LİSE ÖĞRENCİLERİNİN ÇEVRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI İLE AKRAN İLİŞKİLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Hande Barışık
181149103

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı
Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Demet Pekşen Süslü

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Mayıs, 2021

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN ÇEVRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI İLE AKRAN İLİŞKİLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Hande Barışık
181149103

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı
Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Demet Pekşen Süslü

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Mayıs, 2021



JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

TEŞEKKÜR

Tez savunmama katılarak zaman ayıran ve değerli önerilerini paylaşan sayın Dr. Öğr. Üyesi Döndü Bahar Şahin Sarkın ve Dr. Öğr. Üyesi Şebnem Günay hocalarıma teşekkürlerimi sunuyorum.

Bu yola beraber çıktığım canım arkadaşım Yeşim Yiğit'e desteklerinden dolayı teşekkür ederim.

Zorlu süreçte beni asla yalnız bırakmayan aileme, özellikle annem Zeynep Barışık'a teşekkür ediyorum.

Hande Barışık

Mayıs 2021

ÖZ

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN ÇEVRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI İLE AKRAN İLİŞKİLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Hande Barışık
Yüksek Lisans Tezi
Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı
Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Demet Pekşen Süslü
Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2021

Bu araştırmanın amacı, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile akran ilişkilerinin niteliği arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırmanın modeli, ilişkisel tarama modelidir. Araştırma grubunu, İstanbul ilinin Ümraniye ilçesindeki liselere devam eden 394 öğrenci (199 kız, 195 erkek) oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin yaşları 14-17 arasında değişmektedir (Ort=15,11, Ss=,757). Veri toplamada "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ve "Akran İlişkileri Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırma verilerinin analizinde normallik varsayımı karşılanmadığı için değişkenler ortalamaları arası farkların araştırılmasında Mann-Whitney U ve Kruskal-Wallis testi uygulanmıştır. Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları ile akran ilişkileri puanları arasında anlamlı bir ilişkinin olup olmadığının incelenmesi amacıyla Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon katsayısı hesaplanmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları cinsiyete ve oyun oynama amacına göre anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Lise öğrencilerinin akran ilişkileri puanlarının cinsiyet, yaş ve oyun oynama amacına göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Son olarak, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri ve akran ilişkileri niteliği arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür.

Anahtar Sözcükler: Çevrimiçi oyun bağımlılığı, Akran İlişkileri, Ergenler.

ABSTRACT

THE ANALYSIS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN HIGH SCHOOL STUDENTS' ONLINE GAME ADDICTION AND PEER RELATIONSHIP

Hande Barışık
Master Thesis
Department Of Educational Sciences
Guidance and Psychological Counseling Programmme
Thesis Advisor: Asst. Prof. Demet Pekşen Süslü
Maltepe University Graduate School, 2021

The goal of this research is to examine the relationship between online game addiction and peer relationships among high school students. The model of research is the relational screening model. The research group consists of 394 students (194 girls, 195 boys) who attend high schools in Umraniye District of Istanbul province. The ages of the students involved in the study ranged between 14-19 (Mean=15,11, SD=,757). “The Online Game Dependency Scale” and “Peer Relationships Scale” have been used in data collection. Mann-Whitney U and Kruskal-Wallis test were used to investigate differences between variables because the normality assumption was met in the analysis of research data. Pearson correlation was applied to determine whether high school students had a significant relationship between their online game addiction scores and their peer relationship scores. The results of the study showed that high school students 'online game addiction scores differed significantly according to gender, and purpose of the game, while high school students' peer relationship scores differ significantly according to gender, age and purpose of the game. Finally, it has been reached that there is a positive directional meaningful relationship between high school students ' levels of online gaming addiction and their peer relationships.

Keywords: Online gaming addiction, Peer relationships, Adolescents.

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ii
TEŞEKKÜR iv
ÖZ v
ABSTRACT vi
İÇİNDEKİLER vii
TABLOLAR LİSTESİ ix
KISALTMALAR xi
ÖZGEÇMİŞ xii
BÖLÜM 1. GİRİŞ 1
1.1. Problem 1
1.2. Amaç 3
1.3. Önem 4
1.4. Varsayımlar 6
1.5. Sınırlıklar 6
1.6. Tanımlar 6
BÖLÜM 2. KURAMSAL ÇERÇEVE 7
2.1. Bağımlılık 7
2.1.1. İnternet Bağımlılığı 9
2.2. Oyun Kavramı 12
2.2.1. Değişen Oyun Kavramı 14
2.3. Oyun Bağımlılığı ve Yaygınlığı 15
2.3.1. Çevrimiçi Oyun Oynama Nedenleri 20
2.3.2. Çevrimiçi Oyun Türleri 21
2.3.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Sonuçları 23
2.3.4. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yapılan Araştırmalar 24
2.4. Akran İlişkileri 27
2.5. Akran İlişkileri ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki 29
BÖLÜM 3. YÖNTEM 32
3.1. Araştırma Modeli 32
3.2. Araştırma Grubu 32
3.3. Veri Toplama Araçları 34
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu 34
3.3.2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği 34
3.3.3. Akran İlişkileri Ölçeği 35
3.4. Verilerin Toplanması 36
3.5. Ölçeklerin Araştırma İçin Güvenirlik Analizi 36
3.6. Verilerin Çözümlenmesi ve Yorumlanması 37
BÖLÜM 4. BULGULAR VE YORUM 42
4.1. Bulgular 42
4.1.1. Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanlarının Bağımsız Değişkenler Açısından Farklılaşmasına Yönelik Bulgular 42
4.1.3. Lise Öğrencilerinin Akran İlişkileri Puanlarının Bağımsız Değişkenler Açısından Farklılaşmasına Yönelik Bulgular 49
4.1.4. Lise Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanları ve Akran İlişkileri Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesine Yönelik Bulgular 58

4.2. Yorumlar 61
4.2.1. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Bağımsız Değişkenlerin Farklılaşmasına Yönelik Bulguların Tartışılması 61
4.2.1.1. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet 61
4.2.1.2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Yaş 63
4.2.1.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Oynanan Oyunun Türleri 64
4.2.1.4. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Oyun Oynama Amacı 65
4.2.2. Akran İlişkileri ile Bağımsız Değişkenlerin Farklılaşmasına Yönelik Bulguların Tartışılması 66
4.2.2.1. Akran İlişkileri ve Cinsiyet 66
4.2.2.2. Akran İlişkileri ve Yaş 68
4.2.2.3. Akran İlişkileri ve Oynanan Oyun Türleri 69
4.2.2.4. Akran İlişkileri ve Oyun Oynanma Amacı 69
4.2.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Akran İlişkileri 71
BÖLÜM 5. SONUÇ 74
5.1. Özet 74
5.2. Yargı 76
5.3. Öneriler 77
EKLER 80
KAYNAKÇA 86

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 2.1 Çevrimiçi Oyun Türleri 21
Tablo 3.1 Lise Öğrencilerinin Bağımsız Değişkenlere İlişkin ve Yüzdelik Değerleri ... 33
Tablo 3.2 Araştırmalarda Kullanılan Ölçeklerin Güvenilirlik Analizlerine İlişkin Alfa (α) Katsayıları 37
Tablo 3.3 Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Akran İlişkileri Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler ve Normallik Analizi 38
Tablo 3.4 Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Ortalama Puanlarının Bağımsız Değişkenler Bakımından Normallik Analizi 39
Tablo 3.5 Akran İlişkiler Ölçeği Ortalama Puanlarının Bağımsız Değişkenler Bakımından Normallik Analizleri 40
Tablo 4.1 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik t Testi Sonuçları 42
Tablo 4.2 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Aritmetik Ortalama ve Standart Sapma Değeri 44
Tablo 4.3 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik ANOVA Sonuçları . 44
Tablo 4.4 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Oynanan Oyun Türleri Değişkenine Göre Aritmetik Ortalama ve Standart Sapma Değerleri 45
Tablo 4.5 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Oynanan Oyun Türleri Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik ANOVA Sonuçları 46
Tablo 4.6 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Oyun Oynama Amacı Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Kruksal-Wallis Sonuçları 47
Tablo 4.7 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Oyun Oynama Amacı Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Tamhane's T2 Sonuçları 48
Tablo 4.8 Lise Öğrencilerinin Akran İlişkileri Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Mann-Whitney U Testi Sonuçları 50
Tablo 4.9 Lise Öğrencilerinin Akran İlişkileri Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Yaş Değişkenlerine Göre Farklılaşmasına Yönelik Kruskal-Wallis Sonuçları 51
Tablo 4.10 Lise Öğrencilerinin ve Akran İlişkileri Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Tamhane's T22 Sonuçları 52
Tablo 4.11 Lise Öğrencilerinin Akran İlişkileri Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Oynanan Oyun Türleri Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Kruksal-Wallis Sonuçları 54

Tablo 4.12 Lise Öğrencilerinin Akran İlişkileri Puanlarının Oyun Oynama Amacı Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Kruksal-Wallis Sonuçları 56
Tablo 4.13 Lise Öğrencilerinin Akran İlişkileri Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Oyun Oynama Amacı Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Tamhane's T2 Sonuçları 57
Tablo 4.14 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanları ile Akran ilişkileri Toplam ve Alt Boyut Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesine Yönelik Pearson Korelasyon Testi Sonuçları 59

KISALTMALAR

TUİK : Türkiye İstatistik Kurumu

WHO : Dünya Sağlık Örgütü

DSM : Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı)

APA : Amerikan Psikoloji Birliği

ICD :International Classification of Diseases (Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması Tanı Kılavuzu)

ÖZGEÇMİŞ

Hande Barışık

Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı

Eğitim

Y. Ls.	2021	Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Programı
Ls.	2018	Maltepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü

İş/İstihdam

2019- Devam Ediyor	Psikolojik Danışman. Çınar Koleji

BÖLÜM 1. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumuna, araştırmanın amacına, araştırmanın önemine, araştırmanın varsayımlarına, araştırmanın sınırlılıklarına ve araştırmada kullanılan tanımlara yer verilmiştir.

1.1. Problem

Teknolojik altyapıların sağlanması ile birlikte internetin insan yaşamında önemli bir yer tuttuğu bilinmektedir. Gündelik hayatın hemen her alanında kullanılmaya başlanan internetin, bireylerin etkileşim içerisinde olabilmelerini, hızlı bir şekilde alışveriş yapabilmelerini, bilgi paylaşımında bulunabilmelerini ve bilgi edinebilmelerini sağlaması, internetin öneminin giderek artmasına neden olmaktadır.

Herhangi bir mekan ve zaman sınırlaması olmadan kullanılan internetin, bireylerin yaşamlarına çeşitli katkıları bulunmaktadır. İnternet, gündelik yaşamda kendisini ifade edemeyen bireylerin, duygu ve düşüncelerini rahatça paylaşabilmelerini, iletişim ve etkileşim kurabilmelerini sağlamakta ve onların kendilerini yalnız hissetmelerinin önüne geçtiği görülmektedir (Ögel, 2012). Bunun yanı sıra internet bireylerin ilgi alanlarına göre kendilerini bir gruba ait hissetmeleri, benlik saygılarını yükseltmeleri, kendilerini geliştirebilmeleri ve özgürce hareket edebilmelerine olanak sağlamaktadır (Jiang, 2013).

İnternetin kullanımının eğitim, sağlık, alışveriş, bankacılık vb. her alanda yaygınlaşması, bireylerin gündelik yaşamlarında yaptıkları birçok işi daha hızlı bir şekilde yapmalarına olanak tanımaktadır. Özellikle genç nüfusun, teknolojiye yönelik yoğun ilgisinden dolayı internet kullanım süresinin ve internet kullanım alanlarının çeşitlilik gösterdiği bilinmektedir (Moral ve Kumcağız, 2019).

Çocuklar ve ergenlerin internet kullanım amaçları ile ilgili alan yazında yapılan çalışmalar incelendiğinde, internetin sosyalleşme, öğrenme, eğlenme ve oyun oynama

için kullandıkları görülmektedir (Göldağ, 2018; Hazar ve Hazar, 2017; Horzum, 2011; İnan, 2010).

İnternet ve akıllı telefon kullanımının artmasıyla birlikte çevrimiçi oyunlara erişim kolaylaşmış ve böylece istenilen zamanda oynanması yaygınlaşmıştır. Çevrimiçi oyunlar ve bilgisayar oyunlarının aşırıya kaçmadan oynandığı takdirde çocuk ve gençlerin zihinsel gelişimine belli açılardan olumlu katkı sağlayabileceği yönünde araştırmalar bulunmaktadır (Green ve Bavelier, 2003; Prot, Anderson, Gentile, Brown ve Swing, 2014). Ancak çocuk veya gençlerin, oyun oynama isteğini kontrol edememesi ve bundan kaynaklı olarak sosyal yaşamlarında olumsuz değişimler yaşaması durumunda bağımlılıktan söz edilmektedir. Çevrimiçi oyun oynayan bireylerin, oynadıkları çevrimiçi oyunlardan uzak kalamamaları, istemelerine rağmen bırakamamaları, çevrimiçi oyunları yaşamlarında önemli bir konumda bulundurmaları madde bağımlılıklarında görülen semptomlarla benzerdir. Bu nedenle son yıllarda çevrimiçi oyun bağımlılığı oldukça tartışılan bir konu haline gelmiştir (Ceyhan, 2008; Savcı ve Aysan, 2016).

Çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin yapılan araştırmaların sonuçlarına göre, bireylerin, haz-şiddet ilişkisini dengeleyememe, süreyi denetleyememe, gerçek-sanal ayrımını yapamama ve otokontrol sorunları yaşadıkları belirtilmektedir (Charlton ve Danfort, 2007; Egger ve Rauterberg, 1996; Griffiths, Davies ve Chappell, 2004).

Türkiye İstatistik Kurumu (TUİK) (2020), tarafından yapılan Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım araştırmasına göre, 16-74 yaş arasındaki bireylerin internet kullanım süresinin bir önceki yıla göre % 3,7 artmıştır. Yine TUİK tarafından yapılan araştırmaların bütününe bakıldığında internet kullanımının her geçen yıl arttığı görülmektedir. Yapılan araştırmalar özellikle ergenlik döneminde bulunan bireylerin internet kullanım sürelerinin yetişkinlere göre oldukça yüksek olduğunu göstermektedir (Balak, 2016; Balıkçı, 2018; Bilgin, 2015; Moral ve Kumcağız, 2019).

Lise öğrencilerinin içerisinde bulunduğu ergenlik dönemi, ergenlerin kimlik arayışı içerisinde oldukları, ebeveynlerinden bağımsızlaşmaya çalıştıkları ve akranları ile daha fazla vakit geçirmeye başladıkları bir dönemdir (Morrison, 2007; Santrock, 2017). Bu dönemde ergenlerin sosyal beceri kazandıkları ve kişilerarası ilişkilerini

geliştirdikleri ve akranlarla ilişkilerin önem kazandığı görülmektedir. Diğer taraftan bu dönemde internet, bilgisayar ve çevrimiçi oyunlara kendini kaptıran ergenlerin ise akran ilişkilerinde problem yaşadıkları düşünülmektedir (Moral ve Kumcağız, 2019; Savcı, 2017). Benzer şekilde Ng ve Weimer-Hasting (2005) tarafından yapılan çalışmada da ergenlerin çevrimiçi oyundaki arkadaşlarıyla daha çok vakit geçirdikleri ve bundan daha fazla keyif aldıklarından dolayı gerçek yaşamdaki akran ilişkilerinde problem yaşadıkları görülmektedir. Aynı şekilde Yücel (2009) tarafından yapılan çalışmada da ergenlerin interneti en fazla oyun oynamak için kullandıkları, internette kalma süreleri arttıkça akran ilişkilerinde problem yaşadıkları görülmektedir. Bu doğrultuda ergenlerin oynadıkları kontrolsüz çevrimiçi oyunların gerçek yaşamda kurabilecekleri akran ilişkilerinde ve sağlıklı bir sosyal çevre oluşturmalarında güçlüklere neden olabileceği düşünülmektedir. Bu tartışmalar ve gerekçeler doğrultusunda, araştırmanın problemi lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile akran ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi olarak belirlenmiştir.

1.2. Amaç

Bu araştırmanın temel amacı, lise öğrencilerinin demografik özelliklerine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ile akran ilişkilerinin niteliği arasındaki ilişkiyi incelemektir. Bu amaçlar doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

1. Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı (aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç) puanları cinsiyet, yaş, oynan oyun türü ve oyun oynama amacına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

2. Lise öğrencilerinin arkadaş ilişkileri (birliktelik, çatışma, yardım, koruma, yakınlık) puanları cinsiyet, yaş, oynan oyun türü ve oyun oynama amacına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

3. Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı (aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç) puanları ile arkadaş ilişkileri (birliktelik, çatışma, yardım, koruma, yakınlık) puanları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

1.3. Önem

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte bilgisayar ve internet kullanımı ve de çevrimiçi oyun oynama, özellikle çocuklar ve ergenler arasında hızla yayıldığı görülmektedir. Önceleri sokaklarda, parklarda, açık alanlarda oynanan oyunun teknolojinin gelişmesi ile birlikte bilgisayarlara, oyun konsollarına ve playstationlara taşınmıştır. Özellikle oyunun çocukların gelişimlerinde önemli bir yeri olduğu düşünüldüğünde bu değişimin çocukların sosyal ve zihinsel gelişimini doğrudan etkilediği düşünülmektedir (Güllü, Arslan, Dündar ve Murathan, 2012; Horzum, 2011).

Çocukların ve ergenlerin oynadıkları bilgisayar oyunlarının internet aracılığıyla oynanması çevrimiçi oyun olarak değerlendirilmektedir. Cole ve Hooley (2013) tarafından yapılan oyun bağımlılığı çalışmasında çok oyunculu oynanan çevrimiçi oyunların zaman içerisinde çevrimiçi oyun bağımlılığına dönüşebileceği belirtilmektedir. Nitekim Phillips, Rolls, Rouse ve Griffiths (1995) tarafından yapılan çalışmada da çevrimiçi oyunların uzun süreli ve aşırı kullanımının zaman içerisinde kullanıcılarda takıntılı davranışlara, sosyal çevreden uzaklaşmaya, öğrenme bozukluklarına, duyguların ifadesinde yetersiz kalınmasına ve genel sağlık problemlerine neden olabilecek bir bağımlılık durumuna dönüşebileceği anlaşılmaktadır. Ancak DSM-5'te (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı) çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili tam olarak bir tanımlamanın yapılamaması, çevrimiçi oyun bağımlılığının bir psikolojik rahatsızlık olarak değerlendirilmesini engellemektedir. Buna rağmen ilgili alan yazında özellikle gençlerin ve ergenlerin çevrimiçi olarak oynadıkları oyunların yaşamlarında olumlu ve olumsuz etkileri olduğunu belirten çalışmalar bulunmaktadır (Moral ve Kumcağız, 2019; Savcı, 2017). Demirhan-Sayın (2016), çevrimiçi oyun oynamanın yaratıcılığı geliştirdiği, öğrenmeye katkı sağladığı, özgüveni arttırdığı ve işbirliğini geliştirdiğini belirtmektedir. Ancak bu olumlu etkilerin dışında saldırganlık, şiddet ve öfke gibi olumsuz duyguları arttırdığını, sosyal ve ahlaki gelişimi yavaşlattığını, yalnızlığa yol açtığını ve birtakım sağlık sorunlarına neden olabildiğini de vurgulamaktadır.

Görüldüğü üzere çevrimiçi oyun oynama ile geçirilen zamanın artması oyun teknolojisinin gelişmesiyle birlikte giderek yaygınlaşan bir problem durumuna gelmektedir. Çevrimiçi oyun oynayan bireyler ile çıkan haberlerin, çevrimiçi oyun bağımlılığının korkutucu sonuçlara neden olabileceğini göstermektedir. Öyle ki Kaya (2013)'ya göre çevrimiçi oyunların uğruna çocuklarını ihmal eden hatta çocuklarının ölümlerine neden olan veya intihar teşebbüsünde bulunan bireylerin görülmeye başlaması çevrimiçi oyunların dikkat edilmesi ve önem verilmesi gereken bir konu olduğunu göstermektedir.

Ergenlik dönemi, bireylerin bağımsız olma ihtiyaçlarının, rol modellerini belirleyerek kimlik kazanma sürecine girmelerinin ve akranları ile birlikteliklerinin yoğun olduğu bir gelişim dönemidir. Bu dönem içerisinde ergenlerin izledikleri gelişim, sonraki dönemlerdeki tutum ve davranışlarına kaynaklık etmektedir (Atkinson, Atkinson, Smith ve Bem, 1993). Bu dönemde ergenlerin yaşamlarında akran gruplarının etkisi, ailelerinden daha fazla olabilmektedir. Öyle ki ergenlerin belirledikleri akran grupları, onların sağlıklı ve tutarlı bir kişilik gelişimi oluşturmalarında etkilidir (Köse, 2015). Özellikle ergenlerin yaşadıkları olumlu ve olumsuz yaşantıları paylaşabilmeleri, sosyal anlamda destek alabilmeleri, kendilerini yalnız hissetmemeleri ve herhangi bir tehlike durumu ile nasıl baş edebileceğini öğrenmeleri konusunda akran gruplarının önemli olduğu görülmektedir (Meriç, 1999). Tüm bu yaşantılar açısından baktığımızda, ergenlerin akranlarıyla ilişki kurabilmeleri ve ilişkileri sürdürebilmeleri bu dönemi sağlıklı ve iyi tamamlamak açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Ergenlerin çeşitli nedenlerden dolayı akran ilişkilerinde problem yaşamaları, gündelik yaşamlarını da olumsuz etkilemekte ve ergenlerin sosyalleşme ihtiyaçlarını karşılamalarına engel olabilmektedir. Ergenlerin sosyalleşme ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla çevrimiçi oyunlar ile aşırı ilgilenmelerinin zaman içerisinde çevrimiçi oyun bağımlılığına neden olacağından çevrimiçi oyun bağımlılığının akran ilişkilerine etkisinin dikkate alınması gereken bir konu olduğu düşünülmektedir. Bu sebeple yapılacak çevrimiçi oyun bağımlılığı ile akran ilişkilerinin niteliği arasındaki ilişkinin belirlenmesi çalışmasının alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.4. Varsayımlar

Araştırmanın varsayımları aşağıda belirtilmiştir.

