukça önemlidir. Bu nedenle kitap okuyan öğrencilerin hedef ve ideallerinin yüksek olması ve şiddetten kaçınmaları beklenmektedir.

14. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimleri, sosyal uyumları, şiddet eğilimleri, maddeden kaçınma eğilimleri, okul statüsü, aile statüsü, olumsuz hedef-idealleri spor yapma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Ünye ilçesinde öğrencilerin spor yapma imkânlarının sınırlı olması ve bu nedenle düzenli spor yapan öğrenci sayısının az olmasının sonuç üzerinde etkisinin olduğu düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyinin spor yapma alışkanlığına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Spor yapmayan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri spor yapan ortaokul öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksektir. Lee ve Kim (2015)'in çalışması öğrencilerin spor aktivitelerine katılımının oyun bağımlılığını azaltmaya yardımcı olduğunu göstermektedir. Buna karşın Ekinci, Üstün ve Özer (2016)'in lise öğrencileriyle yaptıkları çalışmada düzenli spor yapma ile oyun bağımlılığı arasında bir ilişki olmadığı görülmüştür. Çalışmanın lise düzeyinde yapılması bulgular arasında tutarsızlığa neden olmuş olabilir. Oyunun çocuk için önemi göz önüne alındığında, çocuğu fiziksel, ruhsal ve sosyal açıdan iyi hissettirecek sportif faaliyetler çocukların öncelikle tercihi olacağı düşünülmektedir.

15. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin sosyal uyumları, şiddet eğilimleri, maddeden kaçınma eğilimleri, okul statüsü, aile statüsü, olumsuz hedef-idealleri akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Sosyal eğilimlerin alt boyutlarının yordayıcı olmaması çalışmaya katılan öğrencilerden akıllı telefonu olan öğrenci sayısının az olmasından kaynaklanabilir. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimlerinin akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Akıllı telefonu olan ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimleri akıllı telefonu olmayan ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimlerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha düşüktür. RTÜK (2013) verilerine göre çocuklar cep telefonuna günde ortalama 2 saat 34 dk. zaman ayırmaktadırlar. TÜİK 2017 verilerine göre de 6-15 yaş grubundaki çocukların cep telefonu kullanım oranı %24,3'tür. Bu araştırmanın bulgularıyla benzer sonuçlara ulaşılan daha önce yapılmış çalışmalar da teknolojik ürünlerin bireyin sosyalleşme eğilimini olumsuz etkilediğini göstermektedir.(APA, 2015; Young, Yue ve Ying, 2011). Öğrencilerin akıllı telefona sahip olmalarının sosyal etkinliklere katılımlarını olumsuz etkilediği ve kişisel telefona sahip olmaları zamanlarını değerlendirmede zorlanmalarına neden olduğu şeklinde yorumlanabilir.
16. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimleri, sosyal uyumları, şiddet eğilimleri, maddeden kaçınma eğilimleri, okul statüsü, aile statüsü, olumsuz hedef-idealleri bilgisayar olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Ailelerin okullarda ve medyada teknolojiyi bilinçli ve doğru kullanmayla ilgili yapılan bilgilendirme çalışmalarının etkisiyle çocuklarının bilgisayar kullanma sürelerini sınırlamaları ve onları daha çok sportif ve sosyokültürel etkinliklere katma çabaları sonuç üzerinde etkisi olmuş olabilir.
17. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimleri, maddeden kaçınma eğilimleri, okul statüsü, aile statüsü tableti olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Çalışmaya katılan öğrencilerin çoğunun tabletinin olmamasının bu sonuç üzerinde etkili olduğu düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimleri ve sosyal uyumları tableti olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık

gösterdiği bulunmuştur. Tableti olan ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimleri ve sosyal uyumları, tableti olmayanlardan istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin olumsuz hedef-idealleri tableti olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Tableti olmayan ortaokul öğrencilerinin olumsuz hedef-idealleri tableti olan ortaokul öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha düşüktür. Öğrencilerin tablette geçirdikleri süre ve tabletle yaptıkları etkinlikleri farklı etkinliklere tercih etmeleri olumlu gelecek algısı oluşmasını engellemiş olabilir. Çocuğun sosyalleşmesini ve akademik başarısını olumsuz etkilediği düşünüldüğünde teknolojik ürünlerin çocukların hedef ve ideal belirlemede etkisinin olabileceği düşünülmektedir.

18. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimleri, sosyal uyumları, şiddet eğilimleri, maddeden kaçınma eğilimleri, okul statüsü, aile statüsü, olumsuz hedef-idealleri dijital oyun oynama durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Çalışmaya katılan öğrencilerin çoğunun dijital oyunları oynamalarına rağmen sosyal eğilimleri ve alt boyutlarına etki eden bir faktör olmaması, çalışma grubundaki öğrencilerin dijital ürünleri bilinçli kullandıkları ve ailelerin bu konuda çocuklarını destekledikleri şeklinde yorumlanabilir.

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyinin dijital oyun oynama durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Dijital oyun oynayan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri dijital oyun oynamayan ortaokul öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksektir. Oyuncuda bağımlılık gelişimini desteklemesi açısından dijital oyunlar bazı özelliklere sahiptir. Yee (2006), bu özellikleri ve yaşattığı duyguları ‘başarı’, ‘sosyal bileşen’ ve ‘oyuna dalma’ başlıkları altında toplamıştır. Bu yönleriyle dijital oyun oynamayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha düşük çıkması öngörülen bir bulgu olarak karşımıza çıkmaktadır.

19. Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin sosyal eğilimleri, sosyal uyumları, maddeden kaçınma eğilimleri, okul statüsü, aile statüsü, olumsuz hedef-idealleri günlük dijital oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Ailelerin ve okul çalışanlarının çocukların

bilgisayar, tablet veya cep telefonu başında geçirdikleri süreleri azaltmak için öğrencilerin çeşitli sosyokültürel etkinliklerde bulunmalarını sağlamaları sosyal eğilimler ve alt boyutlarının farklılık göstermemesini açıklayabilir.

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimi dijital oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Dijital oyunları 1 saatten az oynayan ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimi, dijital oyunları 1-2 saat arası oynayanlardan istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha düşüktür. Ergür (2015) ve Bilgi (2005) tarafından yapılan çalışmalarda da oyun oynama süresinin arttıkça saldırganlık eğilimi de artmıştır. Dijital oyunların daha çok şiddet içerikli oyunlar olması öğrencilerin şiddet eğilimlerini arttıracığı söylenebilir.

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi dijital oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Dijital oyunları 1 saatten az oynayan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi, hem dijital oyunları 1-2 saat arası oynayanlardan hem de 2 saatten fazla oynayanlardan istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha düşüktür. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014), Lee ve Kim (2015), Güllü vd. (2012), ve Bilge (2012)'nin bu bulguyu destekleyen çalışmaları vardır. Yee (2006)'nin dijital oyunların özellikleri tanımlamasında oyuna dalma bileşeni, oyuncunun oyunda geçirdiği sürenin farkında olmamasına ve oyundaki bir sonraki adımı bilmemesinden kaynaklanan merak duygusuyla daha fazla oyun oynamasına sebep olmaktadır. Bu nedenle oyun oynama süresi daha çok oyun oynama isteğini beraberinde getirebilmekte ve bu şekilde bağımlılık düzeyleri artabilmektedir.

Sonuç

Bu bölümde, araştırmanın sonucunda elde edilen bulguların genel bir özeti bulunmaktadır. Sonuç olarak,

- Ortaokul 7. Sınıf öğrencilerinin özdenetim yeterlilikleri ve özdenetim başarıları arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeylerinin azaldığı,
- Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça şiddet eğilimlerinin de arttığı,

- Kitap okumanın öz denetim başarısını ve öz denetim yeterliliğini arttırdığı,
- Dijital oyun oyunları 1-2 saat oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeyleri daha fazla oynayan öğrencilerden daha düşük olduğu,
- Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu,
- Kitap okuyan öğrencilerin sosyal uyumlarının daha yüksek olduğu,
- Kitap okuyan öğrencilerin şiddet eğilimlerinin daha düşük olduğu,
- Kitap okuyan öğrencilerin olumsuz hedef-ideallerinin daha düşük olduğu,
- Spor yapan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğu,
- Akıllı telefonu olan öğrencilerin sosyal eğilimlerinin daha düşük olduğu,
- Tableti olmayan öğrencilerin olumsuz-hedef ideallerinin daha düşük olduğu,
- Tableti olan öğrencilerin sosyal eğilimlerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur.

5.2. Öneriler

1. Okul psikolojik danışmanlarının günümüz teknoloji çağında çocukların teknolojiyi doğru kullanması ve teknolojinin bireyler üzerindeki etkileri konularında eğitsel rehberlik hizmetleri kapsamında öğrencilere, ailelere ve öğretmenlere yönelik daha çok bilgilendirme ve müşavirlik çalışmaları yapılabilir. Bu konuda çalışma yapacaklara Türkiye Yeşilay Cemiyetinin teknoloji bağımlılığını da içeren her okul kademesi ve yetişkinler için hazırlanmış, internet sitesinde birçok görsel materyali olan “Türkiye Bağımlılıklarla Mücadele Programı (TBM)” önerilebilir (<http://tbm.org.tr/>).
2. Çocukların oynadıkları oyunların çoğunlukla şiddet içerikli zararlı oyunlar olduğunu yapılan araştırmalar ve gazete haberleri göstermektedir. Ailelerin çocuklarının oynadıkları oyunları takip etmeleri çok önemlidir. Milyonlarca çocuk tarafından oynandığı bilinen

Mavi Balina oyunu yüzünden Ordu ilinde 17 yaşındaki bir genç hayatını kaybetmiştir (Hürriyet Haber, 10 Kasım 2017). Birçok gencin intiharıyla bu oyunun bağlantılı olduğu düşünüldüğü son günlerde, ailelerin çocuklarını akademik ve sosyal açıdan gelişimlerini pozitif yönde etkileyeceği oyunlara yönlendirmeleri ve bu konuda çocuklarını takip etmeleri yararlı olacaktır.