1. "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ile lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıklarının "Akran İlişkileri Ölçeği" ile lise öğrencilerinin akran ilişkileri niteliğinin ölçüldüğü varsayılmaktadır.

1.5. Sınırlıklar

1. Bu araştırma İstanbul ili Ümraniye ilçesi sınırlarında yer alan ve İstanbul Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı bir devlet okulunda 2020-2021 eğitim öğretim yılında öğrenim gören 9, 10, 11 ve 12. Sınıf öğrencileri ile sınırlıdır.

2. Bu araştırma 14-18 yaş aralığında bulunan ve çevrimiçi oyun oynayan lise öğrencileri ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Çevrimiçi Oyun: İnternet erişimine bağlı olarak farklı mekanlardaki oyuncuların sanal ortamda bir araya gelerek oyun aktivitesini gerçekleştirdiği oyun türüdür. (Kaya, 2013)

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı: Çevrimiçi oyun bağımlılığı, bireyin çevrimiçi oyunları saplantılı şekilde oynaması sonucunda sosyal, psikolojik ve mesleksel düzensizlikler yaşamasına yol açan durumdur (Ng ve Wiemer-Hasting, 2005).

Akran İlişkileri: Ergenlerin arkadaşları ile olan ilişkilerinin niteliğini birliktelik, çatışma, yardım, koruma ve yakınlık boyutlarında ele alınmaktadır (Atik, Çoban-Esen, Çok, Doğan, Karaman-Güney, 2014).

BÖLÜM 2. KURAMSAL ÇERÇEVE

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile akran ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yapılan çalışmanın bu bölümünde öncelikle bağımlılığın ne olduğu anlatılmaktadır. Sonrasında bağımlılık türleri ve bağımlılık türlerinden internet bağımlılığına yer verilmektedir. Daha sonra oyun kavramı, çevrimiçi oyun, çevrimiçi oyun bağımlılığı ve ilgili alan yazında yapılan araştırmalar anlatılmaktadır. Son olarak ise akran ilişkilerinin ne olduğu ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ile akran ilişkileri arasındaki ilişkiye yönelik yapılan araştırmalara yer verilmektedir.

2.1. Bağımlılık

Bağımlılık kavramı ile ilgili olarak yapılan ilk tanımlamalar madde bağımlılığının tanımından hareketle yapılmıştır. Öyle ki Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından 1964 yılında yapılan ilk tanımlamada madde bağımlılığı ile alışkanlıklara bağlı olan bağımlılık birleştirilerek, tek bir başlık altında toplanmış ve bağımlılığın bireylerde fiziksel ve psikolojik boyutta olabileceği ortaya konulmuştur (Akvardar, Arıkan, Berkman, Dilbaz, Oral, Uluğ, Uzbay, Annette-Akgür, Bilici, Tamar, Mete, Gürel ve Zorlu, 2012).

Yapılan ilk tanımlamada fiziksel ve psikolojik boyutta ele alınan bağımlılık kavramı, bireylerin madde kullanımını devam ettirme ihtiyacı olarak değerlendirilmektedir. Öyle ki fiziksel bağımlılık, bireylerin madde kullanımından mahrum kalmalarında yaşayabilecekleri yoksunluk durumundan kurtulmak için sürekli olarak madde kullanma ihtiyacı ve madde kullanarak kendisini rahatlatma ihtiyacı olarak ifade edilmektedir. Ancak alışkanlığa bağlı olarak gerçekleşen psikolojik bağımlılık ise bireylerin madde kullanımına yönelik olarak düzenli ve sürekli bir arzu içerisinde olması olarak belirtilmektedir (Abay, 1999). Böylelikle psikoloji alan yazınına bağımlılık kavramı, öncelikle bireylerin madde bağımlılığını açıklayabilmek için kullanılan bir kavram olmuştur.

Amerikan Psikoloji Birliği (APA, 2013) DSM-5'e (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders)göre, bağımlılık, bireylerin alkol ve uyuşturucu kullanımını düzenli olarak tekrarlaması olarak tanımlanmaktadır. Öyle ki bağımlılık, bireylerin madde ve alkol kullanımının zararlarını bilmesine rağmen kendisini kullanmaktan alıkoyamaması ve yaşadığı şiddetli arzunun önüne geçememesi olarak ifade edilmektedir. Bu doğrultuda bireylerin bağımlılık tanısı alabilmesi için DSM-5'e göre belirli kriterlerden en az üç tanesinin karşılanması gerekmektedir. Bu kriterler:

● Bireylerin tolerans geliştirmeleri,

● Madde kullanımı veya alkol almadıklarında yoksunluk yaşamaları,

●Madde kullanımı veya alkol alımını bırakmak istemesine rağmen bırakamaması,

● Bireylerin düzenli olarak yüksek düzeyde alkol veya madde kullanımı,

● Bireylerin sosyal, kültürel ve kendi yaşamlarının daralması,

● Sosyal, fizyolojik ve ruhsal problemler yaşamasına rağmen madde kullanımı veya alkol alımı konusunda yoğun bir arzu hissetmedir (APA, 2013).

Bağımlılık kavramı ile ilgili olarak literatürde çeşitli tanımlamalar yapılmaktadır. Öyle ki Günüç ve Kayri (2010) tarafından yapılan tanımlamaya göre, bağımlılık bireylerin herhangi bir maddeye veya davranışa yönelik olarak fiziksel veya ruhsal zararlarını bilmesine rağmen kullanımından kendisini alıkoyamaması ve kendisini kontrol edememesi olarak değerlendirilmektedir.

Uzbay (2009)'a göre ise bağımlılık, bireylerin herhangi bir nesneye, varlığa veya kişiye karşı vazgeçemediği, karşı koyamadığı şiddetli arzu, istek ve iradesini zorlama hali olarak tanımlanmaktadır. Bireylerin kişisel ve sosyal yaşamlarını kısıtlasa bile kendilerini kontrol edemediği ve kullanımını azaltamadığı tüm madde ve davranışların bağımlılık olarak değerlendirilmesi gerektiği düşünülmektedir.

Bağımlılık ile ilgili yapılan tüm tanımlamalar değerlendirildiğinde, bağımlılık kavramının ilk olarak madde bağımlılığının anlaşılabilmesi için oluşturulan bir kavram

olduğu anlaşılmaktadır. Aynı şekilde bireylerin herhangi bir maddeden veya davranıştan kaynaklanan zararları bilmelerine rağmen kendilerini kullanmaktan alıkoyamamalarının, şiddetli istek ve arzu hissetmelerinin ve kullanmadıkları zamanlarda da yoğun yoksunluk hissetmelerinin bağımlılık olarak değerlendirilebileceği düşünülmektedir.

Günümüzün en önemli haberleşme ve bilgi edinme kaynağı olan internetin günlük yaşamdaki öneminin giderek artması, diğer teknolojik bağımlılık türlerinin önüne geçmesine de neden olduğunu düşündürmektedir. Öyle ki bireyler, internet aracılığıyla sosyal medya platformlarını kullanabilmekte, çevrimiçi oyun oynayabilmekte ve akıllı telefonlarını kullanabilmektedir. Bu nedenle internet bağımlılığının diğer teknolojik bağımlılık türlerini de kapsadığı düşünülmektedir (Günüç ve Kayri, 2010).

2.1.1. İnternet Bağımlılığı

Bilinçsiz internet kullanımından kaynaklı olumsuz durumların artması problemli internet kullanımı veya internet bağımlılığı kavramlarını ortaya çıkarmıştır (Karayağız-Muslu ve Bolışık, 2009).

İnternet bağımlılığı kavramı, ilk defa Dr. Ivan Goldberg tarafından 1995 yılında patolojik internet kullanımını ifade etmek için ortaya atılmıştır. Goldberg, bu kavramı teklif ederken yeni bir kavram oluşturmayı düşünmemiş, aslında "Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabının (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-DSM)" katı ve karmaşık olduğuna dikkat çekmek istemiştir. Bu kavramı DSM-IV'te bulunan madde bağımlılığı kriterleri bağlamında uyarlamış ve bozukluğun tanı kriterlerini oluşturarak internet sitesinde yayınlanmıştır. Bunun ardından yayınlanan tanıma göre çok sayıda insanın konuyu ciddiye alması ve kendini bağımlı görmesi internet bağımlılığı kavramının literatüre girmesini sağlamıştır (Ögel, 2012).

Goldberg'in internet bağımlılığı tanımında DSM-IV'te yer alan alkol bağımlılığı tanı ölçütleri esas alınarak 7 maddelik tanı ölçeği geliştirilmiştir. Goldberg'ten sonra Young (1998) internet bağımlılığını belirlemek için aşağıdaki sekiz kriteri belirlemiştir. Young internet bağımlılığını; internetin aşırı kullanımının önüne geçilememesi,

internetsiz geçen zamanların önemsizleşmesi, kullanıcının sosyal, ailevi ve mesleki yaşamında bozukluklar ve internetin olmaması halinde yaşanan aşırı saldırganlık ve sinirlilik şeklinde tanımlamıştır (akt. Arısoy, 2009).

İnternet bağımlılığı konusunda önde gelen araştırmacılardan Young (1998)'a göre internet bağımlılığı; sarhoş edici özelliği olmayan dürtü kontrol bozukluğu olarak tanımlanmıştır. Young (1998) internet bağımlılığı belirtileri şunlardır:

- Zihnin aşırı şekilde interneti düşünmesi,
- İnternet kullanım süresinin her geçen gün artması,
- İnternet kullanım süresini azaltmak veya bırakmak konusunda başarısız olma,
- İnternet kullanılmadığı zamanlarda aşırı şekilde sinirli ve huzursuz olma,
- İnternet kullanımı için planlanan sürenin çok üzerinde bir süre internet kullanma,
- İnternet kullanımının sosyal, akademik, iş ve aile hayatını olumsuz etkilemesi,
- İnternet kullanım süresi ile ilgili olarak yalan söyleme,
- İnternet kullanımı suçluluk, kaygı, başarısızlık, pişmanlık, endişe vb. duygulardan uzaklaşabilmek ve kaçmak için kullanmadır.

Young (1998) tarafından ifade edilen internet bağımlılığı belirtilerine göre bireylerin internet bağımlısı olarak nitelendirilmesi için belirtilerden en az 5 tanesini en az 6 ay süreyle göstermesi gerekmektedir.

İlgili alan yazın incelendiğinde internet bağımlılığı kavramını karşılayan çok fazla kavram ve tanımlama görülmektedir. Öyle ki Sonkur (2014)'a göre internet bağımlılığı problemli/patolojik/sağlıksız internet kullanımı, internet deliliği ve internet bağlılığı kavramları ile de belirtilmektedir. İnternet bağımlılığı ile ilgili herkes tarafından kabul edilen ve genelleştirilmiş bir tanımlamanın olmamasının bu kavram kargaşasına neden olduğu düşünülmektedir.

Ceyhan (2008)'a göre internet bağımlılığı kavramı yerine geçebilecek çok fazla kavram ve ifade olmasının temel nedeninin bir olgu olarak hastalığın davranışsal, bilişsel ve duyuşsal boyutlarından yalnızca bir tanesine odaklanarak tanımlamada bulunmaya çalışılmasıdır. Yapılan araştırmalar mevcut davranışsal problemi tanımlamaya çalışırken bağımlılığın neden olduğu problemlerden yola çıkarak ilgili semptom veya olgusal benzerliğinden dolayı bağımlılık kavramını kullanmayı tercih etmektedirler (Byun, Ruffini, Mills, Douglas, Niang, Stepchenkova, Lee, Loutfi, Lee, Atallah ve Blanton, 2009).

İlgili alan yazında internet bağımlılığı ile çok fazla tanımlama yapılmaktadır. Öyle ki Kandell (1998) tarafından yapılan internet bağımlılığı tanımlamasına göre, internet bağımlılığı bireylerin çevrimiçi olduktan sonra yapılan eylemlerden bağımsız olarak internete yoğun şekilde bağlanma olarak tanımlamaktadır.

Widyanto ve Griffths (2006) tarafından yapılan internet bağımlılığı tanımlamasında da internet bağımlılığı bireylerin herhangi bir teknolojik ürünle etkileşiminden kaynaklanan bir davranışsal bağımlılık türü olarak ifade edilmektedir.

İnternet bağımlılığını tanımlamaya yönelik çalışmalar mevcut olsa da bağımlılık kavramının internet tabanlı olumsuzlukları genel olarak ifade edemediğine yönelik görüşler de bulunmaktadır. Bu doğrultuda DSM-5'te genel olarak kabul edilen bir "internet bağımlılığı" tanımlamasının bulunmaması da yaşanan problemlerin internet bağımlılığı olarak kabul edilmesini zorlaştırmaktadır (Byun ve ark., 2009). Bu durum internet bağımlılığı ile ilgili yapılan tüm tanımların, diğer bağımlılık türlerinden yapılan tanımlamalardan doğmasına neden olmaktadır.

DSM-5'te internet bağımlılığının tam tanı kriterleri bulunmamasına rağmen internet bağımlılığı ile benzer özellikleri gösteren siber seks bağımlılığı, patolojik kumar oynama bozukluğu, çevrimiçi alışveriş bağımlılığı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı gibi bağımlılıkların tanımlandığı görülmektedir (Yıldız, 2017).

İnternet bağımlılığı ile ilgili alan yazında genel olarak kabul edilen bir tanımlama bulunmamaktadır. Ancak farklı araştırmacılar yapılan tanımlamalar incelendiğinde davranışsal ve bilişsel belirtilere odaklanıldığı görülmektedir. Bu

doğrultuda genel olarak internet üzerinde çok fazla zaman geçirmeye yönelik isteklilik, internet erişiminin olmadığı durumlarda yoğun mutsuzluk ve huzursuzluk yaşama, sosyal, iş ve aile yaşamında bozulmalar ve internetin olmadığı durumlarda yoksunluk yaşama belirtilerinin internet bağımlılığını karşıladığı düşünülmektedir.

İnternetin günümüzde giderek yaygınlaşması internetten kaynaklanan problemlerin de tartışılmaya ve araştırılmaya değer görülmesine neden olmaktadır. Öyle ki Beard (2005) tarafından yapılan bir araştırmada internet kullanımının zararları internette geçirilen sürenin bireylerin kontrolünü kaybetmesi ve iş, sosyal, aile ve akademik yaşantısına zarar vermesi gibi belirtilerde dayandırılmaktadır. Aynı şekilde Young (1998) tarafından yapılan çalışmada da internetin problemli olarak kullanılmasının bireylerin yaşamlarında önemli zararlara yol açtığı ifade edilmektedir.

İlgili alan yazın incelendiğinde internet bağımlılığını oluşturan faktörlerden bir tanesinin bilgisayar ve çevrimiçi oyun bağımlılığı olduğu görülmektedir (Eyyupoğlu, 2017). Bu araştırma kapsamında da "çevrimiçi oyun bağımlılığı" kavramı incelenmektedir.

2.2. Oyun Kavramı

Oyun, her yaş grubundan bireylerin eğlenmek ve güzel zaman geçirmek amacıyla yapmış oldukları bedensel ve zihinsel aktivitelerin tamamı olarak tanımlanmaktadır (Altunay, 2004). Pala ve Erdem (2011)'ye göre oyun ise, belirli kurallar çerçevesinde bireylerin eğlenmeleri amacıyla yaptıkları her türlü bedensel ve zihinsel aktivite olarak değerlendirilmektedir. Bekir (2018)'e göre de oyun, çocukların veya yetişkinlerin zamanlarını iyi değerlendirebilmek için serbest zamanlarında yapmış oldukları bedensel ve zihinsel tüm aktiviteler olarak tanımlanmaktadır.

Birçok çalışma ile oyunun bireylerin zihinsel, fiziksel ve sosyal-duygusal gelişimlerini desteklediği ortaya konulmuştur. Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007) oyunun, özellikle çocukların duygularını doğrudan aktarabilecekleri bir etkinlik olarak görüldüğünden oyunun çocuklara paylaşım duygusunu kazandırdığı ve genel anlamda bencillikten uzaklaşarak işbirliğini öğrettiği ifade etmişlerdir. Bununla birlikte oyun,

kişisel gelişimi destekleme ve kültürün özelliklerini öğrenmede de katkı sunmaktadır (Durualp ve Aral, 2011; Yılmaz, 2019).

Baykoç-Dönmez (2000) tarafından fiziksel güç gerektiren koşma, tırmanma, sürünme vb. oyunların, çocukların solunum, sindirim, dolaşım ve boşaltım sistemlerinin düzenli çalışmasını sağladığı belirtilmiştir. Bu tarz oyunlar oynamanın ilerleyen yaşlarda yağlanma problemini azaltacağı, kas kütlelerini arttıracağı ve büyümeye ilişkin iç salgı bezlerinin düzenli çalışmasını sağlayacağı sonucuna ulaşılmıştır. Çağdaş ve Seçer (2002)'e göre ise, çocukluk döneminden itibaren oynanan oyunların toplum ve görgü kurallarının öğrenilmesinde, düzenli ve temizlik alışkanlıkları kazanılmasında ve kendilerine ifade edebilme becerileri geliştirmelerinde etkili olduğu görülmektedir.

Oyun ile ilgili gerçekleştirilen araştırmalar, oyunun çocuğun bilişsel gelişimine olumlu katkı sağladığını göstermektedir. (Piaget, 1969; Sutton-Smith, 1967; Athey, 1988). Çocuk birçok kavramı ve olayı oyun içerisinde yaşayarak öğrenmektedir. Piaget (1969), oyunun çocuklarda renk, ağırlık, şekil, hacim, boyut, sayma, mekân, zaman, tartma ve uzaklık gibi pek çok kavramın gelişmesine, Sutton-Smith (1967), keşfetmeye yönelik oyunların çocukların analitik düşünebilme yeteneklerine, deneme yanılma biçiminde oynanan oyunların ise tahmin etme becerisine katkı sunduğunu belirtmektedir. Kaliteli oyun oynama, karmaşık oyunlar ve oyun zenginliği çocukların bilişsel esnekliklerini geliştirerek, sorunlarla tekrar tekrar uğraşarak, yeni sorunlar üreterek etkili sorun çözme becerilerinin ve yakınsak düşünme yeteneklerinin gelişmesine katkı sunmaktadır (Driscoll ve Nagel, 2008; Pehlivan, 2005).

Oyunun eğitici özelliğinin olması, eğitim öğretim uygulamalarında da kullanılmasına olanak tanımaktadır. Öyle ki özellikle okul öncesi dönemde olan çocuklara kazandırılmak istenen hedef ve kazanımların oyun ve etkinliklerle verilmesi bu durumu destekler niteliktedir (Çelebi-Öncü, 2010). Oyunun, çocukların ifade aracı olarak kullanılmasından dolayı eğitsel anlamda dünyayı keşfetmesine, kendisini fark etmesine, anlamasına ve algılamasına olanak sağlaması oyunun bir diğer eğitsel özelliğidir (Aydın, 2010).

Çocukluk dönemde oynanan oyunların çocukların bilişsel, fiziksel, ve sosyal-duygusal gelişimlerine katkı sağladığı bilinmesi rağmen çocukların kontrolsüz

oynadıkları çevrimiçi oyunların da aynı şekilde çocukların zarar görmesine neden olabileceği düşünülmektedir (Horzum, 2011; Wan ve Chiou, 2006). Bu durumun tarihsel zaman içerisinde oynanan oyun türlerini değişim göstermesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Öyle ki teknolojinin gelişmesi ile birlikte çocukların sokakta oynadıkları oyunlardan uzaklaşarak dijital oyunlara yönelmesi, beraberinde oyunun işlevselliğinin de değişmesine neden olmaktadır (Bekir, 2018).

2.2.1. Değişen Oyun Kavramı

Oyun kavramı, toplumsal ve teknolojik gelişmeler ile birlikte farklı bir boyut kazanmıştır. Önceleri çocukların sokaklarda ve parklarda sosyalleşebilmek, eğlenebilmek ve kendisini bir gruba ait hissedebilmek için oynanan oyunların evlere bilgisayarların ve internetin girmesi ile birlikte sadece evlerde, kafelerde ve iş yerlerinde oynandığı görülmektedir. Çocukların, oynadıkları oyunların akıllı telefonlar, bilgisayarlar, tabletler, playstationlar, xbox cihazları gibi oyun araçları ile oynaması bu durumu göstermektedir (Kaya, 2013).

Oyun kavramının değişmesi ve daha çok dijitalleşmesi ile birlikte oynanan oyunların dijital oyunlar olarak adlandırılabileceği belirtilmektedir (Hazar, 2016). Dijital oyunlar, her yaştan kullanıcının aktif şekilde dahil olabileceği dijital dünyalarda oynanan oyunlar olarak kabul edilmektedir. Kullanıcıların gerekli olan bilgisayar, akıllı telefon, oyun konsolu, tablet vb. ekipmanları edinmesi ile bu oyunlar kolayca oynanabilmektedir (Çakıcı, 2018).

İlgili alan yazında dijital oyun kavramı yerine bilgisayar oyunları, video oyunları ve çevrimiçi oynanan oyunlar şeklinde kavramlar da kullanılmaktadır. Bu kavramların birbirlerinin yerine kullanılabilen kavramlar olduğu belirtilmektedir (Yiğit, 2017).

Genel olarak değerlendirildiğinde teknolojik gelişmelerin oyunların da değişmesine neden olduğu düşünülmektedir. Öyle ki özellikle çocukların ve ergenlerin giderek sokaklardan uzaklaşarak bilgisayar, akıllı telefon, tablet ve oyun konsolları aracılığıyla oyun oynaması zaman içerisinde çeşitli olumsuzluklara da neden olabilmektedir. Dijital oyunlara yönelik yeniden ve sürekli oynama isteğinin zamanla

bağımlılığa yol açabildiği ve çocukların ve ergenlerin yaşamlarını olumsuz etkileyebildiği görülmektedir. (Güvendi, Demir ve Keskin, 2019).

2.3. Oyun Bağımlılığı ve Yaygınlığı

Teknolojide gelişmelerin yaşanması ve şehir yaşamındaki oyun alanlarının yetersiz bir konuma gelmesi, çocukların ve gençlerin oyun oynamak için parklardan, sokaklardan ve açık havalardan uzaklaşarak bilgisayarın karşısına geçmesine neden olmaktadır. Geçmişte sokakta akran grupları ile oyunlar oynayan bireylerin de artık bilgisayar karşısında sanal etkileşim kurarak oyun oynadıkları görülmektedir (Kaya, 2013).

Tuğrul, Ertük, Altınkaynak ve Güneş (2014)'in çalışmasında, çocukların ve gençlerin teknolojik ilerlemenin ve oyun alanlarının daralması ile birlikte yapmış oldukları fiziksel etkinliklerin azaldığı bulgulanmıştır. Bu durum, oyunların ve eğlencelerin dış mekanlardaki yüz yüze etkileşimden çıkarak ekran karşısında sanal iletişim aracılığıyla yapılmaya başlandığını göstermektedir.

Bilgisayar oyunlarının giderek önem kazanmasıyla birlikte çocukların ve gençlerin bilgisayar başında geçirdikleri süreler artmaktadır. İnternet bağımlılığında olduğu gibi bilgisayar oyunlarının da devamlı olarak oynanması gündelik yaşamda aksaklıklara ve bağımlılığa neden olabilmektedir. Nitekim DSM-5'te de internet bağımlılığı tam olarak tanımlanamamasına rağmen oyun bağımlılığı bir davranışsal bozukluk olarak tanımlanmaktadır (APA, 2013).

Yalçın-Irmak ve Erdoğan (2016)'a göre oyun bağımlılığı, bireylerin oyun oynamaya yönelik kendilerini kontrol edememeleri, iş, akademik ve özel yaşamında problemler yaşamaları ve sürekli olarak oyunu düşünmeleri olarak tanımlamaktadır. Ögel (2012)'e göre oyun bağımlılığı, bireylerin sürekli olarak oyun oynama davranışı gösterirken yaşamlarında çeşitli patolojilerin yaşanmasına neden olan davranışsal bir bozukluk olarak tanımlanmaktadır. Doğan-Keskin (2019)'e göre ise oyun bağımlılığı, bireylerin düzenli olarak internet gerektiren ve gerektirmeyen tüm oyunları oynamaya yönelik istek ve arzu duymasından dolayı iş, sosyal ve okul yaşamının ve genel ruh sağlığının olumsuz etkilenmesine neden olan davranışsal bir bozukluk olarak

tanımlanmaktadır. Oyun bağımlılığı, ilgili alan yazında daha ziyade bilgisayar ve video oyunlarının sürekli ve problemli şekilde oynanması ile ilgili bir problem olarak nitelendirilmesine rağmen patolojik bir davranışsal bozukluk olarak değerlendirilmesi epey zaman almıştır. Amerikan Psikiyatri Birliği (APA), oyun bağımlılığını tanımlamadan önce Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından oyun bağımlılığı ruhsal sağlık problemi olarak değerlendirilmeye başlanmıştır. Öyle ki Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması Tanı Kılavuzu (ICD)'nun güncellenmiş bölümünde oyun rahatsızlığı ismiyle tanımladığı bu problemi bireylerin sürekli olarak devam eden ilgi alanlarında ve günlük yaşam aktivitelerinde problem yaşamalarına neden olan bir bağımlılık olarak değerlendirmektedir (Gürel, 2014).

DSM-5 te davranışsal bozukluk kategorisinde değerlendirilen oyun bağımlılığının 9 tanı kriteri belirlenmiştir. Bireylerin oyun bağımlılığı tanısı alabilmesi için bu 9 kriterden en az 5 tanesinin en az 12 aylık sürede tekrarlanması gerektiği belirtilmektedir (APA, 2013). Bu kriterler şunlardır:

● Oyunlarla ilgili olarak zihnin sürekli meşgul olması,

●Oyun oynanmadığı zamanlarda huzursuzluk, can sıkıntısı ve içe kapanma yaşanması,

● Oyun oynamak için geçirilen sürenin her geçen gün artması,

● Oyun oynama konusunda kendini kontrol etmede başarısız olunması,

● Oyun oynama dışındaki tüm ilgi alanlarından ve eğlencelerden uzaklaşılması,

●Sürekli olarak oyun oynamanın neden olduğu psikososyal sorunların bilinmesine rağmen oyun oynanmaya devam edilmesi,

● Oyun oynama ile ilgili aile, arkadaş ve terapistlere sürekli yalan söylenmesi,

●Herhangi bir olumsuz durumdan kurtulmak ve uzaklaşmak için oyun oynanması,

● Oyun oynamak için iş, eğitim ve sosyal hayatın aksatılmasıdır.

Dünya Sağlık Örgütü (WHO)'nün Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması Tanı Kılavuzu (ICD)'nda oyun bağımlılığı ile ilgili tanı kriterleri ise şunlardır:

● Oyun oynamak için planlanan süreye uymada zorluk yaşanması,

● Oyun oynamanın bireylerin günlük yaşam aktivelerinin ve yaşamı için önemli faaliyetlerinin önüne geçmesi,

● Kişisel, ailevi, sosyal, eğitsel, mesleki ve özel pek çok alanda neden olduğu problemlerin görülmesine rağmen oyun oynamaya devam edilmesi ve süresinin arttırılması

● Sürekli olarak oyun oynama ihtiyacının hissedilmesidir (Gansner, 2019).

ICD'de belirtilen tanı kriterlerine göre bireylerin oyun bağımlısı olarak nitelendirilmesi için tıpkı DSM-5'te olduğu gibi bireylerin bu kriterleri en az 12 ay süreyle göstermesi gerekmektedir. Bu doğrultuda belirtileri gösterme periyodunun takip edilmesi gerektiği vurgulanmaktadır (Göldağ, 2018).

Oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde oyun bağımlılığı ile yaygınlık oranı %0.6 ile %15 arasında değişmektedir (Doğan-Keskin, 2019; Gentile, 2009; Poli ve Agrimi, 2012; Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016). Özellikle Asya ülkelerinde oyun bağımlılığı halk sağlığını olumsuz etkileyen önemli bir problem olarak değerlendirilmektedir (Byun ve ark., 2012; Hur, 2012). Mentzoni ve ark. (2011)'e göre İskandinav ülkelerinde yapılan araştırmada bireylerin oyun bağımlılığı gösterme düzeyleri %4,1 olarak belirlenirken benzer şekilde Avrupa'da ise bu oranın %4,2 olduğu görülmüştür (Kaess ve ark., 2014). Amerika'da yapılan araştırmada da özellikle gençlerin oyun bağımlılığına yakalanma düzeylerinin %15 civarında olduğu belirlenmiştir (Kandell, 1998; Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016).

Oyun bağımlılığı ile ilgili olarak yurt içinde yapılan çalışmalara baktığımızda ise yaygınlık oranının oldukça yüksek olduğu görülmektedir. Yalçın-Irmak (2014) tarafından yapılan 14-18 yaşları arasındaki 865 ergenin dijital oyun oynama davranışları çalışmasında da ergenlerin %28,8'inin oyun bağımlısı olduğu bulunmuştur. Balak (2016) tarafından yapılan 14-18 yaşları arasındaki 333 ergenin çevrimiçi oyun

bağımlılığının belirlenmesi çalışmasında da ergenlerin ortalama olarak %57,6'sının oyun bağımlısı olduğu ortaya konmuştur. Uslu (2019) tarafından yapılan 9. ve 11. sınıf kademesine devam eden 1268 ergenin internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığın belirlenmesi çalışmasında da ergenlerin ortalama %12,8'inin oyun bağımlısı olduğu belirtilmektedir.

İlgili alan yazında oyun bağımlılığına yönelik olarak yaygınlık oranlarının farklılık gösterdiği görülmektedir. Bu farklılığın ise oyun bağımlılığını belirleyen tanı ölçütlerinin, kullanılan ölçek ve envanterlerin, yapılan araştırma grubunun özelliklerinin ve araştırma yöntem ve tekniklerinin değişkenlik göstermesinden kaynaklandığı düşünülmektedir (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016).

Teknolojik gelişmelerin hızlı bir şekilde yaşanması ve gündelik yaşamın giderek dijitalleşmesi ile birlikte çocuklarının bu gelişim sürecinden geri kalmasını istemeyen ailelerin sosyo-ekonomik gelir düzeyine göre çocuklarına bir bilgisayar alması ile birlikte dijital oyun sektörü giderek önem kazanmaya başlamıştır. Özellikle internetin ve teknolojik alt yapıların güçlendirilmesi ile birlikte oyun sektörünün daha da globalleşmesine ve adeta yeni bir iş ve yaşam modeli olmasına neden olmaktadır (Lee, 2010).

Oyun sektörünün giderek daha dinamik ve yenilikçi bir yapıya bürünmesi oyun oynayan ergenlerin sayısının artmasını sağlamaktadır. Oyun oynayan ergenlerin sayısının artması da oyun oynamayan ergenler için bir teşvik kaynağı olmasına neden olmaktadır. Bu döngü zaman içerisinde ergenleri arasında önemli problemlerin yaşanmasına yol açmaktadır. Yaşanan bu problemlerin en önemlilerinden birisi de şüphesiz oyun bağımlılığıdır (Koçoğlu, 2019).

Oyun bağımlılığı, özellikle gençlerde görülen önemli bir davranış bozukluğu olarak değerlendirilmiştir. Bu problemin büyüklüğünü anlayan bazı ülkeler, bağımlılık ile mücadele edebilmek için terapi ve tedavi merkezleri oluşturmuşlardır. Özellikle Asya ülkelerinde kurulan bağımlılıkla mücadele kampları bu anlamda problemin ciddiye alındığını göstermektedir (Hur, 2012; Koo, Wati, Lee ve Oh, 2011; Lee, 2010).

Kuss, Griffiths ve Pontes (2017)'e göre çevrimdışı oyun bağımlılığı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı farklı iki kavram olarak değerlendirilmektedir. Farklı iki kavram olarak değerlendirildiğinden de tanılama ölçütlerinin farklılık gösterdiği düşünülmektedir. Öyle ki çevrimiçi oyun bağımlılığı daha çok internet tabanlı oyunlara yönelik bir davranışsal bozukluk olarak değerlendirilirken çevrimdışı oyun bağımlılığı hem internet tabanlı oynanan oyunları hem de internet gerektirmeyen oyunlara yönelik bir davranışsal bozukluk olarak değerlendirilmektedir. Bu doğrultuda çevrimdışı oyun bağımlılığının çevrimiçi oyun bağımlılığını da kapsadığı düşünülmektedir. Ayrıca çevrimiçi oyunların çevrimdışı olarak oynanan bilgisayar oyunlarından çok daha farklı bir yapısı bulunmaktadır. Öyle ki kullanıcıların aktif olarak katılım gösterebildikleri neredeyse tüm çevrimiçi oyunların aynı zamanda bir sohbet platformu bulunmaktadır. Kullanıcılar, teknolojik altyapıları gereğince çok kısa bir sürede oyunun diğer kullanıcıları ile etkileşim kurabilmekte ve oyunlarını birlikte oynayabilmektedirler. Çevrimiçi oyunların bu özelliği sayesinde kullanıcıların kendi sanal sosyal çevrelerini oluşturabildikleri görülmektedir (Büdük, 2018).

Alan yazına baktığımızda çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin farklı tanımlamalara rastlanılmaktadır. Kaya (2013)'ya göre çevrimiçi oyun bağımlılığı, internet altyapısı sayesinde kullanıcıların herhangi bir mekana bağlı olmaksızın tamamen sanal bir dünyada etkileşim içerisinde oldukları ve bu sanal dünyanın dışına çıktıklarında rahatsızlık yaşamaları olarak görülmektedir. İnan (2010)'a göre ise çevrimiçi oyun bağımlılığı, kullanıcıların internet üzerinde oynadıkları oyunlarından uzak duramamaları, oyun ile gerçek hayat arasında bir denge kuramamaları, oyunu düşünmekten kendilerini alıkoyamamaları ve gerçek yaşam aktiviteleri yapmak yerine oyun oynamayı yoğun bir şekilde tercih etmeleri olarak tanımlanmaktadır. Büdük (2018)'e göre ise çevrimiçi oyun bağımlılığı, kullanıcıların sanal bir şekilde sosyal etkileşim içerisinde oldukları ve kendi sanal dünyalarını gerçek dünyaya tercih ettikleri bir bağımlılık türü olarak tanımlanmaktadır. Alper, Aytan ve Ünlü (2015) tarafından yapılan tanımlamada da benzer şekilde çevrimiçi oyun bağımlılığının kullanıcıların çok kısa bir sürede sosyal etkileşim içerisine girerek kendi sanal çevrelerini oluşturabildikleri ve gerçek dünyadaki sosyal çevresinden uzaklaşabildikleri bir bağımlılık türü olduğu görülmektedir.

Yapılan tüm tanımlamalar değerlendirildiğinde çevrimiçi oyun, kullanıcıların herhangi bir mekan sınırlamasına gerek duymadan internet erişimlerinin oldukları her yerde oyun oynayabilmelerine olanak sağlamaktadır. Bu nedenle çevrimiçi oyun bağımlılığı, bireylerin gerçek yaşam aktivitelerini ihmal etmelerine, sanal dünyalarında sosyal etkileşim içerisinde olmayı tercih etmelerine ve oyuna dahil olmadıkları zamanlarda yoğun bir şekilde oyunu düşünmelerine, kendilerini keyifsiz hissetmelerine neden olmaktadır.

2.3.1. Çevrimiçi Oyun Oynama Nedenleri

Çevrimiçi oyunlar, aktif kullanan bireyler tarafından önemli bir medya ve iletişim aracı olarak kullanıldığından bireylerin başlangıçta vakit geçirmek için kullandıkları bir etkinlik olarak görülürken daha sonra yaşamlarında çok daha büyük etkilere neden olabilmektedir(İnal ve Kiraz, 2008). Çocuk ve ergenler için çevrimiçi oyun oynamanın en önemli nedenlerini eğlenme ve boş zamanı değerlendirme ihtiyaçları oluşturmaktadır (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008; İnal ve Çağıltay, 2005; Wan ve Chiou, 2006).

İlgili alan yazında yapılan çalışmalar bireylerin çevrimiçi oyunları tercih etmesinde çeşitli nedenlerin olduğunu göstermektedir. İnan (2010)'a göre, bireylerin tek başına oynadıkları bilgisayar oyunlarından yeteri kadar keyif alamamasından dolayı sosyal etkileşim kurabilecekleri çevrimiçi oyunları tercih ettikleri düşünülmektedir. Benzer şekilde Koo ve ark. (2011)'e göre de, kullanıcıların çevrimiçi olarak oynanan oyunlardan daha fazla keyif alması ve sosyal etkileşim içerisinde olabilmesinden dolayı çevrimiçi oyunları tercih ettikleri vurgulanmaktadır.

Bireylerin çevrimiçi olarak oynanan oyunları tercih etmesindeki bir diğer neden ise, yaşadıkları herhangi bir problem durumunda kendilerini rahatlatma isteğidir. Nitekim Yee (2006) tarafından yapılan çalışmada da bireylerin çevrimiçi olarak oynanan oyunları tercih etmelerinde baş edemedikleri herhangi bir problemle karşılaştıklarında bu durumdan uzaklaşmak istemeleri etkili olduğu görülmektedir. Benzer şekilde Horzum ve ark. (2008)'na göre de bireylerin sosyal yaşamlarında karşılaştıkları herhangi bir zorluk karşısında mücadele edemediklerinde çevrimiçi oyunları bir kaçış olarak gördükleri belirtilmektedir.

Yine Yee (2006) tarafından gerçekleştirilen araştırmada oyun oynamaya ilişkin motivasyon kaynakları incelenmiş ve üç temel faktör olduğu görülmüştür. Bu faktörler, "başarı", "sosyallik" ve "oyuna dalmak" şeklinde isimlendirilmektedir. Başarı faktörü ile birlikte kazanma arzusu, yükselme, gelişme ve rekabet etme istekleri de ifade edilmektedir. Yapılan diğer araştırmalar da bu bulguyu destekler niteliktedir (Griffiths, King ve Delfabbro, 2012; King ve Delfabbro, 2014; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

Çevrimiçi oyunların tercih edilmesindeki diğer nedenler ise, meydan okuma ve kendini ispat etme ihtiyacı (Griffiths ve Hunt, 1995; Sherry, Lucas, Greenberg ve Lachlan, 2006), sosyal iletişim kurma, sanal ortamdan keyif alma (Sherry ve ark., 2006), stresten uzaklaşma ve rahatlama (İnal ve Çağıltay, 2005; Wan ve Chiou, 2006), tekrarlanabilme yani başarısızlık durumunda en baştan başlayabilme ve uzun süre boyunca tek bir yere odaklanarak güncel sorunların unutulmasını sağlama (Kirriemuir 2002) şeklinde ifade edilmektedir.

2.3.2. Çevrimiçi Oyun Türleri

İlgili alan yazında çevrimiçi oyunların farklı türlerinin olduğu görülmektedir. Oyun oynayan grubun büyüklüğüne göre veya oyunun büyüklüğüne göre çevrimiçi olarak oynanan oyunların farklılık gösterdiği bilinmektedir (Mora-Cantallops ve Sicilia, 2018). Tablo 2.1.'de çevrimiçi olarak oynan oyun türleri belirtilmektedir.

Tablo 2.1 Çevrimiçi Oyun Türleri (Mora-Cantallops ve Sicilia, 2018)

Oyun Türü	Açıklaması
Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Birinci Şahıs Nişancı Oyunları	Çeşitli silah ve donanımlar ile yıkım yapılan oyunları kapsamaktadır.
Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu	Kesintisiz bir sunucu tarafından dünyadaki tüm oyuncuların katılabildiği ve çeşitli seviye görevlerin

	yapılmaya çalışıldığı savaş oyunlarını kapsamaktadır.
Devasa Çok Oyunculu Savaş Arenası (MOBA)	Çoğunlukla beşer kişilik iki takımın sanal bir savaş arenasında belirledikleri avatar karakterlerle birbirlerini yenmeye çalıştığı savaş oyunlarını kapsamaktadır.
Aksiyon Oyunları	Çeşitli seviye ve görevlerin yapılmaya çalışıldığı oyunları kapsamaktadır.
Spor Oyunları	Futbol, basketbol, araba yarışı gibi sporların sanal kopyalarının takımlar veya kişiler üzerinden kontrol edilmeye çalışıldığı oyunları kapsamaktadır.
Tur Tabanlı Strateji Oyunları	Yapılan hamlelerden sonra hamle sırasının karşı tarafa geçtiği düşünce ve strateji bazlı oyunları kapsamaktadır.
Mobil Oyunlar	Herhangi bir oyun türüne ait oyunun telefon, tablet gibi mobil cihazlarda oynanmasını sağlayan oyunları kapsamaktadır.

Ancak oyun türleri konusunda yapılan açıklamalarda herhangi bir bilimsel sınıflandırma olmadığı görülmektedir (Çakır 2013; İnal ve Kiraz 2008; Karaaslan 2015). Bu durum da oyun türlerine yönelik yapılan çalışmaların geçerliliğini düşürmektedir. İlgili alan yazında yer alan oyun türü tanımlamaları oyunun oynanma biçimi, tema ve oyun dünyası ile ilgili özellikleri oldukça karmaşık bir şekilde açıklanmaktadır. Bu nedenle de sistematik bir sınıflandırma olmadığı görülmektedir. Bu araştırma kapsamında da çeşitli araştırmalarda kullanılan oyun türleri bir araya getirilerek oyun türleri sınıflandırılmıştır.

Teknolojik altyapıların giderek gelişmesi ve kullanıcıların bağımlılıklarını sürdürebilecek oyun platformlarının zenginleşmesi ile birlikte çevrimiçi oyun bağımlılığı çağın en önemli problemlerinden biri haline gelmektedir.

2.3.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Sonuçları

İlgili alan yazın incelendiğinde çevrimiçi oyun bağımlılığının bireyler üzerinde hem psikolojik hem de fiziksel sorunlara neden olduğu vurgulanmaktadır. Bu sorunlardan en sık rastlanılanları, öğrenme bozuklukları, duyguları kontrol etmede problem, kaygı bozuklukları, sosyal ilişkilerde beceri kaybı veya sosyal fobi, şiddete eğilim, davranış sorunları, gözlerde bozulma, obezite, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu, ortopedik sorunlar ve gerçek ve hayali olanı ayırt etme noktasında yaşanan problemler olarak ifade edilmektedir (Demirhan-Sayın, 2016; Erboy, 2010; Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008).

Kim, Namkoong, Ku ve Kim (2008) tarafından gerçekleştirilen araştırmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında anlamlı ve pozitifi yönde bir ilişki olduğu görülmektedir. Benzer araştırmalar da bu bulguyu destekler niteliktedir (Demirtaş-Madran ve Ferligül-Çakıcı, 2014).