3. Yapılan araştırmada dijital oyun oynama süresinin öğrencilerin bağımlılık düzeyini arttırdığı görülmüştür. Bu nedenle dijital oyunlar ve oyun süreleri hakkında öğretmen, öğrenci ve ailelere bilgi verilebilir. Bu konuda dünya da ve ülkemizde kullanılan sağaltım çalışmaları daha çok Bilişsel Davranışçı Terapiye dayalı müdahale yaklaşımlarıdır (Şenormancı, Konkan ve Sungur, 2010; Ögel, 2014). Duygu düzenleme, sosyal yeterlik, yeniden yapılandırma, alternatif davranışlar, iletişim ve psiko-eğitim (aile ve öğrencilere yönelik) gibi sistemli, uygulanabilir ve kısa sürede çözüm sunan Bilişsel Davranışçı Terapi yaklaşımları kullanılabilir.
4. Günümüz teknoloji çağı temelinde çocukların internet ve bilgisayar kullanmadan yaşamlarını sürdürmeleri giderek zorlaşmaktadır. Ailelerin mutlaka çocuklarının oyun oynama sürelerini sınırlamaları ve bu konuda tutarlı bir tutum sergilemeleri önerilir. Çocuklarıyla birlikte günlük oyun oynama sürelerini belirlemeliler ve her koşulda çocukla yapılan anlaşmaya hem ailenin hem de çocuğun sadık kalması konusunda tutarlı bir yol izlenmelidir. Genellikle ailelerle yapılan görüşmeler, ev düzenindeki değişimler, misafir gelmesi ya da misafirlige gidilmesi gibi rutinin dışına çıkılan ve anne baba arasındaki görüş ayrılıkları gibi durumlarda yapılan anlaşmaya sadık kalma konusunda tutarlı olunmadığını göstermektedir. Çocuğun teknolojiyi doğru kullanması için aileler bu konuda disiplinli davranmalıdır.
5. Adler'in en bilinen ve özgün kavramı olan *sosyal ilgi*, çocuğun sosyalleşme sürecini ve bu süreçteki ait olma duygusunu, toplumda yer edinme ve topluma katkı sağlama çabasını ifade eder. "Diğerleriyle olan paylaşımımızdaki başarı derecemiz ve diğerlerinin iyilik haliyle ilgilenme düzeyimiz ruh sağlığımızın da bir ölçütüdür. Sosyalleşmemiş

bireyler cesareti kırılmış ve yaşamın üretken, verimli olmayan yönünde bulunan kişilerdir.” (Corey, 2008, s. 113). Adler’e göre arkadaşlık kurma, yakın ilişki oluşturabilme ve topluma katkı sağlayabilme üç önemli yaşam görevidir. Ailelerin rolü, bu üç önemli yaşam görevini yerine getirmede gereken becerilerin kazandırılması açısından çocuklarını desteklemeleri ve gerekli ortamları sağlamalarıdır. Aileler çocuklarını sosyal ilişkilerini güçlendirebilecekleri ve boş vakitlerini değerlendirebilecekleri farklı sosyokültürel faaliyetlere yönlendirebilirler. Okul psikolojik danışmanları ve öğretmenler bu konuda aileleri ve öğrencileri yönlendirmeliler. Bu bilinçle okullarda daha fazla sanatsal, sportif ve kültürel faaliyetlerin düzenlenmesi gerekir.

6. TÜİK verilerinde yaş arttıkça bilgisayar kullanma ve dijital oyun oynama miktarı da artmaktadır. Farklı yaş gruplarında gelişim dönemleri ve bu dönemlere bağlı öz denetim beceri kapasitesi ve sosyal eğilimlerin farklılaşacağı düşünülmektedir. Bu nedenlerden dolayı çeşitli sınıf düzeylerinde de öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişki incelenebilir.

KAYNAKÇA

- Aksaçlıođlu, A. G. Ve Yılmaz, B. (2007). Öğrencilerin Televizyon İzlemeleri Ve Bilgisayar Kullanmalarının Okuma Alışkanlıkları Üzerine Etkisi. *Türk Kütüphaneciliđi*, 21(1), 3-28.
- Al-kord, N. Y. M. (2016). *Facebook Ortamındaki Dijital Oyunların Bađımlılıđına Etki Eden Demografik Faktörler* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- American Psychiatric Association, (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. Arlington: *American Psychiatric Publishing*.
- Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games On Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, And Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C. A., Shibuya, A. ve Ihori N. (2010). Violent Video Game Effects On Aggression, Empathy, And Prosocial Behavior İn Eastern And Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychol Bull*, 136, 151-173.
- Ayas, T. (2012). Lise Öğrencilerinin İnternet Ve Bilgisayar Oyun Bađımlılık Düzeylerinin Utangaçlıkla İlişkisi. *Kural ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12 (2) , 627-663.
- Bal, P. N. ve Metan, H. (2016). Bilgisayar Bađımlılıđı İle Baş Etme Psiko-Eđitimi Programının 9. Sınıf Öğrencileri Üzerindeki Etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16 (1), 62-74.
- Baş, T. (2013). *Anket* (7. Baskı). Ankara: Seçkin.
- Baumeister, R. F., Vohs, K. D. ve Tice, D. M. (2007). The Strength Model of Self-Control. *Current Directions in Psychological Science*. S. 16(6), 351-355. 10 Ekim 2017 tarihinde <http://www.jstor.org/stable/20183234> adresinden alınmıştır.
- Bayraktar, F. (2001). *İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

- Berne, E. (2001). *Hayat Denen Oyun*. İstanbul: Kariyer.
- Bilge, F. (2012). Bir Grup İlköğretim Öğrencisinde Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Eğilimi Değerlendirmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 96-105.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar Oyunu Oynayan Ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon Ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi.
- Binark, M. ve Sütçü, G. (2008). *Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon.
- Bonanno, P. ve Kommers, P. A. M. (2005). Gender Differences And Styles In The Use Of Digital Games. *Educational Psychology*, 25 (1), 13-14.
- Bozyiğit, S. ve Madran, C., (2013). *Çocukların Çevre Bilinçli Tüketici Olarak Sosyalleşmesinde Annelerin Çocuk Yetiştirme Tutumlarının Rolü* (Doktora Tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Buckner, J. C., Mezzacappa, E. ve Beardslee, W. R. (2003). Characteristics Of Resilient Youths Living İn Poverty: The Role Of Self-Regulatory Processes. *Development and Psychopathology*, 15, 139–162.
- CNNTÜRK, (Haziran 15, 2014). İnternet Bağımlıları İçin Poliklinik Açıldı. 01.06.2018 tarihinde <https://www.cnnturk.com/2011/bilim.teknoloji/teknoloji/12/01/internet.bagimlilari.icin.poliklinik.acildi/638835.0/index.html> adresinden alındı.
- Chan, P. A. ve Rabinowitz, T. (2006). A Cross-Sectional Analysis Of Video Games And Attention Deficit Hyperactivity Disorder Symptoms in Adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5, (16).
- Chiu S. I., Lee J. Z. ve Huang D. H. (2004). Video Game Addiction İn Children And Teenagers İn Taiwan. *Cyberpsychol Behavior*, 7(5), 571-581. doi: 10.1089/cpb.2004.7.57
- Corey, G. (2008). *Psikolojik Danışma Kuram Ve Uygulamaları*. Tuncay Ergene (Çev.). Ankara: Mentis.

- Çakılcı, E. (2013). *Çok Oyuncululu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyun Bağımlılığı Ve Saldırganlık* (Yüksek Lisans Tezi). Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Çetin, E. (2013). Tanımlar Ve Temel Kavramlar. Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama İçinde* (s.2-18). Ankara: Pegem Akademi.
- Demir, E., Saatçioğlu, Ö. ve İmrol, F. (2016). Uluslararası Dergilerde Yayımlanan Eğitim Araştırmalarının Normallik Varsayımları Açısından İncelenmesi. *Current Research In Education*. S.2(3), 130-148. 05 Aralık 2017 tarihinde <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/286815> adresinden alınmıştır.
- DDK, (2014). *Devlet Denetleme Kurumu-Madde Ve Diğer Bağımlılıklar İle Mücadele Kapasitesinin Ve Bu Bağlamda Türkiye Yeşilay Cemiyetinin Değerlendirilmesi (Araştırma İnceleme Raporu)*. S. 2014/2, 7. 12 Ocak 2018 tarihinde <http://www.muhamrembalci.com/hukukdunyasi/alintilar/370.pdf> adresinden alınmıştır.
- Dewall, C. N. ve Anderson, C. A. (2011). The General Aggression Model. P.Shaver ve M. Mikulincer (Ed.), *Psychology Of Violence*, 1(3), 245-258. doi: 10.1037/a0023842
- Doğan, A. (2013). 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı Ve Medya. Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni, S:15866. 15 Ekim 2017 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866> adresinden alınmıştır.
- Duyan, V., Gülden, Ç. ve Gelbal, S. (2012). Öz-Denetim Ölçeği - Ödö: Güvenirlik Ve Geçerlik Çalışması. *Toplum Ve Sosyal Hizmet*, 23(1), 25-38.
- Drummond, A. ve Sauer, J. D., (2014). Video-Games Do Not Negatively Impact Adolescent Academic Performance In Science, *Mathematics Or Reading*. Plos One 9: E87943. doi:10.1371/journal.pone.0087943