Griffiths (2005) ise bireylerde görülen tüm bağımlılıkların kendine has özellikleri olduğunu belirtmekle birlikte tüm bağımlılıklarda ortak görülen birtakım problemler olduğuna işaret etmektedir. Bunları ruh hali değişimleri, hoşgörünün azalması, çatışma davranışlarının artması ve geri çekilme belirtileri olarak açıklamaktadır.

Çevrimiçi oyun bağımlısı olan bireylerin zihinleri sürekli olarak oynadıkları veya o an oynayamadıkları oyunla meşguldür. Bu durum bireylerin günlük hayatlarında pek çok alanda problem ve çatışma yaşamalarına yol açabilmektedir (Demirhan-Sayın, 2016).

2.3.4. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yapılan Araştırmalar

Çevrimiçi oyun bağımlılığı, bireylerin yaşamlarında önemli problemlere neden olan bir bağımlılık türüdür. Bu nedenle çevrimiçi oyun bağımlılığı konusunda gerek yurt içinde gerekse yurt dışında çeşitli çalışmalar yapılmaktadır.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili yurt dışında yapılan çalışmalar incelendiğinde çalışmaların yoğunluklu olarak ergenler ve gençler ile gerçekleştirildiği görülmektedir.

Çin'de yapılan bir araştırmada 15-28 yaş aralığında 245 bireye ulaşılmış ve ergenlerinin yarısının çevrimiçi oyun bağımlılığı nedeniyle akademik başarılarının düşük olduğu, saldırganlık düzeylerinin arttığı ve gündelik yaşam aktivitelerinde problemler yaşadıkları sonucuna ulaşılmıştır (Lee, 2010). Benzer şekilde Jiang (2013) tarafından gerçekleştirilen ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ve akademik başarı arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmaya yaş ortalaması 18 olan 594 birey katılmıştır. Araştırma sonucunda Çin'de üniversite eğitimi alan öğrenciler ve ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı olanların, akademik başarılarının daha düşük olduğu görülmüştür.

Kim, Namkoong, Ku ve Kim (2008) tarafından, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık, öz denetim ve narsistik kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla gerçekleştirilen çalışmada, yaş ortalaması 21 olan 1471 çevrimiçi oyun kullanıcısına ulaşılmıştır. Araştırmanın sonucunda, çevrimiçi oyun bağımlısı olan ergenlerin saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu ortaya konmuştur. Aynı çalışmada çevrimiçi oyun bağımlısı olan ergenlerin kendini beğenme davranışının da diğer ergenlere göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Griffiths ve Hunt (1998) tarafından yapılan çalışmada 12-16 yaş arasında olan 387 ergene ulaşılmış ve çevrimiçi oyun bağımlısı olan ergenlerin saldırganlık davranışlarının daha fazla olduğu ve daha çabuk öfkelendikleri görülmüştür.

Griffiths ve ark. (2004) tarafından yapılan çalışmada ise, ergen ve yetişkin oyuncuların bağımlılık düzeyleri, oyun tercihleri ve oyun oynama süreleri karşılaştırılmıştır. 540 kişi üzerinden yürütülen araştırmanın sonuçlarına göre yaş grubu fark etmeksizin erkeklerin daha yüksek bağımlılık gösterdiği ve aile, iş ve eğitim

hayatlarının çevrimiçi oyunlardan daha fazla etkilendiği tespit edilmiştir.. Bununla birlikte ergenlerin daha fazla şiddet içerikli oyunları tercih ettiği ve yaş küçüldükçe oyuna harcanan sürenin arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Hur (2012), Kore'deki internet bağımlılığı araştırmalarından oluşan derleme çalışmasında da çevrimiçi oyun bağımlısı olan bireylerin aile ve sosyal hayatlarında daha fazla problem yaşadıkları sonucuna ulaşmıştır. Griffiths (2010) tarafından gerçekleştirilen çalışmada da, çevrimiçi oyun bağımlısı olan bireylerin kişiler arası iletişim düzeylerinin azaldığı ve sosyal anksiyete problemi yaşama düzeylerinin arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili olarak yurt içinde yapılan çalışmalar incelendiğinde, çevrimiçi oyun bağımlılığının ülkemizde yeni tanınmaya başlanan bir kavram olduğu ve alan yazındaki çalışma sayısının her geçen yıl arttığı görülmektedir. Yapılan çalışmalar değerlendirildiğinde, çevrimiçi oyun bağımlılığının ergenlerin ve yetişkinlerin yaşamlarında çeşitli problemlere neden olduğu bilinmektedir.

Kaya (2013) tarafından 25'i kız 302'si erkek olmak üzere toplam 327 lise öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirilen çalışmada, çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Araştırmada çevrimiçi oyun bağımlısı olan ergenlerin eğitim, aile ve sosyal yaşamlarının olumsuz etkilendiği belirtilmektedir. Çevrimiçi oyun oynama süresi diğerlerine oranla daha fazla olan ergenler, akademik konularda sorunlar yaşamakta, aileleri ile çatışmaktadırlar. Ayrıca şiddet içerikli oyun oynayan ergenlerde şiddet davranışlarına eğilim olduğu ifade edilmektedir. Balak (2016) tarafından 14-18 yaşları arasındaki 333 lise öğrencisinin katılımıyla yapılan ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmasında da, öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı arttıkça somatizasyon düzeylerinin arttığı görülmektedir. Balıkçı (2018) tarafından, 317'si kız, 308'i erkek olmak üzere toplam 625 lise öğrencisinin katılımıyla yapılan, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmasında da, çevrimiçi oyun bağımlılığı olan bireylerin saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Yılmaz (2019) tarafından 478 üniversite öğrencisinin katılımıyla yapılan araştırmada, çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile beden kitle algısı ve sosyal görünüş kaygısı arasındaki ilişkinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile vücut

kitle indeksleri arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu, oyun oynama süresi arttıkça vücut kitle indeksinin de arttığı görülmektedir.

Kılıç (2020)'ın dijital oyun bağımlılığı ile sosyal ve duygusal yalnızlık düzeylerini incelediği çalışma, 15-18 yaş aralığında yer alan 263 ergen öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda, dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür.

Dijital oyun bağımlılığı ve sosyal beceri arasındaki ilişkiyi inceleyen bir diğer araştırmada ise 10-14 yaş aralığındaki öğrencilerin oyun bağımlılıkları arttıkça sosyal becerilerinin azaldığı, arkadaşları ile ilişki kurmakta zorlandıkları ve yeni ortamlara girmekten çekindikleri sonucuna ulaşılmıştır (Atak, 2020). Keskin (2019) ise, dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlamlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmaya 5., 6., 7., ve 8. sınıf öğrencileri dahil edilmiştir. Araştırma kapsamında 604 ortaokul öğrencisine ulaşılmıştır. Araştırma sonucuna göre, dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlamlık ve bilinçli farkındalık arasında negatif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür.

Karabulut (2019) tarafından gerçekleştirilen araştırmada, dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç kapsamında yaş ortalaması 16.4 olan 336 ortaöğretim öğrencisi ile gerçekleştirilen araştırmada, oyun bağımlılığı yüksek olan öğrencilerin şiddet eğilimlerinin de yüksek olduğu görülmüştür.

Gerek yurt içinde gerekse yurt dışında çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar değerlendirildiğinde, çevrimiçi oyun bağımlılığının ergenlerde ve yetişkinlerde yeme alışkanlıklarının bozulması, akademik başarının düşmesi, saldırganca tutumların artması, eğitim, iş ve aile yaşantılarının zarar görmesi, sosyal anksiyete yaşanması ve görev ve sorumluluklarını yerine getirilememesi sonuçlarına ulaşıldığı görülmektedir. Bu doğrultuda çevrimiçi oyun bağımlılığı konusunda araştırma yapmanın bu konuda önleyici ve müdahale çalışmalarını destekleyeceği düşünülmektedir.

2.4. Akran İlişkileri

Ergenlik dönemi aile dışında sosyal ilişkilerin geliştiği ve akranların önem kazandığı bir dönemdir. Ergenler için aileden uzaklaşma sürecinde arkadaşları ve akranlarla kurulan ilişki destekleyicidir. Ayrıca ergenlerin akranları ile kurdukları ilişkiler, bir çok sosyal-duygusal becerinin öğrenilmesini sağlamaktadır.

Akran veya akran grubu, bireylerin tanıdığı herhangi birisinin olduğu bir grubu, kliği, mahalle arkadaşlığını, okul arkadaşlığını veya ortak hedefleri olan bir sportif faaliyet ekibini ifade etmek için kullanılan evrensel bir kavramdır (Yörük, 2019). Öyle ki Santrock (2017)'a göre ise akran veya akran grubu, benzer yaş ve olgunluk seviyesine sahip olan bireyleri veya bireyler topluluğunu ifade etmek için kullanılmaktadır.

Bayhan ve Işıtan (2010)'a göre ise akran veya akran grubu, aynı yaş grubundaki bireylerin yakın arkadaş olsun olmasın aynı etkinlik içerisinde bulunmaları durumunda oluşturdukları topluluk olarak tanımlanmaktadır. Öyle ki bireylerin yaşamlarının çeşitli dönemlerinde akran ilişkilerine ihtiyaç duyması gelişimlerinin bir parçası olarak görülmektedir. Özellikle ergenlik dönemi de bireylerin önceki dönemlerine göre ebeveynlerinden bağımsızlaşarak kendi akran grupları ile olan ilişkilerini güçlendirmeye çalıştığı yaşamın önemli bir dönemi olarak görülmektedir (Çırpan ve Çınar, 2013).

Ergenlik dönemi, ergenlerin kimlik gelişimi kazandıkları ve çevreleri ile sürekli etkileşim halinde oldukları bir dönemdir. Bu dönemde kurulacak akran ilişkilerinin olumlu olması da kimlik gelişimini olumlu yönde etkileyecektir. Ancak olumsuz akran ilişkilerinin kurulması durumunda da ergenlerin riskli davranışta bulunmalarına neden olabilmektedir. (Bayhan ve Işıtan, 2010).

Ergenlik döneminde kurulan akran ilişkilerinin olumlu ve olumsuz etkileri dikkate alındığında ilgili alan yazında olumlu akran ilişkilerinin ergenlerin uyum sağlamalarına, benlik saygılarını geliştirmelerine, akademik başarılarını yükseltmeye, daha mutlu olabilmelerine, başarılı romantik ilişkiler yürütmelerine, ebeveyn ilişkilerinin güçlenmesine, sosyalleşebilmelerine, güven ve aidiyet hissetmelerine,

cinsel kimlik gelişimlerine, başarılı kariyer gelişimine ve popülerliğe katkı sağladığı görülmektedir (Demir, Baran ve Ulusoy, 2005; Dinçer, 2008; Totan, 2008). Ergenlerin akran ilişkilerinden yoksun kalmaları durumunda ise saldırgan davranışların, suç işleme potansiyelinin, yalnızlığın, madde kullanımının, çatışmaların ve depresyon gibi psikolojik problemlerin görülme olasılığı artmaktadır (Erdem, Eke, Ögel ve Taner, 2006; Rabaglietti ve Ciairano, 2008). Bu doğrultuda ergenlerin olumlu gelişim özellikleri gösterebilmeleri için olumlu akran ilişkisi kurmaları gerektiği düşünülmektedir.

Çocukların akran ilişkileri ile ilgili düşüncelerinin içinde bulundukları gelişim dönemlerine göre değiştiği ve beklentilerinin farklılaştığı belirtilmektedir. Öyle ki gelişim dönemi açısından yaşamın en zorlu dönemi olarak değerlendirilen ergenlik döneminde de bu değişim oldukça açık bir biçimde görülmektedir. Bu değişim ile birlikte ergenler akranlarıyla iletişime daha fazla ihtiyaç duymaktadır. Akranlarıyla sağlıklı kişilerarası ilişkiler kurabilen ergenlerin genel iyilik halinin arttığı bilinmektedir (Bukowski, Hoza ve Boivin, 1993).

Ergenlerin kurdukları akran ilişkilerinin yapısında zaman içerisinde meydana gelen değişimler görülmektedir. Dunphy (1972) tarafından yapılan çalışmada akran ilişkilerinin gelişim dönemlerine göre farklılaştığı görülmektedir. Yapılan çalışmada, ergenlik dönemindeki akran ilişkilerindeki değişimin beş aşamalı bir süreci kapsadığı belirtilmektedir. Birinci aşamada, ergenlerin kalabalığa girmeden önceki dönemini kapsadığı ve bu dönemde ergenlerin genellikle hemcinsleri ile daha küçük gruplar içerisinde bulundukları; ikinci aşamanın, kalabalık arkadaş grubunun başlangıcı olduğu dönemi kapsadığı ve bu dönemde ergenlerin hemcinslerinden oluşan diğer gruplarla iletişim kurmaya başladıkları; üçüncü aşamada, ergenlerin kadın ve erkeklerden oluşan küçük gruplara katılmaya başladığı dönemi kapsadığı ve bu dönemde ergenlerin karşı cinsle iletişim kurmaya başladıkları görülmektedir. Dördüncü aşamada, ergenlerin kadın ve erkeklerden oluşan daha büyük gruplara katılmaya başladığı dönemi kapsadığı ve bu dönemde karşı cinsle daha yakın ilişki kurulabildiği görülmektedir. Beşinci ve son aşamada ise, ergenlerin daha yakın ilişkilerini belirlediği dönemi kapsadığı ve bu dönemde ergenlerin büyük gruptan uzaklaşarak daha yakın gördüğü ikili ilişkilerin sayısını arttırdığı görülmektedir (akt: Steinberg, 2007). Bir başka deyişle, bireylerin,

çocukluk döneminde hemcinslerinden olan arkadaşlarını tercih ederken ergenlik dönemine gelindiğinde karşı cinsle de etkileşim içerisine girdiği ve hem hemcinslerinden hem de karşı cinsten oluşan yakın ilişkilerini kurulduğu görülmektedir.

Ergenlik ve çocukluk döneminde kurulan akran ilişkilerinin etkileri yetişkinlik döneminde de devam etmektedir. Öyle ki çocukluk döneminde başarılı kurulan akran ilişkileri bireylerin yetişkinlik dönemindeki iş yaşantısında, sosyal yaşantısında ve aile yaşantısında daha sağlıklı ilişkiler yürütmesini sağlamaktadır. Bu doğrultuda çocukluk ve ergenlik döneminde akranları tarafından kabul edilmeyen, saldırganca özellikler gösteren, yakın ilişki kurmakta güçlük çeken ve herhangi bir akran grubuna dahil olamayan bireylerin yetişkinlik döneminde ciddi güçlükler yaşayabileceği belirtilmektedir (Santrock, 2017). Benzer şekilde Bukowski ve ark. (1993) tarafından yapılan çalışmada da, çocukluk ve ergenlik döneminde sağlıklı akran ilişkisi oluşturamayan bireylerin, yetişkinlik döneminde daha fazla duygusal ve davranışsal problem gösterdiği anlaşılmaktadır. Bu doğrultuda çocukluk ve ergenlik döneminde kurulacak akran ilişkilerine dikkat edilmesi ve önem verilmesi gerektiği düşünülmektedir.

Herhangi bir akran grubuna dahil olma ve dahil olduğu akran grubu tarafından beğenilme, takdir edilme, sevilme ve kabul edilme düşünceleri, ergenlerin gelişimleri için oldukça önemli görülmektedir. Akran grupları tarafından reddedilen ergenlerin, yaşamlarındaki stres ve kaygı düzeylerinin oldukça yüksek olduğu bilinmektedir. (Santrock, 2017). Aynı şekilde ergenlerin sosyal ve duygusal açıdan sağlıklı olarak gelişim göstermelerinde de başarılı kurulan akran ilişkilerinin etkili olduğu görülmektedir (Dishion ve Tipsord, 2011).

2.5. Akran İlişkileri ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki

Ergenlerin sosyal beceri ve kişilerarası ilişkilerinin gelişmesinde akranları ile kurdukları iletişim büyük önem taşımaktadır. Ancak internet ve bilgisayar oyunlarıyla normalden fazla vakit geçiren ergenlerin akran ilişkilerinde problem yaşadıkları görülmektedir (Moral ve Kumcağız, 2019; Ng ve Weimer-Hasting, 2005; Savcı, 2017;

Yücel, 2009). Bu nedenle ergenlerin oynadıkları kontrolsüz çevrimiçi oyunların gerçek yaşamda kurabilecekleri akran ilişkilerinde ve sağlıklı bir sosyal çevre oluşturmalarında güçlüklere neden olabileceği düşünülmektedir.

Alan yazın incelendiğinde internet bağımlılığı kavramı ile akran ilişkileri arasındaki ilişkiyi gösteren çalışmaların da bulunduğu görülmektedir. Öyle ki Young ve Case (2004) tarafından yapılan çalışmada, ergenlerin problemli internet kullanım düzeyi ile akran ilişki düzeyleri arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu anlaşılmaktadır. Bu çalışmada ergenlerin, problemli internet kullanım düzeyleri arttıkça kurdukları akran ilişki düzeylerinin azaldığı görülmektedir. Benzer şekilde Milani, Osualdella ve Di Blasio (2009) tarafından yapılan çalışmada da ergenlerin problemli internet kullanım düzeyleri arttıkça akran ilişki düzeylerinin azaldığı görülmektedir.

Selfhout, Branje, Delsing, ter Bogt ve Meeus (2009) tarafından yapılan çalışmada, ergenlerin internet bağımlılığı ile akran ilişkilerinin niteliği arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu anlaşılmaktadır. Öyle ki ilgili çalışmada ergenlerin internet bağımlılık düzeyleri arttıkça akran ilişkilerinin niteliğinin azaldığı görülmektedir. Yurt içinde yapılan çalışmalarda da benzer bulgulara rastlanmaktadır. Savcı ve Aysan (2016) tarafından yapılan çalışmada, ergenlerin akran ilişki düzeyleri arttıkça internet bağımlılık düzeylerinin azaldığı görülmektedir.

İlgili alan yazında internet bağımlılığının akran ilişkilerine olumlu katkıları olduğunu ortaya koyan çalışmalar da bulunmaktadır. Moral ve Kumcağız (2019) tarafından ergenlerde internet bağımlılığı ve akran ilişkileri arasındaki ilişkinin belirlenmesi amacıyla bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada aileleri ile problem yaşayan ergenlerin akran ilişkilerine daha fazla bağlı oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Aynı çalışmada, akranları ile internet aracılığıyla sürekli iletişim halinde olduğundan internet bağımlılık düzeylerinin de arttığı görülmektedir. Benzer şekilde, Büyükşahin-Çevik ve Çelikkaleli (2010) tarafından yapılan çalışmada da, internet bağımlılığı ile akran ilişkileri arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu belirtilmektedir. Bunun yanı sıra Esen ve Siyez (2011) tarafından yapılan çalışmada da, internet bağımlılığı ile ergenlerin yalnızlık düzeyleri arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu anlaşılmaktadır. Bu doğrultuda internet bağımlılığının akran ilişkilerine etkilerine ilişkin ilgili alan yazında farklı görüşlerin olduğu görülmektedir.

Yapılan çalışmalar genel olarak değerlendirildiğinde problemli internet kullanımının ergenlerin akran ilişkilerini olumsuz yönde etkilediği ancak akran ilişkisi konusunda yetersiz olan ve kendisini yalnız hisseden ergenlerin sosyalleşebilmelerini, kendilerini bir gruba ait hissedebilmeleri, problemlerini paylaşabilecek arkadaşlar edinebilmeleri ve kendilerini ifade edebilmeleri konularında olumlu yönde etkilediği düşünülmektedir. Alan yazında çevrimiçi oyun bağımlılığı ile akran ilişkilerinin niteliğini inceleyen bir çalışma bulunmamaktadır. Bu çalışma bu yönüyle alan yazına katkı sunması açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

BÖLÜM 3. YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada kullanılan araştırma modeli, tarama modellerinden ilişkisel tarama modelidir. İlişkisel tarama modelinin iki ya da daha çok sayıdaki değişken arasında herhangi bir değişim olup olmadığını ve değişiminin hangi düzeyde olduğunu belirlemek için kullanılan bir araştırma modelidir. Bu model, bir değişkendeki durumun bilinmesi halinde ötekinin kestirilmesine olanak sağlamaktadır (Karasar, 2018). Bu araştırmada, ilişkisel tarama modeli aracılığıyla lise öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile akran ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

3.2. Araştırma Grubu

Bu araştırma kapsamında, 2019-2020 eğitim öğretim yılında, İstanbul ili Ümraniye ilçesinde bulunan bir devlet lisesinde eğitim gören 200'ü kız, 199'u erkek olmak üzere 399 lise öğrencisine ulaşılmıştır ancak veriler kontrol edildiğinde 1 kişinin 18, 1 kişinin ise 19 yaşında olduğu görülmüş, normalliğin bozulmaması adına bu iki kişi ve hatalı veri dolduran 3 kişi analiz dışında bırakılmıştır. Bu doğrultuda araştırma grubunu, 14-17 yaş aralığında bulunan 394 lise öğrencisi oluşturmuştur. Araştırma grubunu oluşturan lise öğrencilerinin bağımsız değişkenlere ilişkin frekans ve yüzdelik değerleri Tablo 3.1'de gösterilmektedir.

Tablo 3.1 Lise Öğrencilerinin Bağımsız Değişkenlere İlişkin ve Yüzdelik Değerleri (N=394)

Değişken	Grup	f	%
Cinsiyet	Kadın	199	50.5
	Erkek	195	49.5
Yaş	14	82	20.8
	15	197	50.0
	16	104	26.4
	17	11	2.8
Oynanan Oyun Türleri	Çok oyunculu, internet üzerinden oynanan oyunlar	164	41.6
	Oyundaki karakterin gücü, hızı vb. geliştiği rol yapma oyunları	67	17.0
	Gerçek zamanlı strateji oyunları	144	36.6
	Sunucuya bağlı kalınarak oynanabilen çok katılımlı rol yapma oyunları	19	4.8
Oyun Oynama Amacı	Vakit geçirmek	341	86.5
	Sosyal İletişim Kurmak	24	6.1
	Kazanma Arzusu	29	7.4

Araştırmaya katılan lise öğrencilerinin bağımsız değişkenlerine ait özelliklerinin frekans ve yüzde değerlerinin gösterildiği Tablo 3.1.'de görüldüğü gibi, lise öğrencilerinin %50.5'i kız, %49.5'u erkektir. Katılan lise öğrencilerinin 82'si (%20.8) 14 yaşında, 197'si (%50) 15 yaşında, 104'ü (%26.4) 16 yaşında, 11'i (%2.8) 17 yaşındadır. Lise öğrencilerinin yaşları incelendiğinde en fazla katılımın 15 yaş grubundaki öğrencilerden oluştuğu görülmektedir (Ort=15,11, Ss=,757). Lise öğrencilerinin oynanan oyun türlerine göre 164'ü (%41,6) çok oyunculu internet üzerinden oynanan oyunları, 67'si (%17) oyundaki karakterin gücü, hızı vb. geliştiği rol yapma oyununu, 144'ü (%36,5) gerçek zamanlı strateji oyunlarını ve 19'u (%4.8) sunucuya bağlı kalınarak oynanabilen çok katılımlı rol yapma oyunlarını oynamaktadırlar. Araştırmaya katılan lise öğrencilerinin oyun oynama amaçları incelendiğinde 341'i (%86,5) vakit geçirmek, 24'ü (%6,1) arkadaş edinmek ve 29'u (%7.4) kazanma arzusu amacıyla oyun oynadıkları görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen "Kişisel Bilgi Formu", Kaya (2013) tarafından geliştirilen "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ve Atik ve ark. (2014) tarafından geliştirilen "Akran İlişkileri Ölçeği" kullanılmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından oluşturulan formda cinsiyet, yaş, oynan oyun türü, oyun oynama amacını öğrenmek için sorular yer almaktadır. Kişisel Bilgi Formu Ek-1' de sunulmaktadır.

3.3.2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Kaya (2013) tarafından lise öğrencileri için geliştirilmiştir. Ölçek, 9, 10, 11 ve 12. Sınıfa devam eden öğrenciler ile geliştirilmiştir. 142 maddeden oluşan taslak ölçek üç adımda 69 maddeye indirilmiş daha sonra 21 soruluk son halini almıştır. Ölçeğe uygulanan Açımlayıcı Faktör Analizi (AFA) sonucunda, ölçeğin üç boyutlu olduğu, tüm ölçek için hesaplanan Cronbach Alfa İç Tutarlılık Katsayısının 0,91 ve ölçeğin alt boyutlarına ilişkin Cronbach Alfa İç Tutarlılık Katsayılarının ise aksaklıklar alt boyutu için 0,90; başarı alt boyutu için 0,88; ekonomik kazanç alt boyutu için ise 0,83 olduğu tespit edilmiştir.

Ölçek 5'li (1=kesinlikle katılmıyorum, 2=Katılmıyorum, 3=Kararsızım, 4=Katılıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum) likert tipi bir ölçektir. Ölçeğin aksaklıklar, başarı, ekonomik kazanç olmak üzere üç alt boyutu vardır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı yüzünden kişinin hayatının ne kadar aksadığını ölçen 9 madde, çevrimiçi oyun oynayan bireylerin oyun içi başarı hislerini ölçen 8 madde ve oyuncuların oyunlardan kazanç elde edip etmediğini ölçen 4 maddeden oluşmaktadır (Kaya, 2013). Aksaklıklar alt boyutundan alınabilecek en düşük puan 9, en yüksek puan 45, başarı alt boyutundan alınabilecek en düşük puan 8, en yüksek puan 40 ve ekonomik kazanç alt boyutundan alınabilecek en düşük puan 4, en yüksek puan ise 20'dir. Ölçekten alınabilecek toplam puan ise 21 ile 105 arasında değişmektedir. Ölçekten alınan yüksek puanlar bireyin bağımlılık düzeyinin de yüksek olduğunu göstermektedir. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Ek-2' de sunulmaktadır.

3.3.3. Akran İlişkileri Ölçeği

Akran İlişkileri Ölçeği, 1994 yılında Bukowski, Hoza ve Boivin tarafından geliştirilmiş ve Atik ve ark. (2014) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçek, 14-19 yaş aralığındaki ortaöğretim öğrencilerinin katılımı ile uyarlanmıştır. Ölçeğe uygulanan Açımlayıcı Faktör Analizi (AFA) sonucunda, ölçeğin beş boyutlu olduğu, tüm ölçek için hesaplanan Cronbach Alfa İç Tutarlılık Katsayısının 0,85 ve ölçeğin alt boyutlarına ilişkin Cronbach Alfa İç Tutarlılık Katsayılarının ise birliktelik alt boyutu için 0,66; çatışma alt boyutu için 0,66; yardım alt boyutu için 0,86; koruma alt boyutu için 0,71 ve yakınlık alt boyutu için ise 0,83 olduğu tespit edilmiştir.

Ergenlerin akranlarıyla kurdukları ilişkileri incelemek amacıyla "birliktelik, çatışma, yardım, koruma, yakınlık" olarak bilinen 5 alt boyut ve 22 maddeden oluşmaktadır. Birliktelik boyutu bireyin akranı ile gönüllü olarak geçirdiği zamanın oranına "arkadaşım ve ben okuldan sonraları ve hafta sonları birbirimizin evine gideriz."; Çatışma boyutu arkadaşlıklardaki anlaşmazlıkların sıklığına "arkadaşıma yapmamasını söylediğim hâlde beni kızdırabilir veya canımı sıkabilir."; Yardım boyutu adaletsizliklere karşı diğerini savunma ve karşılıklı birbirlerine yardım etmeye "bir konuda başım sıkıştığında arkadaşım bana yardım eder."; Koruma boyutu sorunların üstesinden birlikte gelmeyi ilişkin duydukları güvene "eğer arkadaşım ya da ben ikimizden birini rahatsız edecek bir şey yaparsak, bunun üstesinden kolayca gelebiliriz." ve Yakınlık boyutu ise birbirine duygusal olarak bağlanmaya "eğer arkadaşım uzağa gitmek zorunda kalırsa onu özlerim." işaret etmektedir.

5'li likert tipi derecelendirme (1= doğru değil, 5=tamamen doğru) üzerinden yanıtlanmaktadır. Ölçek, boyutlar bazında değerlendirilebildiği gibi toplam puan alınarak da değerlendirilebilir. Katılımcılardan her madde üzerinde dikkatlice düşünmeleri ve arkadaşlıklarını derecelendirirken, şuan kendilerine yakın gördüğü bir arkadaşını düşünerek cevaplanması istenmektedir (Atik ve ark., 2014). Ölçekten alınabilecek puanlar yardım ve yakınlık alt boyutları için 5 ile 25 arasında değişirken birliktelik, çatışma ve koruma alt boyutları için 4 ile 20 arasında değişmektedir. Toplam ölçek puanından elde edilebilecek en yüksek puan 110 en düşük puan ise 22'dir. Ölçekten alınan yüksek puanlar bireyin akran ilişkilerinin niteliğinin yüksek olduğunu göstermektedir. Akran İlişkileri Ölçeği Ek-3' de sunulmaktadır.

3.4. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanması aşamasında ilk olarak araştırma grubu olarak belirlenen liseden veri toplama araçlarının kullanılabilmesi için İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü aracılığıyla dilekçe verilerek başvuruda bulunulmuş ve İstanbul ilinin Ümraniye ilçesindeki belirli liselerde veri toplama araçlarının kullanılabilmesi için izin alınmıştır. Daha sonra veri toplama araçlarının uygulanacağı okullun müdürü ve rehber öğretmeni ile görüşme yapılarak veri toplama araçlarının öğrencilere uygulanacağı gün ve saat belirlenmiş ve Ekim-Aralık 2019 tarihleri arasında veri toplama araçları gönüllülük esasına dayalı olarak araştırmacı tarafından öğrencilere uygulanmıştır. Uygulama öncesinde öğrencilere araştırmanın amacı, uygulanacak ölçekler ve gizlilik hakkında bilgi verilmiştir. Araştırmada kullanılan "Kişisel Bilgi Formu", "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ve "Akran İlişkileri Ölçeği" katılımcılara aynı form içinde verilerek tek seferde uygulanmıştır.

3.5. Ölçeklerin Araştırma İçin Güvenirlik Analizi

Araştırmada kullanılan ölçeklerin Alpar (2017)'a göre araştırmanın uygulama aşamasında toplanan veriler için güvenilir olması gerekmektedir. Bu doğrultuda araştırma kapsamında kullanılan ölçeklerin güvenirlik analizinin yapılabilmesi için Cronbach Alpha değeri hesaplanmıştır. Cronbach Alpha (α), araştırmalarda kullanılan ölçeklerdeki maddelerin iç tutarlılığının ve maddelerin birbiri ile uyumlu olup olmadığının belirlenmesi amacıyla kullanılan istatistiksel bir yöntemdir. Öyle ki uygulanan ölçeklerin güvenirlik katsayısı 0 ile .40 arasında bir değer alırsa kullanılan ölçeğin güvenilir olmadığı, 40 ile .60 arasında bir değer alırsa düşük güvenirlikte bir ölçek olduğu, .60 ile .80 arasında bir değer alırsa güvenilir bir ölçek olduğu ve .80 ile 1 arasında bir değer alırsa yüksek güvenilirlikte bir ölçek olduğu anlaşılmaktadır (Alpar, 2017).

Araştırma kapsamında kullanılan Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Akran İlişkileri Ölçeği'nin Cronbach Alpha yöntemi ile belirlenen güvenirlik analizi sonuçları Tablo 3.2.'de belirtilmiştir.

Tablo 3.2 Araştırmalarda Kullanılan Ölçeklerin Güvenilirlik Analizlerine İlişkin Alfa (α) Katsayıları

Ölçek	**Madde Sayısı**	**Alpha**
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	21	.916
Aksaklıklar Alt Boyutu	9	.847
Başarı Alt Boyutu	8	.896
Ekonomik Kazanç Alt Boyutu	4	.707
Akran İlişkileri Ölçeği	22	.897
Birliktelik	4	.630
Çatışma	4	.622
Yardım	5	.896
Koruma	4	.728
Yakınlık	5	.883

Elde edilen değerlere göre kullanılan Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .916 olarak hesaplanmıştır. Bu doğrultuda Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin araştırma kapsamında yüksek güvenirlikte olduğu anlaşılmaktadır. Akran İlişkileri Ölçeğinin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı ise .897 olarak hesaplanmıştır. Aynı şekilde Akran İlişkileri Ölçeğinin de araştırma kapsamında yüksek güvenirlikte olduğu anlaşılmaktadır.

3.6. Verilerin Çözümlenmesi ve Yorumlanması

Araştırmada elde edilen veriler bilgisayar ortamına aktarılarak bir istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri bağımlı değişkenler, lise öğrencilerinin cinsiyeti, yaşı, oynanan oyun türleri ve oyun oynanma amaçları bağımsız değişkenler olarak kabul edilmiştir.

Öncelikle bağımlı değişkenlerin normalliğini test etmek için uç değerler incelenmiş, değişkenlerin basıklık ve çarpıklık değerleri kontrol edilmiştir. Normal dağılım için basıklık ve çarpıklık değerlerinin +1 ve –1 arasında olması gerekir (Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2016). Veriler incelendiğinde tüm verilerin bu koşulu sağladığı görülmüştür. Verilerin basıklık ve çarpıklık değerlerine ait bilgilere Tablo 3.3.'te yer verilmiştir

Tablo 3.3 Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Akran İlişkileri Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler ve Normallik Analizi

Değişken	$\bar{X}$	SS	Max	Min	Basıklık katsayısı	Çarpıklık Katsayısı	Kolmogrov-Smirnov
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanı	59.97	17.32	105	21	-.02	.34	.000
Akran İlişkileri Ölçeği Toplam Puanı	75.32	15.48	110	22	.81	-.87	.036

Tek değişkenli normallik incelemesi için yapılan Kolmogrov-Smirnov testine göre verilerin normal dağılım göstermediği görülmüştür. Ancak, Çokluk ve ark. (2016), örneklem büyüklüğü yükseldikçe küçük farkların manidar çıkma olasılıklarının artma eğilimi göstereceğini belirtmişler ve basıklık ve çarpıklık değerlerinin +1 ile –1 arasında kalmasının, dağılımın normalden aşırı sapma göstermediğinin kanıtı olarak kabul etmişlerdir. Ayrıca normal Q-Q grafiği incelenmiş ve grafikte noktaların 45 derecelik doğru üzerinde veya yakın bir durumda olduğu (Büyüköztürk, 2011; Can, 2017) görülmüştür. Yapılan tüm analizler doğrultusunda verilerin normal dağılıma uygun olduğuna karar verilmiştir.

Araştırmaya katılan lise öğrencilerine uygulanan Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Akran İlişkileri Ölçeğinden alınan puanlara yönelik betimleyici istatistik sonuçları da Tablo 3.3.'te yer almaktadır.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği 21 maddeden oluşmakta ve ölçekten alınabilecek en düşük puan 21, en yüksek puan 105'tir. Bu ölçekten alınacak puanların yüksek olması çevrimiçi oyun bağımlılığın yüksek olduğu, puanların düşük olması ise çevrimiçi oyun bağımlılığın düşük olduğu anlamına gelmektedir. Araştırmaya katılan lise öğrencilerinin ortalama çevrimiçi oyun bağımlılık puanının ölçekten alınabilecek puanların ortasında olduğu Tablo 4.1.'de görülmektedir ($\bar{X}_{\text{çevrimiçi oyun bağımlılığı}}$ =59.97±17,32).

Akran İlişkileri Ölçeği 22 maddeden oluşmakta ve ölçekten alınabilecek en düşük puan 22, en yüksek puan 110'dur. Bu ölçekten alınacak puanların yüksek olması akran ilişkilerinin yüksek olduğu, puanların düşük olması ise akran ilişkilerinin düşük

olduğu anlamına gelmektedir. Araştırmaya katılan lise öğrencilerinin ortalama akran ilişkileri puanının ölçekten alınabilecek puanların ortasında olduğu Tablo 4.1.'de görülmektedir ($\overline{X}_{\text{Akran ilişkileri}} = 75.32 \pm 15.48$).

Bağımlı değişkenin bağımsız değişkenlerin her bir düzeyinde normallik değerlerinin incelenmesinde de aynı sıra izlenmiştir. Her bir değişkenin öncelikle çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği sonrasında akran ilişkileri ölçeği toplam puanları açısından uç değerleri ve basıklık çarpıklık dereceleri incelenmiştir. Bağımsız değişkenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğine göre basıklık ve çarpıklık değerlerine ait bilgilere Tablo 3.4.'te yer verilmiştir.

Tablo 3.4 Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Ortalama Puanlarının Bağımsız Değişkenler Bakımından Normallik Analizi

Değişken		**Basıklık katsayısı**	**Çarpıklık katsayısı**
Cinsiyet	Kadın	.15	.43
	Erkek	-.07	.29
Yaş	14	-.06	.36
	15	-.13	.41
	16	.09	.11
	17	-.56	-.08
Oynanan Oyun Türü	Çok oyunculu, internet üzerinden oynanan oyunlar	-.46	.06
	Oyundaki karakterin gücü, hızı vb. geliştiği rol yapma oyunları	.07	.45
	Gerçek zamanlı strateji oyunları	.31	.57
	Sunucuya bağlı kalınarak oynanabilen çok katılımlı rol yapma oyunları	-.44	-.16
Oyun Oynama Amacı	Vakit geçirmek	.00	.35
	Sosyal İletişim Kurmak	1.28	.91
	Kazanma Arzusu	.20	-.41

Tablo 3.4'te görüldüğü gibi yapılan analiz sonucunda veriler incelendiğinde, oyun oynama amacı hariç tüm değişkenlerin, çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğine göre normallik koşulunu sağladığı görülmüştür.

Bağımsız değişkenlerin akran ilişkileri ölçeğine göre basıklık ve çarpıklık değerlerine ait bilgilere Tablo 3.5'te yer verilmiştir.

Tablo 3.5 Akran İlişkiler Ölçeği Ortalama Puanlarının Bağımsız Değişkenler Bakımından Normallik Analizleri

Değişken		**Basıklık Katsayısı**	**Çarpıklık Katsayısı**
Cinsiyet	Kadın	1.70	-1.16
	Erkek	.50	-.67
Yaş	14	.69	-.77
	15	.63	-.87
	16	1.76	-1.12
	17	2.17	-1.69
Oynanan Oyun Türü	Çok oyunculu, internet üzerinden oynanan oyunlar	.73	-.93
	Oyundaki karakterin gücü, hızı vb. geliştiği rol yapma oyunları	.60	-.63
	Gerçek zamanlı strateji oyunları	1.36	-.98
	Sunucuya bağlı kalınarak oynanabilen çok katılımlı rol yapma oyunları	.41	-.68
Oyun Oynama Amacı	Vakit geçirmek	1.04	-.91
	Sosyal İletişim Kurmak	-.86	-.08
	Kazanma Arzusu	-.10	-.84

Tablo 3.5'te görüldüğü gibi yapılan analiz sonucunda veriler incelendiğinde, bağımsız değişkenlerin akran ilişkileri ölçeğine göre normallik koşulunu sağlamadıkları görülmüştür.

Tüm bu analizlerin ardından araştırma kapsamında kullanılacak verilerin analizinde ve bulguların belirlenmesinde aşağıdaki testlerin kullanılmasına karar verilmiştir.

- Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı (aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç) puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla Bağımsız Örneklemler için t testi uygulanmıştır.

- Lise öğrencilerinin akran ilişkileri (birliktelik, çatışma, yardım, koruma, yakınlık) puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla Mann-Whitney U testi uygulanmıştır.

- Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı (aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç) puanlarının yaş ve oyun türü değişkenine göre anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla ANOVA testi uygulanmıştır.

- Lise öğrencilerinin akran ilişkileri (birliktelik, çatışma, yardım, koruma, yakınlık) puanlarının yaş ve oynanan oyun türleri değişkenlerine göre anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla Kruskal-Wallis testi uygulanmıştır.

- Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı (aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç) ve akran ilişkileri (birliktelik, çatışma, yardım, koruma, yakınlık) puanlarının oyun oynama amacı değişkenlerine göre anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla Kruskal-Wallis testi uygulanmıştır.

- Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı (aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç) ve akran ilişkileri (birliktelik, çatışma, yardım, koruma, yakınlık) puanları arasında anlamlı bir ilişkinin olup olmadığını incelemek amacıyla Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon analizi uygulanmıştır.

- Araştırmada yapılan tüm istatistiksel analizlerde anlamlılık düzeyi $p<.05$ olarak belirlenmiştir. Anlamlılık değerinin .05'ten küçük olması bağımlı değişkenler ile bağımsız değişkenler arasındaki farklılığın ve ilişkinin anlamlı olduğunu göstermiştir.

BÖLÜM 4. BULGULAR VE YORUM

4.1. Bulgular

Araştırmanın bulgular bölümünde, öncelikle çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarında cinsiyet, yaş, oynanan oyun türleri ve oyun oynama amacı değişkenlerine göre anlamlı farklılık olup olmadığı incelenmektedir. Daha sonra akran ilişkileri puanlarında cinsiyet, yaş, oynanan oyun türleri ve oyunun oynanma amacı değişkenlerine göre anlamlı farklılık olup olmadığı incelenmektedir. Son olarak çevrimiçi oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri puanları arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığı incelenmektedir. Bulgular ve bunlara ait sonuçlar, araştırmanın amaçlarına uygun bir sıra ile tablolar halinde, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

4.1.1. Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanlarının Bağımsız Değişkenler Açısından Farklılaşmasına Yönelik Bulgular

Bu bölümde araştırmaya katılan lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık toplam ve alt boyutları puanlarının cinsiyet, yaş, oynanan oyun türleri ve oyun oynama amaçları değişkenleri açısında farklılaşmasına yönelik bulgular açıklamaları ile gösterilmiştir.

Tablo 4.1 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik t Testi Sonuçları (N=394)

	Cinsiyet	**N**	$\bar{X}$	**SS**	**Shx**	**t**	**p**
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	Kadın	199	47.01	17.11	1.21	-3.485	.001*
	Erkek	195	53.01	17.02	1.21		
Aksaklıklar Alt Boyutu	Kadın	199	17.88	7.81	.55	-1.609	.108
	Erkek	195	19.14	7.77	.55		
Başarı Alt	Kadın	199	22.57	8.68	.61	-3.238	.001*

Boyutu	Erkek	195	25.40	8.67	.62		
Ekonomik Kazanç Alt Boyutu	Kadın	199	6.55	3.08	.21	-5.204	.000*
	Erkek	195	8.45	4.08	.29		

*p<.05

Aritmetik ortalamalar arasındaki farkın test edilmesinden önce dağılımların varyanslarının homojen olup olmadığını test etmek amacıyla ilk önce Levene testi yapılmış ve varyansların homojen olduğu saptanmıştır. Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını incelemek için uygulanan t testi Tablo 4.1.'de gösterilmiştir. Test sonucunda kızların ve erkeklerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre farklılaştığına ulaşılmıştır (t=-3.48, p<.05). Kız ve erkek ergenlere ait ortalamalara bakıldığında erkeklerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanlarının ($\overline{X}$=53.01) kızların çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanlarından ($\overline{X}$=47.01) yüksek olduğu görülmektedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutlarına bakıldığında ise başarı (t=-3.23, p<.05) ve ekonomik kazanç (t=-5.20, p<.05) alt boyut puanlarının cinsiyete göre farklılaştığı görülürken, aksaklıklar (t=-1.60, p>.05) alt boyut puanında anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Kız ve erkek ergenlere ait ortalamalara bakıldığında erkeklerin başarı alt boyutu ve ekonomik kazanç alt boyutu puanlarının kızların başarı ve ekonomik kazanç alt boyutu puanlarından yüksek olduğu görülmektedir.

Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıklarında yaş değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır. Öğrencilere ait aritmetik ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 4.2'te, ANOVA sonuçları da Tablo 4.3'te verilmiştir.

Tablo 4.2 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Aritmetik Ortalama ve Standart Sapma Değeri (N=394)

	Yaş	**n**	$\bar{X}$	***SS***
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	14	82	47.12	14.96
	15	197	50.07	18.64
	16	104	51.72	16.75
	17	11	53.18	12.10
Aksaklıklar Alt Boyutu	14	82	17.24	7.31
	15	197	18.99	8.29
	16	104	18.50	7.38
	17	11	19.27	6.06
Başarı Alt Boyutu	14	82	23.14	7.86
	15	197	23.55	9.05
	16	104	25.24	9.00
	17	11	25.72	7.57
Ekonomik Kazanç Alt Boyutu	14	82	6.73	2.80
	15	197	7.52	3.93
	16	104	7.97	3.95
	17	11	8.18	3.31

$p<.05$

Tablo 4.3 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik ANOVA Sonuçları (N=394)

	Varyansın Kaynağı	**Kareler Toplamı**	**Sd**	**Kareler Ortalaması**	**F**	**p**
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	Gruplar Arası	1099.687	3	366.562	1.225	.300
	Gruplar İçi	116683.188	390	299.188		
	Toplam	117782.876	393			
Aksaklıklar Alt Boyutu	Gruplar Arası	184.170	3	61.390	1.006	.390
	Gruplar İçi	23800.289	390	61.026		
	Toplam	23984.459	393			
Başarı Alt	Gruplar Arası	291.640	3	97.213	1.263	.287

Boyutu	Gruplar İçi	30028.106	390	76.995		
	Toplam	30319.746	393			
Ekonomik Kazanç Alt Boyutu	Gruplar Arası	76.754	3	25.585	1.852	.137
	Gruplar İçi	5387.744	390	13.815		
	Toplam	5464.497	393			

Yukardaki tabloda Tablo 4.3'te lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının yaş değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelemek amacıyla yapılan ANOVA testi gösterilmiştir. Test sonucunda lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanlarının yaşa göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır ($F(3, 390)=1.225$; $p>.05$). Çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutlarına bakıldığında da aksaklıklar ($F(3, 390)=1.006$; $p>.05$), başarı ($F(3, 390)=1.263$; $p>.05$). ve ekonomik kazanç ($F(3, 390)=1.852$; $p>.05$) alt boyutları için farklılaşma olmadığı görülmüştür.

Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıklarında oynanan oyun türleri değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır. Öğrencilere ait aritmetik ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 4.4'te, ANOVA sonuçları da Tablo 4.5'te verilmiştir.

Tablo 4.4 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Oynanan Oyun Türleri Değişkenine Göre Aritmetik Ortalama ve Standart Sapma Değerleri (N=394)

	Oyun Türü	**N**	$\bar{X}$	***SS***
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	Çok Oyunculu, İnternet Üzerinden	164	50.30	15.82
	Oyundaki Karakterin Gücü, Hızı vb. Geliştiği Rol Yapma	67	50.70	19.51
	Gerçek Zamanlı Strateji	144	48.90	17.82
	Sunucuya Bağlı Kalınarak Çok Katılımlı Rol Yapma	19	52.31	18.35
Aksaklıklar Alt Boyutu	Çok Oyunculu, İnternet Üzerinden	164	18.68	7.30
	Oyundaki Karakterin Gücü, Hızı vb. Geliştiği Rol Yapma	67	19.31	8.69

	Gerçek Zamanlı Strateji	144	17.55	7.85
	Sunucuya Bağlı Kalınarak Çok Katılımlı Rol Yapma	19	21.42	7.97
Başarı Alt Boyutu	Çok Oyunculu, İnternet Üzerinden	164	24.18	8.18
	Oyundaki Karakterin Gücü, Hızı vb. Geliştiği Rol Yapma	67	23.77	9.27
	Gerçek Zamanlı Strateji	144	23.95	9.12
	Sunucuya Bağlı Kalınarak Çok Katılımlı Rol Yapma	19	23.00	9.96
Ekonomik Kazanç Alt Boyutu	Çok Oyunculu, İnternet Üzerinden	164	7.49	3.38
	Oyundaki Karakterin Gücü, Hızı vb. Geliştiği Rol Yapma	67	7.61	4.23
	Gerçek Zamanlı Strateji	144	7.39	3.88
	Sunucuya Bağlı Kalınarak Çok Katılımlı Rol Yapma	19	7.89	3.78

p<.05

Tablo 4.5 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Oynanan Oyun Türleri Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik ANOVA Sonuçları (N=394)

	Varyansın Kaynağı	**Kareler Toplamı**	**Sd**	**Kareler Ortalaması**	**F**	**p**
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	Gruplar Arası	330.053	3	110.018	.365	.778
	Gruplar İçi	117452.823	390	301.161		
	Toplam	117782.876	393			
Aksaklıklar Alt Boyutu	Gruplar Arası	340.342	3	113.447	1.871	.134
	Gruplar İçi	23644.117	390	60.626		
	Toplam	23984.459	393			
Başarı Alt Boyutu	Gruplar Arası	28.304	3	9.435	.121	.947
	Gruplar İçi	30291.442	390	77.670		
	Toplam	30319.746	393			
Ekonomik Kazanç Alt	Gruplar Arası	5.366	3	1.789	.128	.944
	Gruplar İçi	5459.131	390	13.998		

Boyutu	Toplam	5464.497	393

Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının oynanan oyun türü değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelemek amacıyla yapılan ANOVA testi Tablo 4.5.'te gösterilmiştir. Test sonucunda lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının oynanan oyun türüne göre fark olmadığı görülmektedir (F(3, 390)=.365; p>.05). Çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutlarına bakıldığında da aksaklıklar (F(3, 390)=1.871; p>.05), başarı (F(3, 390)=.121; p>.05). ve ekonomik kazanç (F(3, 390)=.128; p>.05) alt boyutları için farklılaşma olmadığı görülmüştür. Bir diğer deyişle çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam ve alt boyut puanlarında oynanan oyun türünün herhangi bir etkisi görülmediği söylenebilmektedir.

Tablo 4.6 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Oyun Oynama Amacı Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Kruksal-Wallis Sonuçları (N=394)

	Oyun Oynama Amacı	**N**	**Sıra Ort.**	X^2	**Sd**	**p**
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	Vakit Geçirmek	341	188.76	16.943	2	.000*
	Sosyal İletişim Kurmak	24	229.46			
	Kazanma Arzusu	29	273.84			
Aksaklıklar Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	341	188.41	17.183	2	.000*
	Sosyal İletişim Kurmak	24	239.08			
	Kazanma Arzusu	29	270.00			
Başarı Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	341	192.08	6.574	2	.037*
	Sosyal İletişim Kurmak	24	216.83			
	Kazanma Arzusu	29	245.26			
Ekonomik Kazanç Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	341	188.07	21.066	2	.000*
	Sosyal İletişim Kurmak	24	228.65			
	Kazanma Arzusu	29	282.60			

p<.001

Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının oyun oynama amacına göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelemek amacıyla yapılan Kruskal-Wallis

testi Tablo 4.6.'da gösterilmiştir. Test sonucunda lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanlarının oyun oynama amacına göre farklılaştığına ulaşılmıştır (X^2(sd=2,N=394)=16.943, p<.001) Çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutlarına bakıldığında da aksaklıklar (X^2(sd=2,N=394)=17.183, p<.001), başarı (X^2(sd=2,N=394)=6.574, p<.001) ve ekonomik kazanç (X^2(sd=2,N=394)=21.066, p<.001) alt boyutları için de farklılaşma olduğu görülmüştür.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam ve alt boyut puanları ve oyun oynama amacı puan ortalamaları açısından gruplar arası farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek amacıyla Post-Hoc analizi tekniklerine geçilmiştir. Hangi tekniğin kullanılacağını belirlemek için Levene testi ile grup dağılımlarının homojen olup olmadığına bakılmış ve varyansların homojen olmadığı görülmüştür. Varyansların homojen olmaması durumunda sıklıkla kullanılan ve alpha tipi hataya karşı duyarlı olan Tamhane's T2 testi ile karşılaştırma analizi yapılmıştır.

Tablo 4.7 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Oyun Oynama Amacı Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Tamhane's T2 Sonuçları

	Oyunun Oynanma Amacı(i)	**Oyunun Oynanma Amacı(j)**	**Xi-Xj**	**Shx**	**p**
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	Vakit Geçirmek	Sosyal İletişim Kurmak	-6.95	3.64	.188
		Kazanma Arzusu	13.20	3.53	.002*
	Sosyal İletişim Kurmak	Vakit Geçirmek	6.95	3.64	.188
		Kazanma Arzusu	-6.25	4.90	.504
	Kazanma Arzusu	Vakit Geçirmek	13.20	3.53	.002*
		Sosyal İletişim Kurmak	6.25	4.90	.504
Aksaklıklar Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	Sosyal İletişim Kurmak	-3.74	1.87	.162
		Kazanma Arzusu	-5.45	1.48	.002*
	Sosyal İletişim Kurmak	Vakit Geçirmek	3.74	1.87	.162
		Kazanma Arzusu	-1.71	2.32	.845
	Kazanma Arzusu	Vakit Geçirmek	5.46	1.48	.002*
		Sosyal İletişim Kurmak	1.71	2.32	.845
Başarı Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	Sosyal İletişim Kurmak	-1.99	1.53	.496
		Kazanma Arzusu	-4.22	1.88	.094

	Sosyal İletişim Kurmak	Vakit Geçirmek	1.99	1.53	.496
		Kazanma Arzusu	-2.21	2.33	.722
	Kazanma Arzusu	Vakit Geçirmek	4.21	1.88	.094
		Sosyal İletişim Kurmak	2.21	2.33	.722
Ekonomik Kazanç Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	Sosyal İletişim Kurmak	-1.21	.84	.411
		Kazanma Arzusu	-3.52	.85	.001*
	Sosyal İletişim Kurmak	Vakit Geçirmek	1.21	.84	.411
		Kazanma Arzusu	-2.31	1.16	.150
	Kazanma Arzusu	Vakit Geçirmek	3.52	.85	.001*
		Sosyal İletişim Kurmak	2.31	1.16	.150

Tablo 4.7'de yapılan lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam ve alt boyutları puanlarının oyun oynama amacı değişkenine yönelik yapılan Tamhane's T2 sonuçları görülmektedir. Bu test sonuçlarına göre, vakit geçirmek amacıyla oyun oynayan lise öğrencileri ile kazanma arzusu için oyun oynayan lise öğrencileri arasındaki farkın anlamlı olduğu görülmüştür. Kazanma arzusu amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanlarının (X^2 (Sd=2, n=394)=16.943), aksaklıklar (X^2 (Sd=2, n=394)= 17.183) ve ekonomik kazanç (X^2 (Sd=2, n=394)= 21.066) alt boyutları puanlarının vakit geçirmek amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

4.1.3. Lise Öğrencilerinin Akran İlişkileri Puanlarının Bağımsız Değişkenler Açısından Farklılaşmasına Yönelik Bulgular

Bu bölümde araştırmaya katılan lise öğrencilerinin akran ilişkileri toplam ve alt boyutları puanlarının cinsiyet, yaş, oynanan oyun türleri ve oyunun oynanma amaçları değişkenleri açısında farklılaşmasına yönelik bulgular açıklamaları ile gösterilmiştir.

Tablo 4.8 Lise Öğrencilerinin Akran İlişkileri Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Mann-Whitney U Testi Sonuçları (N=394)

	Cinsiyet	**n**	**Sıra Ort.**	**Sıra Toplamı**	**Mann-Whitney U**	**p**
Akran İlişkileri Toplam Puan	Kadın	199	223.07	44391.00	14314.000	.000*
	Erkek	195	171.41	33424.00		
Birliktelik Alt Boyutu	Kadın	199	204.75	40746.00	17959.000	.200
	Erkek	195	190.10	37069.00		
Çatışma Alt Boyutu	Kadın	199	200.89	39978.00	18727.000	.549
	Erkek	195	194.04	37837.00		
Yardım Alt Boyutu	Kadın	199	223.16	44409.50	14295.500	.000*
	Erkek	195	171.31	33405.50		
Koruma Alt Boyutu	Kadın	199	215.74	42931.50	15773.500	.001*
	Erkek	195	178.89	34883.50		
Yakınlık Alt Boyutu	Kadın	199	226.69	45112.00	32703.000	.000*
	Erkek	195	167.71	32703.00		

p<.001

Lise öğrencilerinin akran ilişkileri toplam ve alt boyutları puanlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını incelemek için uygulanan Mann-Whitney U testi Tablo 4.8.'de gösterilmiştir. Test sonucunda kızların ve erkeklerin akran ilişkileri (Sıra Ortalaması$_{erkek}$=171,41 ve Sıra Ortalaması$_{Kadın}$=223,07) puanlarının cinsiyete göre farklılaştığına ulaşılmıştır (U=14314.000, p<.001). Erkeklerin akran ilişkileri puanlarından yüksek olduğu görülmektedir. Akran ilişkileri ölçeğinin alt boyutlarına bakıldığında ise yardım (Sıra Ortalaması$_{erkek}$=171.31 ve Sıra Ortalaması$_{Kadın}$=223.16), koruma (Sıra Ortalaması$_{erkek}$=178.89 ve Sıra Ortalaması$_{Kadın}$=215.74) ve yakınlık (Sıra Ortalaması$_{erkek}$=167.71 ve Sıra Ortalaması$_{Kadın}$=226.69) alt boyutlarında kız öğrencilerin puanlarının erkek öğrencilerden farklılaştığı görülmektedir. Farklılaşma kız öğrenciler lehinedir.

Tablo 4.9 Lise Öğrencilerinin Akran İlişkileri Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Yaş Değişkenlerine Göre Farklılaşmasına Yönelik Kruskal-Wallis Sonuçları (N=394)

	Yaş	**n**	**Sıra Ort.**	X^2	**Sd**	**p**
Akran İlişkileri	14	82	168.73	8.604	3	.035*
	15	197	211.92			
	16	104	194.12			
	17	11	195.77			
Birliktelik	14	82	162.76	11.109	3	.011*
	15	197	212.42			
	16	104	196.55			
	17	11	198.27			
Çatışma	14	82	193.70	.518	3	.901
	15	197	195.19			
	16	104	203.87			
	17	11	207.09			
Yardım	14	82	183.32	2.851	3	.415
	15	197	205.88			
	16	104	195.18			
	17	11	175.09			
Koruma	14	82	167.39	9.874	3	.020*
	15	197	212.70			
	16	104	195.08			
	17	11	172.68			
Yakınlık	14	82	182.47	5.748	3	.125
	15	197	210.96			
	16	104	183.69			
	17	11	199.09			

p<.05

Yukardaki tabloda lise öğrencilerinin akran ilişkileri toplam ve alt boyut puanlarının yaş değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelemek amacıyla yapılan Kruskal-Wallis testi gösterilmiştir. Test sonucunda lise öğrencilerinin akran ilişkileri toplam puanlarının (X^2 (Sd=3, n=394)=8.604, p<.05), birliktelik (X^2 (Sd=3, n=394)= 11.109, p<.05) ve koruma (X^2 (Sd=3, n=394)= 9.874, p<.05) alt boyutlarının yaşa göre farklılaştığına ulaşılmıştır.

Akran ilişkileri ve yaş puan ortalamaları açısından gruplar arası farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek amacıyla Post-Hoc analizi tekniklerine geçilmiştir. Hangi tekniğin kullanılacağını belirlemek için Levene testi ile grup dağılımlarının homojen olup olmadığına bakılmış ve varyansların homojen olmadığı görülmüştür. Varyansların homojen olmaması durumunda sıklıkla kullanılan ve alpha tipi hataya karşı duyarlı olan Tamhane's T2 testi ile karşılaştırma analizi yapılmıştır. Analiz sonuçlarına Tablo 4.10'da yer verilmiştir.

Tablo 4.10 Lise Öğrencilerinin ve Akran İlişkileri Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Tamhane's T22 Sonuçları

	Yaş(i)	Yaş(j)	Xi-Xj	Shx	p
Akran İlişkileri Toplam Puan	14	15	-5.00	2.06	.037*
		16	-3.19	2.25	.645
		17	-2.60	3.76	.984
	15	14	5.00	2.06	.037*
		16	1.80	1.82	.905
		17	2.39	3.52	.986
	16	14	3.19	2.25	.645
		15	-1.80	1.82	.905
		17	.58	3.63	1.000
	17	14	2.60	3.76	.984
		15	-2.39	3.52	.986
		16	-.58	3.63	1.000
Birliktelik Alt Boyutu	14	15	-1.44	.44	.009*
		16	-.93	.49	.319
		17	-.72	1.08	.987
	15	14	1.44	.44	.009*
		16	.50	.41	.785
		17	.71	1.05	.986
	16	14	.93	.49	.319
		15	-.50	.41	.785
		17	.20	1.07	1.000
	17	14	.72	1.08	.987
		15	-.71	1.05	.986
		16	-.20	1.07	1.000
Çatışma Alt Boyutu	14	15	.06	.48	1.000
		16	-1.20	.52	1.000
		17	-.20	1.18	1.000
	15	14	-.06	.48	1.000
		16	-.18	.40	.998
		17	-.27	1.14	1.000
	16	14	.12	.52	1.000
		15	.18	.40	.998
		17	-.08	1.16	1.000
	17	14	.20	1.18	1.000
		15	.27	1.14	1.000
		16	.08	1.16	1.000
Yardım Alt Boyutu	14	15	-.95	.70	.693

		16	-.79	.74	.868
		17	-.03	1.58	1.000
	15	14	.95	.70	.693
		16	.15	.57	1.000
		17	.91	1.50	.992
	16	14	.79	.74	.868
		15	-.15	.57	1.000
		17	.75	1.52	.997
	17	14	.03	1.58	1.000
		15	-.91	1.50	.992
		16	-.75	1.52	.997
Koruma Alt Boyutu	14	15	-1.47	.52	.036*
		16	-1.00	.56	.381
		17	-.42	.91	.998
	15	14	1.47	.52	.036*
		16	.46	.46	.896
		17	1.04	.85	.811
	16	14	1.00	.56	.381
		15	-.46	.46	.896
		17	.57	.87	.988
	17	14	.42	.91	.998
		15	-1.04	.85	.811
		16	-.57	.87	.988
Yakınlık Alt Boyutu	14	15	-1.20	.67	.385
		16	-.34	.73	.998
		17	-1.21	1.27	.926
	15	14	1.20	.67	.385
		16	.85	.56	.564
		17	-.01	1.18	1.000
	16	14	.34	.73	.998
		15	-.85	.56	.564
		17	-.87	1.21	.981
	17	14	1.21	1.27	.926
		15	.01	1.18	1.000
		16	.87	1.21	.981

Yapılan analiz sonucunda farkın 15 ve 14 yaşlarında olan lise öğrencileri arasında olduğu görülmüştür. 15 yaşında olan lise öğrencilerinin 14 yaşındakilere oranla daha yüksek akran ilişkisi toplam (Sıra Ortalaması$_{14}$=168.73 ve Sıra Ortalaması$_{15}$=211.92), birliktelik (Sıra Ortalaması$_{14}$=162.76 ve Sıra Ortalaması$_{15}$=212.42) ve koruma (Sıra Ortalaması$_{14}$=167.39 ve Sıra Ortalaması$_{15}$=212.70) puanına sahip olduğu bulunmuştur.