- Eisenberg, N., Fabes, R. A., Guthrie, I. K., Murphy, B. C., Maszk, P., Holmgren, R. ve Karen, S. (1996). The Relations Of Regulation And Emotionality To Problem Behavior İn Elementary School Children. *Development and Psychopathology*, 8, 141–162.
- Ekinci, N. E., Üstün, Ü. D. Ve Özer, Ö. (2016). An Investigation of the Relationship between Digital Game Addiction, Gender and Regular Sport Participation. *Journal Of Education, Culture And Society* içinde (s. 298-303). Poland: Foundation Pro Scientia Publica.
- Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- 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.
- Ergür, G. (2015). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayan İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimlerinin Ve Benlik Saygı Düzeylerinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Erşan, E., Süer, N. Ve Alcı, B. (2012). İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarına Göre İncelenmesi. *4. International Congress of Educational Research*, 4-7 Mayıs 2012, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Evcin, S. (2010). *Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimine Etkisinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Fisher, S. (1994). Identifying Video Game Addiction İn Children And Adolescents. *Addictive Behaviors*, 19, 545-553.
- Friese, M. ve Hofmann, W. (2009). Control Me Or I Will Control You: İmpulses, Trait Self-Control And The Guidance Of Behavior. *Journal of Research in Personality*, 43, 795–805.

- Funk, J.B. (1993). Reevaluating The Impact Of Violent Video Games. *Clinical Pediatrics*, 32.
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study. *Psychological Science*, Vol. 20, No. 5, 594-602. 04 Eylül 2017 tarihinde <http://www.jstor.org/stable/40575069> adresinden alınmıştır.
- Gentile D., Choo, H. ve Liau, A., (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, S.127, 319-329. doi:10.1542/peds.2010-1353
- Griffiths, M. D. (1995). Technological Addiction. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.
- Griffiths, M. D. ve Hunt, N. (1995). Computer Game Playing In Adolescence: Prevalence And Demographic Indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5, 189–193.
- Griffiths, M. D. ve Hunt, N. (1998). Dependence on Computer Games by Adolescents. *Psychological Reports*, 82(2).
- Griffiths, M. D. (1996). Behavioural Addiction: An Issue For Everybody? *The Journal of Workplace Learning*, 8(3), 19–25.
- Griffiths, M. D. (2002). The Educational Benefits Of Videogames. *Education And Health*, 20, 47-51. 04 Eylül 2017 tarihinde https://www.academia.edu/429593/Griffiths_M.D._2002_._The_educational_benefits_of_videogames_Education_and_Health_20_47-51 adresinden alınmıştır.
- Griffiths, M. D. (2005). A ‘Components’ Model Of Addiction Within A Biopsychosocial Framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. doi: 10.1080/14659890500114359
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9, 89-100.

- Harma, M. (2008). *The Impact Of Parental Control And Marital Conflict On Adolescents' Self-Regulation And Adjustment* (Master's Thesis). Middle East Technical University, Ankara.
- Hagedorn, W. B. ve Young, T. (2011). Identifying And Intervening With Students Exhibiting Signs Of Gaming Addiction And Other Addictive Behaviors: Implications For Professional School Counselors. *Professional School Counseling*, 250-260. doi: doi.org/10.5330/PSC.n.2011-14.250
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal Of Human Science*. 14(1), 203-216. doi:10.14687/jhs.v14i1.4387.
- Horzum, M. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim Ve Bilim*, S.36, 159. 04 Eylül 2017 tarihinde <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/268> adresinden alınmıştır.
- Hürriyet Haber, (2017,10 Kasım). 'Mavi Balina' Oyunu Bu Kez Ordu'da Can Aldı. 15 Şubat 2018 tarihinde <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/mavi-balina-oyunu-bu-kez-orduda-can-aldi-40640584> adresinden alındı.
- Irmak, A. Y. (2014). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi* (Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N. ve Barlas, G. Ü. (2016). Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi. *Clinical And Experimental Health Sciences*, 6(1),14-19.
- Karasar, N. (2017). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (32. Baskı). Ankara: Nobel.
- Kıran, Ö. (2011). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği), , Samsun İl Milli Eğitim Müdürlüğü, *Samsun Sempozyumu 2011 Bildirisi*.

- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. ve Kim, S. J. (2008). The Relationship Between Online Game Addiction And Aggression, Self-Control And Narcisistic Personality Traits. *European Psychiatry* 23(3), 212. doi: 10.1016/j.eurpsy.2007.10.010.
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, İnternet Bağımlılık Düzeyleri İle Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Köse, Z. (2013). *13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alışkanlıklarının Ve Sosyalleşme Durumlarının Araştırılması (Kütahya İli Örneği)* (Yüksek Lisans Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Kubey, R. W. Lavin, M. J. ve Barrows, J. R. (2001). Internet Use And Collegiate Academic Performance Decrements: Early Findings. *Journal of Communication*, 52(2), 366-382.
- Lee, C. ve Kim, O. (2015). Predictors Of Online Game Addiction Among Korean Adolescents. *Addiction Research And Theory*, 25(1), 58-66. doi: 10.1080/16066359.2016.1198474
- Lengua, L. J. (2002). The Contribution Of Emotionality And Self-Regulation To The Understanding Of Children's Response To Multiple Risk. *Child Development*, 73(1), 144-161.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P.M. ve Peter, J. (2009). Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychol*, 12(Suppl.1): 77-95.
- Ravi, M. (2010). Exploring Self-Control: Moving Beyond Depletion Hypothesis. *Association For Consumer Research*, 244-248. 25 Eylül 2017 tarihinde <http://acrwebsite.org/volumes/1504884/volumes/v37/NA-37> adresinden alınmıştır.
- RTÜK-Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (2013). Türkiye'de Çocukların Medya Kullanma Alışkanlıkları Araştırması. 21 Mayıs 2018 tarihinde <https://www.rtuk.gov.tr> sitesinden alınmıştır.

- Mikuska, J. ve Vazsonyi, A. T. (2017). Developmental Links Between Gaming and Depressive Symptoms. *Wiley Online Library*. doi: 10.1111/jora.12359
- Moilanen, K. L. (2005). *Parenting And Self-Regulation In Adolescence: Associations With Adolescent Behaviors* (Unpublished PhD. Dissertation). University of Nebraska.
- Musluoğlu, M. (2016). *15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örneğinde Bağlanma Stilleri İle İnternet Ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Oaten, M. ve Cheng, K. (2006). Improved Self-Control: The Benefits Of A Regular Program Of Academic Study. *Basic and Applied Social Psychology*, 28,1-16.
- Onay, P.D, Tüfekçi, A. Ve Çağıltay, K. (2005). Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Karşılaştırmalı Bir Çalışma, *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*, Ankara.
- Ögel, K. (2014). *İnternet Bağımlılığı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür.
- Öncü, E. ve Özbay, E. (2005). *Okul Öncesi Çocuklar İçin Oyun*. Ankara: Kök.
- Öz, M. (2009). *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Sarı, E. (2017). *Psikolojik Danışma ve Psikoterapi* (4. Baskı). Ankara: Vize.
- Sherry, J. L., Greenberg, B. S., Lucas, K., ve Lachlan, K. (2006). Video Game Uses And Gratifications As Predictors Of Use And Game Preference. *In Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences* içinde (s. 248-262). Routledge Taylor ve Francis Group. 10 Ekim 2017 tarihinde https://www.researchgate.net/profile/John_Sherry/publication/259583577_Video_game_uses_and_gratifications_as_predictors_of_use_and_game_preference/links/54dc196b0cf28d3de65e9fed.pdf adresinden alındı.

- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şelimen, M. (2016). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının 13-14 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri* (Yüksek Lisans Tezi). Yalova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yalova.
- Şenormancı, Ö., Konkan, R., ve Sungur, M. Z. (2010). İnternet Bağımlılığı Ve Bilişsel Davranışçı Terapisi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 11, 261-268.
- Tangney, J. P., Boone A. L. ve Baumeister, R. F. (2004). High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success. *Wiley Online Library*. doi: 10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x
- Tekin, O., Özkara, A., Cebeci, S., Işık, B., Çatal, F., Doğan, D. G., Bilici, M. ve Kara, S. (2007). Sosyal Eğilimler Ölçeği. *Yeni Tıp Dergisi*, 2007;24: 198-204.
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zekâ İle Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Fatih Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), (2013). 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı Ve Medya. *Haber Bülteni*, S:15866. 12 Eylül 2017 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866> adresinden alındı.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), (2016). Son Üç Ay İçinde İnternet Kullanan Bireylerin İnterneti Kişisel Kullanma Amaçları. *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması*. 12 Eylül 2017 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=21779> adresinden alındı.
- Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı (t.y). Erişim adresi <http://tbm.org.tr/>
- Tüzün, H. (2004). *Motivating Learners In Educational Computer Games* (Unpublished Doctoral Dissertation). Indiana University, Bloomington.
- Ulum, H. (2016). *Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı İle Duygu Ayarlayabilme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Çağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tarsus.

- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Ward, M. R. (2010). Video Games and Adolescent Fighting. *The Journal of Law ve Economics*, 53(3), 611-628. 10 Eylül 2017 tarihinde <http://www.jstor.org/stable/10.1086/605509> adresinden alındı.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction: A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268-276. doi: 10.3109/00952990.2010.491879
- Yavuzer, H. (2013). *Çocuk Psikolojisi* (36. Baskı). İstanbul: Remzi.
- Yee, N. (2006). Motivations For Play İn Online Games. *Cyberpsychology and Behavior*, 9(6). doi: <http://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Young, K.S., Yue, X. D., Ying, L., (2011). Prevalence Estimates And Etiologic Models Of Internet Addiction. In Young KS, de Abreu CN (Editors.) *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Hoboken, New Jersey: John Wiley ve Sons, Inc, 19-31.

EKLER

EK-1: Kişisel Bilgi Formu

EK-2: Ergenlerde Özdenetim Becerileri Ölçeği

EK-3: Sosyal Eğilimler Ölçeği

Ek-4: Çocuklar İçin Dijital Oyun Oynama Düzeyi Ölçeği

EK-1**Kişisel Bilgi Formu**

Değerli Öğrenciler,

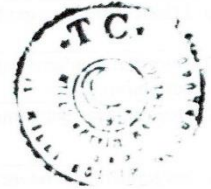
Aşağıda verilen "Kişisel Bilgi Formu"na ve ekteki üç ölçeğe vereceğiniz yanıtlar bir yüksek lisans tezi araştırması için kullanılacaktır. Bu nedenle hiçbir soruyu atlamaksızın tüm soruları içtenlikle doğru olarak yanıtlamanız önemlidir. Cevaplarınız gizli tutulacaktır. Katkınız için çok teşekkür ederim.