Tablo 4.11 Lise Öğrencilerinin Akran İlişkileri Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Oynanan Oyun Türleri Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Kruksal-Wallis Sonuçları (N=394)

	Oyun Türü	**n**	$\bar{X}$	X^2	**Sd**	**p**
Akran İlişkileri Toplam Puan	Çok Oyunculu, İnternet Üzerinden	164	205.54	7.565	3	.056
	Oyundaki Karakterin Gücü, Hızı vb. Geliştiği Rol Yapma	67	191.35			
	Gerçek Zamanlı Strateji	144	199.98			
	Sunucuya Bağlı Kalınarak Çok Katılımlı Rol Yapma	19	131.00			
Birliktelik Alt Boyutu	Çok Oyunculu, İnternet Üzerinden	164	194.32	3.630	3	.304
	Oyundaki Karakterin Gücü, Hızı vb. Geliştiği Rol Yapma	67	199.48			
	Gerçek Zamanlı Strateji	144	205.84			
	Sunucuya Bağlı Kalınarak Çok Katılımlı Rol Yapma	19	154.74			
Çatışma Alt Boyutu	Çok Oyunculu, İnternet Üzerinden	164	202.69	.694	3	.875
	Oyundaki Karakterin Gücü, Hızı vb. Geliştiği Rol Yapma	67	194.94			
	Gerçek Zamanlı Strateji	144	192.33			
	Sunucuya Bağlı Kalınarak Çok Katılımlı Rol Yapma	19	200.89			
Yardım Alt Boyutu	Çok Oyunculu, İnternet Üzerinden	164	204.65	6.365	3	.095
	Oyundaki Karakterin Gücü, Hızı vb. Geliştiği Rol Yapma	67	195.37			
	Gerçek Zamanlı Strateji	144	198.50			
	Sunucuya Bağlı Kalınarak Çok Katılımlı Rol Yapma	19	135.74			

Koruma Alt Boyutu	Çok Oyunculu, İnternet Üzerinden	164	207.87	6.130	3	.105
	Oyundaki Karakterin Gücü, Hızı vb. Geliştiği Rol Yapma	67	189.57			
	Gerçek Zamanlı Strateji	144	196.61			
	Sunucuya Bağlı Kalınarak Çok Katılımlı Rol Yapma	19	142.71			
Yakınlık Alt Boyutu	Çok Oyunculu, İnternet Üzerinden	164	203.33	6.317	3	.097
	Oyundaki Karakterin Gücü, Hızı vb. Geliştiği Rol Yapma	67	188.41			
	Gerçek Zamanlı Strateji	144	202.88			
	Sunucuya Bağlı Kalınarak Çok Katılımlı Rol Yapma	19	138.50			

p<.05

Lise öğrencilerinin akran ilişkileri toplam ve alt boyut puanlarının oynanan oyun türü değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelemek amacıyla yapılan Kruskal-Wallis testi Tablo 4.11.'de gösterilmiştir. Test sonucunda lise öğrencilerinin akran ilişkileri puanlarının oynanan türüne göre farklılaşmadığı görülmektedir (X^2 (Sd=3, n=394)=7.565, p>.05) Akran ilişkileri alt boyutlarına bakıldığında da anlamlı bir farklılaşma olmadığı görülmüştür. Bir diğer deyişle lise öğrencilerinin akran ilişkileri toplam ve alt puanlarında oynanan oyun türünün herhangi bir etkisi görülmediği söylenebilmektedir.

Tablo 4.12 Lise Öğrencilerinin Akran İlişkileri Puanlarının Oyun Oynama Amacı Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Kruksal-Wallis Sonuçları (N=394)

	Oyun Oynama Amacı	**N**	$\bar{X}$	X^2	**Sd**	**p**
Akran İlişkileri Toplam	Vakit Geçirmek	341	203.68	8.794	2	.012*
	Sosyal İletişim Kurmak	24	177.58			
	Kazanma Arzusu	29	141.34			
Birliktelik Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	341	204.27	11.102	2	.004*
	Sosyal İletişim Kurmak	24	178.58			
	Kazanma Arzusu	29	133.55			
Çatışma Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	341	194.74	1.515	2	.469
	Sosyal İletişim Kurmak	24	213.10			
	Kazanma Arzusu	29	217.03			
Yardım Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	341	203.95	9.196	2	.010*
	Sosyal İletişim Kurmak	24	172.42			
	Kazanma Arzusu	29	142.36			
Koruma Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	341	204.29	9.535	2	.009*
	Sosyal İletişim Kurmak	24	165.35			
	Kazanma Arzusu	29	144.22			
Yakınlık Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	341	203.35	7.656	2	.022*
	Sosyal İletişim Kurmak	24	176.25			
	Kazanma Arzusu	29	146.26			

$p<.05$

Lise öğrencilerinin akran ilişkileri puanlarının oyunun oynanma amacı değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelemek amacıyla yapılan Kruskal-Wallis testi Tablo 4.12.'de gösterilmiştir. Test sonucunda lise öğrencilerinin akran ilişkileri puanlarının oyunun oynanma amacına göre farklılaştığına ulaşılmıştır (X^2 (Sd=2, n=394)=8.794, $p<.05$). Akran ilişkileri alt boyutlarına bakıldığında ise çatışma alt boyutu hariç tüm alt boyutlarda anlamlı bir farklılaşmanın olduğu görülmektedir. Akran ilişkileri ve alt boyutları ile oyun oynama amacı ortalamaları açısından gruplar arası farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek amacıyla Post-Hoc analizi tekniklerine geçilmiştir. Hangi tekniğin kullanılacağını belirlemek için Levene testi ile

grup dağılımlarının homojen olup olmadığına bakılmış ve varyansların homojen olmadığı görülmüştür. Varyansların homojen olmaması durumunda sıklıkla kullanılan ve alpha tipi hataya karşı duyarlı olan Tamhane's T2 testi ile karşılaştırma analizi yapılmıştır. Analiz sonuçlarına Tablo 4.13.'te yer verilmiştir.

Tablo 4.13 Lise Öğrencilerinin Akran İlişkileri Toplam ve Alt Boyut Puanlarının Oyun Oynama Amacı Değişkenine Göre Farklılaşmasına Yönelik Tamhane's T2 Sonuçları

	Oyunun Oynanma Amacı(i)	**Oyunun Oynanma Amacı(j)**	**Xi-Xj**	**Shx**	**p**
Akran İlişkileri Toplam Puan	Vakit Geçirmek	Sosyal İletişim Kurmak	3.40	3.52	.716
		Kazanma Arzusu	9.72	3.53	.029*
	Sosyal İletişim Kurmak	Vakit Geçirmek	-3.40	3.52	.716
		Kazanma Arzusu	6.32	4.85	.485
	Kazanma Arzusu	Vakit Geçirmek	-9.72	3.53	.029*
		Sosyal İletişim Kurmak	-6.32	4.85	.485
Birliktelik Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	Sosyal İletişim Kurmak	.73	.84	.771
		Kazanma Arzusu	2.36	.67	.004*
	Sosyal İletişim Kurmak	Vakit Geçirmek	-.73	.84	.771
		Kazanma Arzusu	1.62	1.04	.336
	Kazanma Arzusu	Vakit Geçirmek	-2.36	.67	.004*
		Sosyal İletişim Kurmak	-1.62	1.04	.336
Çatışma Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	Sosyal İletişim Kurmak	-.74	.86	.777
		Kazanma Arzusu	-.64	.72	.760
	Sosyal İletişim Kurmak	Vakit Geçirmek	.74	.86	.777
		Kazanma Arzusu	.10	1.09	1.000
	Kazanma Arzusu	Vakit Geçirmek	.64	.72	.760
		Sosyal İletişim Kurmak	-.10	1.09	1.000
Yardım Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	Sosyal İletişim Kurmak	1.19	1.05	.605
		Kazanma Arzusu	3.05	1.14	.035*
	Sosyal İletişim Kurmak	Vakit Geçirmek	-1.19	1.05	.605
		Kazanma Arzusu	1.85	1.50	.533
	Kazanma Arzusu	Vakit Geçirmek	-3.05	1.14	.035
		Sosyal İletişim Kurmak	-1.85	1.50	.533
Koruma Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	Sosyal İletişim Kurmak	1.28	.87	.394
		Kazanma Arzusu	2.12	.81	.039*
	Sosyal İletişim Kurmak	Vakit Geçirmek	-1.28	.87	.394
		Kazanma Arzusu	.84	1.15	.851
	Kazanma Arzusu	Vakit Geçirmek	-2.12	.81	.039*
		Sosyal İletişim Kurmak	-.84	1.15	.851
Yakınlık Alt Boyutu	Vakit Geçirmek	Sosyal İletişim Kurmak	.92	.97	.726
		Kazanma Arzusu	2.82	1.12	.052

Sosyal İletişim Kurmak	Vakit Geçirmek	-.92	.97	.726
	Kazanma Arzusu	1.89	1.44	.480
Kazanma Arzusu	Vakit Geçirmek	-2.82	1.12	.052
	Sosyal İletişim Kurmak	-1.89	1.44	.480

Analiz sonucunda farkın vakit geçirmek amacıyla oyun oynayan ile kazanma arzusu amacıyla oyun oynayan lise öğrencileri arasında olduğu görülmüştür. Vakit geçirme amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerinin kazanma arzusu amacıyla oyun oynayanlara oranla daha yüksek akran ilişki puanına sahip olduğu bulunmuştur ($\bar{X}_{\text{vakit geçirme}}$=203.68 ve $\bar{X}_{\text{kazanma arzusu}}$=141.34).

4.1.4. Lise Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanları ve Akran İlişkileri Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesine Yönelik Bulgular

Bu bölümde araştırmaya katılan lise öğrencisinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam ve alt boyutları puanları ile akran ilişkileri toplam ve alt boyutları puanları arasındaki ilişkinin incelenmesine yönelik yapılan test sonuçları tablo ve açıklamaları ile gösterilmiştir.

Tablo 4.14 Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyut Puanları ile Akran ilişkileri Toplam ve Alt Boyut Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesine Yönelik Pearson Korelasyon Testi Sonuçları (N=394)

Değişkenler	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1.00									
2	.88*	1.00								
3	.88*	.61*	1.00							
4	.70*	.56*	.46*	1.00						
5	.26*	.19*	.30*	.09	1.00					
6	.26*	.20*	.27*	.14*	.71*	1.00				
7	.40*	.36*	.36*	.24*	.43*	.24*	1.00			
8	.13*	.07	.19*	.02	.84*	.52*	.24*	1.00		
9	.10*	.49	.15*	.03	.78*	.43*	.09*	.58*	1.00	
10	.13*	.08*	.18*	-.01	.83*	.48*	.16*	.61*	.69*	1.00

*p<.001

1 (Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam)
2 (Aksaklıklar Alt Boyutu)
3 (Başarı Alt Boyutu)
4 (Ekonomik Kazanç Alt Boyutu)
5 (Akran İlişkileri Toplam)
6 (Birliktelik Alt Boyutu)
7 (Çatışma Alt Boyutu)
8 (Yardım Alt Boyutu)
9 (Koruma Alt Boyutu)
10 (Yakınlık Alt Boyutu)

Büyüköztürk (2011)'e göre Pearson Korelasyon testi sonucunda elde edilen korelasyon değerleri -1 ile +1 arasında bulunmaktadır. Elde edilen değerlerin 0 ile +1 arasında olması ilgili değişkenler arasında görülen ilişkinin pozitif olduğunu, -1 ile 0 arasında olması ise ilgili değişkenler arasında görülen ilişkinin negatif olduğunu göstermektedir. Aynı zamanda korelasyon değerlerinin +1 ve -1'e yaklaşması ilgili değişkenler arasındaki ilişkinin gücünün artmasını sağlamaktadır.

Korelasyon katsayısının ±1 olması mükemmel bir ilişkiyi, 0 olması iki değişken arasında hiç ilişki olmadığını gösterir. Katsayı 0.30'dan küçük ise ilişkinin zayıf, 0.30 ile 0.70 arasında ise orta düzeyde 0.70'den büyük ise yüksek düzeyde olduğu söylenebilir (Köklü, Büyüköztürk ve Çokluk, 2007).

Yapılan Pearson Korelasyon testi sonucuna göre lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanları ile akran ilişkileri toplam puanları arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur ($r=.26$, $p<.001$). Elde edilen sonuçlar değerlendirildiğinde, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam ve alt boyut puanları ile akran ilişkileri toplam ve alt boyut puanları arasında zayıf bir ilişki olduğu söylenebilir.

Ölçeklerin alt boyutları arasındaki ilişki incelendiğinde ise; çevrimiçi oyun bağımlılığının aksaklıklar alt boyutu ile akran ilişkileri toplam puanı ($r=.19$, $p<.001$), birliktelik ($r=.20$, $p<.001$) ve yakınlık ($r=.08$, $p<.001$) alt boyutları arasında zayıf düzeyde; çatışma ($r=.36$, $p<.001$) alt boyutu arasında ise orta düzeyde ve pozitif yönde anlamlı bir ilişkinin olduğu; yardım ($r=.07$, $p>.001$) alt boyutu arasında ise zayıfdüzeyde; koruma ($r=.49$, $p>.001$) alt boyutu arasında ise orta düzeyde anlamlı bir ilişkinin bulunmadığı görülmüştür.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin başarı alt boyutuna bakıldığında akran ilişkileri toplam puanı ($r=.30$, $p<.001$), birliktelik ($r=.27$, $p<.001$), yardım ($r=.19$, $p<.001$), koruma ($r=.15$, $p<.001$) ve yakınlık ($r=.18$, $p<.001$) alt boyutları arasında düşük düzeyde; çatışma ($r=.36$, $p<.001$) alt boyutu arasında ise orta düzeyde ve pozitif yönde anlamlı bir ilişkinin olduğu görülmüştür.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin ekonomik kazanç alt boyutuna bakıldığında akran ilişkileri ölçeğinin alt boyutlarından olan birliktelik ($r=.14$, $p<.001$) ve çatışma ($r=.24$, $p<.001$) arasında zayıf düzeyde pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu görülürken; akran ilişkileri toplam puanı ($r=.09$, $p>.001$), yardım ($r=.02$, $p>.001$), koruma ($r=.03$, $p>.001$) ve yakınlık ($r=-.01$, $p<.001$) alt boyutları arasında anlamlı bir ilişkinin bulunmadığı görülmektedir.

4.2. Yorumlar

Bu araştırmanın temel amacı, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Bu temel amaç doğrultusunda lise öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri puanlarının cinsiyet, yaş, oynanan oyun türleri ve oyunun oynanma amacı değişkenleriyle anlamlı farklılık gösterip göstermediğini incelemek amaçlanmaktadır. Bu bölümde, elde edilen bulgular araştırmanın amaçları doğrultusunda açıklanacak ve ilgili alan yazında yer alan benzer sonuçlar ile birlikte yorumlanacaktır.

4.2.1. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Bağımsız Değişkenlerin Farklılaşmasına Yönelik Bulguların Tartışılması

Bu bölümde, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam ve alt puanlarının cinsiyet, yaş, oynanan oyun türleri ve oyunun oynanma amacı değişkenleriyle anlamlı farklılık gösterip göstermediğine yönelik bulgular alan yazında yer alan araştırma bulguları ile birlikte tartışılacaktır.

4.2.1.1. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet

Araştırmada lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanlarının cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediği incelendiğinde, araştırmaya katılan erkeklerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının kızların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarından yüksek olduğuna ulaşılmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutlarına bakıldığında ise başarı ve ekonomik kazanç alt boyutlarının cinsiyete göre farklılaştığı görülürken, aksaklıklar alt boyutu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Kız ve erkek ergenlere ait ortalamalara bakıldığında erkeklerin çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutlarından başarı ve ekonomik kazanç puanlarının kızların çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutlarından başarı ve ekonomik kazanç puanlarından yüksek olduğu görülmektedir.

İlgili alan yazın incelediğinde araştırma bulgusunu destekleyen çok sayıda çalışma olduğu görülmektedir. Tekindal ve Çalışkan (2016) tarafından yapılan üniversite 1. Sınıf öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi çalışmasında da, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre çevrimiçi oyun bağımlılığı

düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Balıkçı (2018) tarafından yapılan çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi çalışmasında da, erkeklerin kızlara göre çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Koçoğlu (2019) tarafından yapılan üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi çalışmasında üniversite öğrencilerinin, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir farklılık olduğu ve erkek öğrencilerinin kız öğrencilere göre çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir.

İlgili alan yazında araştırma bulgusunu destekleyen çalışmaların yanı sıra desteklemeyen çalışmaların olduğu da görülmektedir. Taş, Eker ve Anlı (2014) tarafından yapılan ortaöğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi çalışmasında oyun bağımlılığının cinsiyet değişkenine göre farklılaşmadığı görülmektedir. Büdük (2018) tarafından yapılan 18-65 yaşları arasındaki obez bireylerin obezite durumları ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkinin belirlenmesi çalışmasında da cinsiyet değişkenine göre çevrimiçi oyun bağımlılığın farklılaşmadığı görülmektedir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutlarının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediğine yönelik yapılan çalışmaların da alan yazında bulunduğu görülmektedir. Balıkçı (2018) tarafından gerçekleştirilen araştırmada erkeklerin ekonomik kazanç ve başarı puan ortalamalarının kadınlara oranla daha yüksek olduğu görülmüştür. Elde edilen bu bulgu, bu araştırma ile tutarlık göstermektedir.

Erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olması, erkek öğrencilerin çevrimiçi oyunlara daha kolay bir şekilde ulaşmalarının, erkek öğrencilerin beyinlerindeki memnuniyet bölgesinin daha fazla aktif kalmasının ve oyun içeriklerinin önemli bir kısmının erkek hedef kitlesine yönelik olarak hazırlanarak piyasaya sürülmesi olarak düşünülmektedir.

4.2.1.2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Yaş

Araştırmada lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının yaşa göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediği incelendiğinde, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının yaşa göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutlarına bakıldığında da aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç alt boyutları için farklılaşma olmadığı görülmüştür.

İlgili alan yazında araştırma bulgusunu destekleyen çalışmaların olduğu görülmektedir. Bilgin (2015) tarafından yapılan ortaokul kademesi öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi çalışmasında öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Balak (2016) tarafından yapılan ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon düzeyleri arasındaki ilişkinin belirlenmesi çalışmasında da ergenlerin yaşlarının çevrimiçi oyun bağımlılık puanlarını yordamadığı görülmektedir. Bir diğer deyişle ilgili çalışmada ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri yaşlarına göre farklılaşmamaktadır.

Alan yazın incelendiğinde araştırma bulgusundan farklı sonuçların da olduğu görülmektedir. Yaş ilerledikçe çevrimiçi oyun bağımlılığının azaldığını ortaya koyan çalışmalar bulunmaktadır (Aydoğdu, 2018; Balıkçı, 2018; Çakıcı, 2018).

Bu araştırmada incelenen yaş aralığı oldukça sınırlıdır. Yalnızca 14 ile 17 yaş aralığındaki öğrenciler araştırmaya dahil edilmiştir. Bu noktada bireylerin aynı gelişim dönemi içerisinde bulunmaları nedeniyle çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yaş değişkeni arasında farklılık görülmediği düşünülmektedir.

Çalışmalar incelendiğinde konu ile ilgili farklı çalışmaların olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve yaş arasındaki ilişkinin netleşmesi açısından farklı araştırmaların, farklı örneklemler ile gerçekleştirilmesine ihtiyaç duyulmaktadır.

4.2.1.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Oynanan Oyunun Türleri

Araştırmada lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının oynanan oyun türüne göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediği incelendiğinde, oynanan oyun türleri ile çevrimiçi oyun bağımlılık toplam puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutlarına bakıldığında da aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç alt boyutları için farklılaşma olmadığı görülmüştür. Bir diğer deyişle çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam ve alt boyutlarda oynanan oyun türünün herhangi bir etkisi görülmediği söylenebilmektedir.

İlgili alan yazında araştırma bulgusunu destekleyen çalışmaların olduğu görülmektedir. Aydoğdu (2018) tarafından yapılan ortaokul kademesindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi çalışmasında, oynanan oyun türü ile çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Benzer şekilde, Taylan, Topal ve Ayas (2018) tarafından yapılan lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin belirlenmesi çalışmasında da, lise öğrencilerin oynadıkları oyun türü ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir.

İlgili alan yazında araştırma bulgusunu destekleyen çalışmaların yanı sıra sonuçları farklılaşan çalışmaların da olduğu görülmektedir. Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) tarafından yapılan üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunları bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi çalışmasında oynanan oyun türü ile bağımlılık düzeyi arasında anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı olan öğrencilerin daha çok strateji, aksiyon ve spor oyunlarını tercih ettikleri görülmektedir. Bekir (2018) tarafından üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi çalışmasında da, çevrimiçi oyun bağımlılığı yüksek olan üniversite öğrencilerinin daha çok Facebook oyunları ile sunucuya bağlı çok oyunculu rol yapma oyunları ve belirli bir karakterin geliştirildiği rol yapma oyunlarının tercih edildiği görülmektedir.

Bu araştırmanın bulgularından hareketle lise öğrencilerinin oynadıkları oyun türlerinin hangisi olduğu fark etmeksizin benzer oranda çevrimiçi oyun bağımlılığına sahip olduğu söylenebilir.

4.2.1.4. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Oyun Oynama Amacı

Araştırmada lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının oyun oynama amacına göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediği incelendiğinde, oyun oynama amacı ile çevrimiçi oyun bağımlılık puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Araştırmaya katılan lise öğrencilerinin kazanma arzusu amacıyla oyun oynamaları arttıkça çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinin de arttığı görülmektedir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutlarına bakıldığında da aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç alt boyutları için de oyun oynama amacına göre farklılaşma olduğu görülmüştür. Vakit geçirmek amacıyla oyun oynayan lise öğrencileri ile kazanma arzusu için oyun oynayan lise öğrencileri arasındaki farkın anlamlı olduğu görülmüştür. Kazanma arzusu amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanlarının, aksaklıklar ve ekonomik kazanç alt boyutları puanlarının vakit geçirmek amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

İlgili alan yazında araştırma bulgusunu destekleyen çalışmanın olduğu görülmektedir. Ihlwan ve Jacops (2006) tarafından yapılan Güney Kore'deki ergenlerin online oyun takıntıları çalışmasında ergenlerin online oyun oynama amaçlarının oyundaki karakterinin güçlendirmek ve daha sonra karakterini yüksek fiyatlara satmak olduğu görülmektedir.