Neslihan AKSEL

Ordu Üniversitesi

Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık

- 1- Cinsiyetiniz
 Kız Erkek
- 2- Sınıfınız
 6.sınıf 7.sınıf 8.sınıf
- 3- Ailenizin gelir durumu
 Düşük Orta Yüksek
- 4- Kitap okuma alışkanlığınız
 Düzenli kitap okurum Düzenli kitap okumam
- 5- Spor yapma alışkanlığınız
 Spor yaparım Spor yapmam
- 6- Hangi dijital ürüne sahipsiniz?
 Akıllı telefon Bilgisayar Tablet bilgisayar
- 7- Dijital oyunlar oynuyor musunuz?
 Evet Hayır
- 8- Eğer oynuyorsanız dijital oyunlarda günlük kaç saat zaman geçiriyorsunuz?
 1 saatten az 1-2 saat 2-3 saat 3-4 saat 4-5 saat
- 9- Aileniz dijital oyun oynamanızı denetler mi?
 Evet Hayır



EK-2



Ergenlerde Öz-Denetim Becerileri Ölçeği

	Bana hiç benzemiyor	Bana benzemiyor	Bana biraz benziyor	Bana çok benziyor
1. Özgür olduğumda kendimi iyi hissettirecek birşeyler yapabilirim.				
2. Sıkıldığımda yerimde duramam/oturamam.				
3. Birine kızgın olduğumda bile, etraftaki diğer insanlara normal davranabilirim				
4. Stres altındayken yapmam gereken işleri yapmakta iyiyimdir.				
5. Yorgun olsam bile, yeni bir işe başlayabilirim.				
6. Küçük sorunlar beni uzun-vadeli planlarımdan alıkoyabilir.				
7. Eğlenceli bir şeyler yaparken, yapmam gereken diğer işleri unuturum.				
8. Sıkıcı bir derste, dikkatimi toplamakta zorlanırım.				
9. Meşgul edilerek ve dikkatim dağıtılarak kesilsem bile, yaptığım işe kolayca geri dönebilirim.				
10. Etrafta başka işler olurken dikkatimi yaptığım işe yoğunlaştırmakta zorlanırım				
11. Ne kadar daha çalışmam gerektiğini/gerekeceğini hiçbir zaman bilemem.				
12. Stres altındayken planlar yapmak ve büyük işler yapmaya başlamakta zorlanırım.				
13. Heyecanlandığımda ya da kızdığımda kolayca sakinleşebilirim.				
14. Birşey istediğim gibi gitmediğinde amacıma ulaşmak için davranışlarımı değiştirebilirim.				
15. Arkadaşlarım dışarı gitmek istediğinde, kendimi çalışmak için tutabilirim.				
16. İşler istediğim gibi gitmiyorsa, kontrolümü kaybederim.				
17. Birşeyi çok istiyorsam, ona hemen sahip olmak isterim.				
18. . Biriyle ciddi bir anlaşmazlığa düştüğümde kontrolümü kaybetmeden sakince konuşabilirim.				
19. Yapmam gereken çok sıkıcı olsa bile o işe yoğunlaşabilirim.				
20. Tepem atıp, birşeyler fırlatmak istediğimde kendimi durdurabilirim.				
21. Sonu nereye varacağı belli olmasa da dikkatli çalışabilirim.				
22. Dışarıya belirtmeden de duygularımın ne olduğunun farkındaymıdır.				
23. Arkadaşlarım konuşurken bile işime konsantre olabilir.				
24. Bir hedefe ulaşmak için heyecanlandığımda (örn., yeni bir okula gitmek vb.), kolayca o hedef için çalışmaya başlayabilirim.				
25. Plan ve hedeflerim zor olsa da onlara bağlı kalacak bir yol bulurum.				
26. Uzun vadeli bir projem olduğunda, üzerinde sabırla çalışabilirim.				
27. Birşeyi yapmamam gerektiğini biliyorsam, kendimi tutabilirim.				
28. Yemek istediğim miktarı kontrol etmekte zorlanırım.				
29. Eğlenceli birşey yaparken zamanın farkında olmam.				
30. Önceden planlama yapılması gereken büyük işlere başlamakta zorlanırım.				
31. Neye ağlayacağımı önceden hissedirim.				
32. Yorgunken beni heyecandırabilecek şeylere ilgi duymakta zorlanırım				

EK-3

SOSYAL EĞİLİMLER ÖLÇEĞİ (11-20 YAŞ)

- 1- İnsanların sıkıntılarını gidermek için sigara vb. alışkanlıklar edinmeleri normaldir.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 2- Günlük meseleler kavga edilerek çözülebilir.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 3- Okulundan memnunum.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 4- Aile hayatımdan memnunum .
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 5- Sigara gibi kötü alışkanlıklar tedavi edilmeli ve düzeltilmelidir.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 6-Bizim ailede herkes birbirine anlayışlı ve olumlu davranır.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 7-Toplumda herkes huzur içinde olmalı.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 8- Bir yerde benim fikirlerim onaylanmadığı zaman çok sinirlenirim.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 9- Okul hayatımda olmam gereken yere geleceğimi umuyorum.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 10- Kötü ortam nedeniyle evde durmak bile istemiyorum.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 11-Sertlik genellikle iyidir ve sorunları bir anda çözer.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 12-Şimdiki konumumda derslerimi başarabiliyorum.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 13-Ailemizde devamlı çatışma ortamı hâkimdir.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 14- Okul hayatının bana bir şey kazandıracığına inanmıyorum.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 15- Kendini korumanın en iyi yolu saldırmaktır.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 16- Benden daha az kabiliyetli öğrenciler çok daha iyi konumdalar.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 17-Annem ve babam bizimle çok ilgilenirler.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 18-Kafamda hayatta yapmayı düşündüğüm bir şey yok.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 19- Toplumda herkes birbirine saygı göstermelidir.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 20- Okulda kendimi çok iyi bir konumda hissediyorum.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 21- Aile yapım oldukça sağlamdır.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 22- Hayattan herhangi bir beklentim yok.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 23- Huzurlu bir toplumsal yapı bir ülke için önemli bir hedeftir.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 24-Sigara vb madde kullanımı bana ve çevreme zarar verir.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 25- İçinde bulunduğum Aile hayatımı çok seviyorum ve beğeniyorum.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 26- Okula herhangi bir şey için değil ailemin zorlaması ile geliyorum.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum



EK-4

ÇOCUKLAR İÇİN DİJİTAL OYUN OYNAMA DÜZEYİ ÖLÇEĞİ

- 1- Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 2- Dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 3- Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 4- Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 5- Annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 6- İstedğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 7- Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 8- Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçır.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 9- Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 10- Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 11- Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 12- Dijital oyun oynadığım için arkadaşlarımla başka oyunlar oynamaya zamanım kalmaz.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 13- Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafa bakırım.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 14- Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 15- Sabah uyanıldığında aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 16- Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 17- Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 18- Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir).
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 19- Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 20- Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 21- Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 22- Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 23- Başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) dijital oyun oynadığım süreyle ilgili yalan söylediğim olur.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum
- 24- Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir.
 Hiç Katılmıyorum Katılmıyorum Kararsızım Biraz katılıyorum Kesinlikle Katılıyorum

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı-Soyadı	Neslihan AKSEL
Doğum Yeri-Tarihi	SAMSUN- 05.03.1985
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Doğu Akdeniz Üniversitesi Rehberlik Ve Psikolojik Danışmanlık
Yüksek Lisans	-
Bildiği Yabancı Diller (varsa)	İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri (varsa)	-
İş Deneyimi	
Stajlar	-
Projeler	-
Çalıştığı Kurumlar	Samsun Çizgi Dershanesi- 2010 Ordu Kumru Mehmet Akif Ersoy İlköğretim Okulu- 2010-2012 Ordu Ünye Anafarta İlkokulu 2012-...
İletişim	
E-Posta Adresi	neslihanaksel@msn.com
Tarih	27.03.2018

VERİ KULLANIM İZİN BELGESİ



T.C.
ORDU VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 18802389-44-E.17391866
Konu : Araştırma İzni

23.10.2017

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi : a) Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 22.08.2017 tarihli ve 12607291 sayılı yazısı (Genelge 2017/25)
b) Ordu Üniversitesi Rektörlüğü, Sosyal Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğünün 10/10/2017 tarih ve 137568 sayılı yazısı.

Ordu Üniversitesi 16530900007 numaralı öğrencisi Neslihan AKSEL'in "Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Öz Denetim ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" adlı bilimsel çalışması Müdürlüğümüz Araştırma Değerlendirme Komisyonu tarafından ilgi (a) Genelge hükümleri doğrultusunda incelenmiş olup uygulanmasında sakınca görülmemiştir.

Söz konusu çalışmanın Ordu Üniversitesi 16530900007 numaralı öğrencisi Neslihan AKSEL tarafından; eğitim öğretim faaliyetlerini aksatmamak, uygulamalarda Onay ekinde yer alan mühürlü formun kullanılması ve araştırmada elde edilen sonuçların Müdürlüğümüze dijital ortamda teslim edilmesi kaydıyla, İlimiz Ünye İlçesinde öğrenim gören 6 ve 7. sınıf öğrencilerine 2017 - 2018 eğitim öğretim yılı içerisinde kurum müdürlüğünün sorumluluğunda gönüllülük esasına göre uygulanması Müdürlüğümüze uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde Olur 'larınıza arz ederim.

Serdar YURDABAKAN
Müdür a.
Müdür Yardımcısı

O L U R
23.10.2017

Dr. Şaban KARATAŞ
Vali a.
Millî Eğitim Müdürü

Eki: 1. Anket Formu.