İlgili alan yazında araştırma bulgusunu destekleyen çalışmanın yanı sıra sonuçları farklılaşan çalışmaların da olduğu görülmektedir. Wan ve Chiou (2013) tarafından yapılan Tayvanlı ergenlerin online oyun bağımlılıklarının incelenmesi çalışmasında ergenlerin vakit geçirebilmek ve kendisini rahatlatabilmek amacıyla oynadıkları online oyunlar ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılığın olduğu görülmüştür. Karaca ve ark. (2016) tarafından yapılan ortaokul öğrencilerinin bilgisayar

oyun bağımlılığı düzeylerinin incelendiği çalışmada ise öğrencilerin sosyalleşmek ve arkadaş edinmek amacıyla bilgisayar oyunları oynadıkları görülmektedir. Yavuz ve Tarlakazan (2018) tarafından yapılan üniversite öğrencilerinin mobil oyun oynama alışkanlıkları çalışmasında da üniversite öğrencilerinin vakit geçirmek amacıyla mobil oyun oynadıkları görülmektedir. Korkmaz ve Korkmaz (2019) tarafından yapılan ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi çalışmasında da öğrencilerin eğlenmek ve vakit geçirmek amacıyla oyun oynadıkları görülmektedir.

Kazanma arzusu amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Ergenler başarı elde etmek, ön planda olmak, kazanarak fark edilmek ve seviye atlamak gibi ihtiyaçları da yoğun olarak hissetmeleri nedeniyle kazanma arzusu söz konusu olduğunda daha fazla bağımlılık geliştirebilirler. Aynı zamanda sürecin başarı elde edilerek sonuçlanması bağımlılığı arttırarak, bireyi bir döngünün içerisine de sokabilmektedir.

4.2.2. Akran İlişkileri ile Bağımsız Değişkenlerin Farklılaşmasına Yönelik Bulguların Tartışılması

Bu bölümde, lise öğrencilerinin akran ilişkileri toplam ve alt boyutları puanlarının cinsiyet, yaş, oynanan oyun türleri ve oyunun oynanma amacı değişkenleriyle anlamlı farklılık gösterip göstermediğine yönelik bulgular alan yazında yer alan araştırma bulguları ile birlikte tartışılacaktır.

4.2.2.1. Akran İlişkileri ve Cinsiyet

Araştırmada lise öğrencilerinin akran ilişkileri toplam ve alt boyut puanlarının cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediği incelendiğinde, araştırmaya katılan kızların akran ilişkileri toplam puanlarının erkeklerin akran ilişkileri toplam puanlarından yüksek olduğuna ulaşılmıştır.

İlgili alan yazında araştırma bulgusunu destekleyen çok sayıda çalışma yer almaktadır. Yücetürk (2018) tarafından yapılan lise öğrencilerinin akran ilişkileri ve sosyal dışlanma arasındaki ilişkinin belirlenmesi çalışmasında akran ilişkileri ile cinsiyet açısından anlamlı farklılık olduğu ve kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre akran ilişki düzeylerinin daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Melek (2019) tarafından

yapılan ortaokul öğrencilerinin spora katılım düzeylerinin akran ilişkilerine etkisinin belirlenmesi çalışmasında kız öğrencilerin akran ilişkileri puanlarının erkek öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Güler (2019) tarafından yapılan ortaokul öğrencilerinin akran ilişki düzeylerinin belirlenmesi çalışmasında kız öğrencilerin akran ilişki düzeylerinin erkek öğrencilere göre daha güçlü olduğu görülmektedir.

Akran ilişkileri ölçeğinin alt boyutlarına bakıldığında ise yardım, koruma ve yakınlık alt boyutlarında kız öğrencilerin puanlarının erkek öğrencilerden farklılaştığı görülmektedir. Farklılaşma kız öğrenciler lehinedir. İlgili alan yazında araştırmanın bu bulgusu destekleyen çalışmaların olduğu görülmektedir. Doğan ve arkadaşları (2012) ve Savcı (2017) tarafından gerçekleştirilen araştırmada kız öğrencilerin akran ilişkileri ölçeği alt boyutlarından yakınlık, koruma ve yardım boyutlarında erkek öğrencilere oranla anlamlı bir farklılık görülmüştür.

İlgili alan yazında araştırma bulgusunu destekleyen çalışmaların yanı sıra sonuçları farklılaşan çalışmaların da olduğu görülmektedir. Yapılan çalışmada ergenlerin akran ilişkileri cinsiyet açısından anlamlı bir farklılık olmadığı belirtilmektedir (Çiftçi, 2018).

Bu araştırma bulgularından hareketle erkek öğrencilerin akran ilişkilerinin niteliğinin kız öğrencilere göre daha düşük olduğu görülmüştür. Bu duruma, lise dönemindeki kız öğrencilerin erken olgunlaşmalarının etkisiyle sosyal ilişkilerde kendilerini daha kolay bir şekilde açmalarının etkili olabileceği düşünülmektedir. Aynı zamanda kız öğrencilerin ilişkilerde hem yaşantı hem de duygu paylaşımında erkeklere oranla daha aktif oldukları bilinmektedir (Bayhan ve Işıtan, 2010; Doğruyol, 2018). Kız öğrencilerin paylaşma istek ve ihtiyacı erkeklere göre daha fazladır. Bu nedenle kız öğrencilerin akran ilişkilerinin niteliğinin erkeklere oranla daha yüksek olması beklenilen bir sonuçtur.

4.2.2.2. Akran İlişkileri ve Yaş

Araştırmada lise öğrencilerinin akran ilişkileri puanlarının yaşa göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediği incelendiğinde, araştırmaya katılan lise öğrencilerin akran ilişkileri toplam puanları, birliktelik ve koruma alt boyutları ile yaş değişkeni açısından 15 yaşındaki ergenler lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir.

Alan yazında yapılan araştırmalara bakıldığında araştırmaların bazılarında akran ilişkileri ile yaş arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir (Çetin, 2019; Kayhan, 2019). Diğer bir grup çalışma ise yaşla birlikte akran ilişkilerinin farklılaştığını ortaya koymaktadır. Gökdurna (2018) tarafından yapılan lise öğrencilerinin akran ilişkilerinin incelediği çalışmasında lise öğrencilerinin yaşları ile akran ilişki düzeyleri arasında anlamlı farklılık olduğu ve 17 yaşındaki lise öğrencilerinin akran ilişki puanlarının 15-16-18 yaş grubundaki ergenlere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Yücetürk (2018) tarafından yapılan lise öğrencilerinin akran ilişkilerinin incelediği çalışmasında da 16 ve 17 yaşındaki lise öğrencilerinin akran ilişki niteliklerinin 15 yaş grubundaki lise öğrencilerine göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Özcan (2019) tarafından yapılan ergenlerin akran ilişkileri düzeylerinin belirlenmesi çalışmasında ergenlerin yaşları ile akran ilişkileri arasında pozitif yönlü anlamlı bir farklılık olduğu ve 16 yaşındaki ergenlerin akran ilişki düzeylerinin diğer yaş grubundaki ergenlere göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

Görüldüğü gibi akran ilişkileri ve yaş arasındaki ilişkiyi inceleyen çok sayıda araştırma sonucunda farklı bulgular elde edilmiştir.

Araştırmada 14 yaşa göre 15 yaşında bulunan ergenlerin akran ilişkilerinin niteliğinin daha kuvvetli olduğu görülmektedir. Bu durumda 14 yaşındaki bireylerin henüz daha okula yeni başlamaları nedeniyle kuvvetli akran ilişkileri geliştirememiş olmaları düşünülmektedir. Aynı zamanda 16 ve 17 yaş dönemi ise lise 3 ve 4. Sınıfa denk gelmektedir. Ülkemiz şartlarında bu sınıfların akademik olarak daha yoğun dönemler oldukları bilinmektedir. Bu doğrultuda lise 2. sınıf olan 15 yaş grubundaki bireylerin akran ilişkileri niteliğinin daha yüksek çıkması olası bir sonuçtur.

4.2.2.3. Akran İlişkileri ve Oynanan Oyun Türleri

Araştırmada lise öğrencilerinin akran ilişkileri toplam ve alt boyutları puanlarının oynanan oyun türlerine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediği incelendiğinde, araştırmaya katılan lise öğrencilerin akran ilişki puanları ile oynanan oyun türleri açısından anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir. Bir diğer deyişle lise öğrencilerinin akran ilişkilerinin niteliği oynanan oyun türlerine göre farklılaşmamaktadır.

İlgili alan yazında bu araştırmanın bulgusuyla farklılaşan çalışmaların olduğu görülmektedir. Horzum (2011) tarafından yapılan ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi çalışmasında öğrencilerin çok oyunculu rol yapma oyunları oynamalarının kişilerarası ilişkilerde iletişim sorunları yaşamalarına neden olabileceği görülmektedir. Wan ve Chiou (2013) tarafından yapılan Tayvanlı ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılıklarının incelenmesi çalışmasında da ergenlerin özellikle Minecraft gibi sonsuz bir sanal dünya kurabilecekleri rol yapma oyunları oynamalarının arkadaşlık ilişkilerinde ve aile işlevlerinde iletişim sorunları yaşayabilecekleri görülmektedir. Koçak ve Köse (2014) tarafından yapılan ergenlerin oyun oynama alışkanlıkları ile sosyalleşme becerileri arasındaki ilişkinin belirlenmesi çalışmasında da aksiyon, macera ve savaş oyunları oynayan ergenlerin akran ilişkileri puanlarının daha düşük olduğu görülmektedir.

Bu araştırma bulgularından hareketle oynanan oyun türü ile akran ilişkileri niteliği arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir. Bu duruma ergenlerin çevrimiçi platformlarda oynadıkları oyunların büyük çoğunluğunu, zaten akranlarıyla iletişim halinde olarak, çok oyunculu bir biçimde oynamalarının etkili olduğu düşünülmektedir.

4.2.2.4. Akran İlişkileri ve Oyun Oynanma Amacı

Araştırmada lise öğrencilerinin akran ilişkileri toplam ve alt boyut puanlarının oyun oynanma amacına göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediği incelendiğinde, araştırmaya katılan lise öğrencilerin akran ilişki toplam ve alt boyut puanları ile oyun oynanma amacı açısından anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Akran ilişkileri alt

boyutlarına bakıldığında ise çatışma alt boyutu hariç tüm alt boyutlarda anlamlı bir farklılaşmanın olduğu görülmektedir. Bir diğer deyişle lise öğrencilerinin akran ilişkileri toplam puanları ve birliktelik, yardım, koruma ve yakınlık alt boyutları arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Vakit geçirme amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerinin kazanma arzusu amacıyla oyun oynayanlara oranla daha yüksek akran ilişki niteliğine sahip olduğu bulunmuştur. Bununla birlikte vakit geçirme amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerinin birliktelik, yardım, koruma ve yakınlık alt boyutlarından almış olduğu puanların anlamlı derecede farklılaştığı ve daha yüksek olduğu görülmüştür.

İlgili alan yazında araştırma bulgumuzu destekleyen çok sayıda çalışma yer almaktadır. Tüzün (2006) tarafından yapılan bilgisayar oyunlarının yararları ve zararları çalışmasında vakit geçirmek amacıyla oyun oynayan bireylerin sosyal ilişkilerde başarı sağladıkları görülmektedir. Yee, Ducheneaut ve Nelson (2012) tarafından yapılan Çevrimiçi Oyun Motivasyonları Ölçeği'nin geçerlik ve güvenirlik çalışmasında da bireylerin boş zamanını değerlendirmek ve vakit geçirmek amacıyla oyun oynamalarının sosyal ilişkilerine katkı sağladığı görülmektedir. Kaya (2013) tarafından yapılan ortaöğretim öğrencilerine yönelik çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geçerlik ve güvenirlik çalışmasında vakit geçirmek ve zamanını değerlendirmek amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerinin sosyalleşme becerilerinin arttığı görülmektedir.

İlgili alan yazında araştırma bulgumuzla paralel sonuçlar gösteren çalışmalarla birlikte farklı sonuçlara ulaşan çalışmalar da yer almaktadır. Çavuş ve ark. (2016) tarafından yapılan üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi çalışmasında vakit geçirmek amacıyla oynanan bilgisayar oyunlarının öğrencileri sosyalleşme becerilerini olumsuz etkilediği görülmektedir. Yalçın-Irmak (2014) tarafından yapılan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi çalışmasında da öğrencilerin vakit geçirmek amacıyla bilgisayar oyunu oynamalarının sosyal ilişkilerini olumsuz etkileyeceğinden oyun bağımlılığı düzeylerini arttıracağı görülmektedir.

Bu çalışmanın sonucuna göre vakit geçirmek amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerinin akran ilişki niteliğinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Bu sonuç herhangi bir serbest zamanını değerlendirebilmek için çevrimiçi oyunlara katılan lise

öğrencilerinin oyun esnasında sosyalleşmeye daha fazla zaman bulmalarının mümkün olabileceği söylenebilir.

4.2.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Akran İlişkileri

Araştırmada lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanları ile akran ilişkileri toplam puanları arasındaki ilişki incelendiği, araştırmaya katılan lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık puanları ile akran ilişkileri puanları arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişki olduğu görülmektedir. Bir diğer deyişle lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça akran ilişkisi niteliği de artmaktadır.

Ölçeklerin alt boyutları arasındaki ilişki incelendiğinde ise; çevrimiçi oyun bağımlılığının aksaklıklar alt boyutu ile akran ilişkileri toplam puanı, birliktelik ve yakınlık alt boyutları arasında düşük düzeyde; çatışma alt boyutu arasında ise orta düzeyde ve pozitif yönde anlamlı bir ilişkinin olduğu; yardım alt boyutu arasında düşük düzeyde; koruma alt boyutu arasında ise orta düzeyde anlamlı bir ilişkinin bulunmadığı görülmüştür. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin başarı alt boyutuna bakıldığında akran ilişkileri toplam puanı, birliktelik, yardım, koruma ve yakınlık alt boyutları arasında düşük düzeyde; çatışma alt boyutu arasında ise orta düzeyde ve pozitif yönde anlamlı bir ilişkinin olduğu görülmüştür. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin ekonomik kazanç alt boyutuna bakıldığında akran ilişkileri ölçeğinin alt boyutlarından olan birliktelik ve çatışma arasında düşük düzeyde pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu görülürken; akran ilişkileri toplam puanı, yardım, koruma ve yakınlık alt boyutları arasında anlamlı bir ilişkinin bulunmadığı görülmektedir.

Bilgisayar bağımlılığı ile akran ilişki nitelikleri arasında yapılan çalışmalara baktığımızda araştırma bulgumuzu destekleyen çalışmalar olduğu görülmektedir. Büyükşahin-Çevik ve Çelikkaleli (2010) tarafından yapılan ergenlerin internet bağımlılığının arkadaş bağlılık düzeylerine etkisinin incelenmesi çalışmasında ergenlerin internet bağımlılıkları ile akran ilişkileri bağlılığı arasında pozitif yönlü ilişki olduğu görülmektedir. Moral ve Kumcağız (2019) tarafından yapılan ergenlerin bilgisayar ve internet bağımlılığı ile akran ilişkileri arasındaki ilişkinin belirlenmesi

çalışmasında da ergenlerin bilgisayar ve internet bağımlılık düzeyleri arttıkça akran ilişkilerinin de arttığı görülmektedir.

İlgili alan yazında araştırma bulgumuzla paralel sonuçlar gösteren çalışmalarla birlikte farklı sonuçlara ulaşan çalışmalar da yer almaktadır. Doğan (2006) tarafından çocukların bilgisayar oyun bağımlılığında etkili faktörlerin incelenmesi çalışmasında çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça arkadaşlık ilişkilerinde problem yaşamalarının arttığı ve yalnız kalan çocukların daha fazla bilgisayar oyunlarına yöneldiği görülmektedir. Lemos, Abreu ve Sougey (2014) tarafından yapılan internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının bilişsel davranışçı terapi ile tedavisi çalışmasında da bilgisayar oyun bağımlısı olan bireylerin akran ilişkilerinde problem yaşayabildikleri ve bağımlılık düzeyleri arttıkça kendilerini yalnız hissettikleri görülmektedir.

Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları arttıkça akran ilişkilerinin niteliğinde de bir artış olduğu görülmektedir. Bu durumda araştırmanın yapıldığı liselerdeki öğrencilerin gerçek yaşam ilişkilerinden çok sanal ilişkilere önem verdikleri düşünülmektedir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutu olan aksaklıklar ile akran ilişkileri toplam puanı, birliktelik ve yakınlık alt boyutları arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu görülmüştür. Bu bulgudan hareketle çevrimiçi oyunlar sırasında yaşanılan aksaklıklar arttıkça lise öğrencilerinin akran ilişki nitelikleri, birliktelik ve yakınlıklarının da arttığı görülmektedir. Bu durum bir noktada destek arama ve destek sağlama olarak düşünülmektedir. Bununla birlikte aksaklıklar alt boyutu ile çatışma arasında da anlamlı bir ilişkinin olduğu görülmektedir. Bu durumun da artan stresten kaynaklandığı düşünülmektedir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin başarı alt boyutuna bakıldığında akran ilişkileri ölçeğinin tüm alt boyutları ile anlamlı bir ilişki içerisinde olduğu görülmektedir. Başarı yükseldikçe, akran ilişkilerinin niteliği, birliktelik, yardım, koruma, yakınlık ve çatışmada da artış meydana gelmektedir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin ekonomik kazanç alt boyutuna bakıldığında akran ilişkileri ölçeği alt boyutlarından birliktelik ve çatışma arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu görülmüştür. Ekonomik kazanç yükseldikçe hem birliktelik

hem de çatışma da artış görülmektedir. Bu durumun iki yönlü işlediği görülmektedir. Ekonomik kazanç yükseldikçe akranların birlikteliklerinin artmasının destek sağlama noktasında ortaya çıktığı düşünülmektedir. Diğer taraftan çatışmanın artmasının ise rekabet duygusunun kuvvetlenmesi ile bağlantılı olduğu düşünülmektedir.

BÖLÜM 5. SONUÇ

Bu bölümde yapılan araştırmanın özet, yargı ve öneriler başlıklarına ilişkiler bilgiler verilmiştir.

5.1. Özet

Bu araştırmanın temel amacı, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile akran ilişki düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Aynı zamanda lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve akran ilişkisi düzeylerinin cinsiyet, yaş, oynanan oyun türü ve oyunun oynanma amacı değişkenleri açısından farklılaşıp farklılaşmadığı da incelenmiştir. Bu doğrultuda araştırmaya, İstanbul ili Ümraniye ilçesinde yer alan, araştırmacı tarafından belirlenen bir devlet lisesine devam eden 14-17 yaşları arasındaki lise öğrencileri katılmıştır.

Araştırma grubu, 2019-2020 eğitim öğretim yılı içerisinde devlet lisesinde eğitim gören 199'u kız, 195'i erkek olmak üzere 394 lise öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak Kişisel Bilgi Formu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Akran İlişkileri Ölçeği kullanılmıştır.

İlk olarak bağımlı değişkenlerin puan dağılımlarına ilişkin normallik dağılım koşulları incelenmiştir. İncelemeler sonucunda bağımlı değişkenlerden bazılarının normallik koşullarını sağladığı bazılarının ise sağlamadığı görülmüştür. Buradan hareketle lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı puan ortalamalarının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için T testi; akran ilişkileri puan ortalamalarının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için ise Mann-Whitney U testi uygulanmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığının yaşa göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için Anova; akran ilişkilerinin yaşa, oynanan oyun türüne ve oyunun oynanma amaçlarına göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek

için Kruskal-Wallis Testi uygulanmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile akran ilişkileri arasındaki ilişkiyi belirlemek için ise Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Analizi uygulanmıştır. Araştırmada yapılan tüm istatistiksel analizlerde anlamlılık düzeyi $p<.05$ olarak belirlenmiştir

Araştırma grubu toplam 394 öğrenciden oluşmaktadır. Bu öğrencilerin 199'u kız, 195'i erkektir. Öğrencilerin 82'si 14 yaşında, 297'si 15 yaşında, 104'ü 16 yaşında, 11'i 17 yaşındadır. Öğrencilerin yaş ortalaması 15.11 ve standart sapması .757'dir. Oynanan oyun türlerine göre öğrencilerin 164'ü çok oyunculu internet üzerinden oynanan oyunları, 67'si oyundaki karakterin gücü, hızı vb. geliştiği rol yapma oyununu, 144'ü gerçek zamanlı strateji oyunlarını ve 19'u sunucuya bağlı kalınarak oynanabilen çok katılımlı rol yapma oyunlarını oynamaktadırlar. Oyun oynama amaçlarına göre öğrencilerin 341'i vakit geçirmek, 24'ü arkadaş edinmek ve 29'u kazanma arzusu amacıyla oyun oynamaktadırlar.

Araştırmada, erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılık puan ortalamalarının kız öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu, kız öğrencilerin ise akran ilişkileri puan ortalamalarının erkek öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu saptanmıştır. Öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılık puan ortalamalarının yaşlarına göre farklılaşmadığı ancak akran ilişkileri puan ortalamalarının 15 yaş lehine anlamlı düzeyde farklılaştığı saptanmıştır. Öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılık puan ortalamalarının ve akran ilişkileri puan ortalamalarının oynadıkların oyun türlerine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı saptanmıştır. Kazanma arzusu amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık puan ortalamalarının vakit geçirmek ve arkadaş edinmeye göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu, vakit geçirmek amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerinin akran ilişkileri puan ortalamalarının ise arkadaş edinmek ve para kazanmaya göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Çevrimiçi oyun bağımlılık puan ortalaması ile akran ilişkileri puan ortalaması arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır.

5.2. Yargı

Araştırmada, kız öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılıklarının erkek öğrencilere göre daha düşük olduğu görülmüştür.

Kız ve erkek ergenlere ait çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarına bakıldığında erkeklerin başarı ve ekonomik kazanç puanlarının kızların başarı ve ekonomik kazanç puanlarından yüksek olduğu görülmüştür.

Erkek öğrencilerin akran ilişki niteliklerinin kız öğrencilere göre daha düşük olduğu görülmüştür.

Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıklarının yaşlarına göre farklılaşmadığı ancak akran ilişkileri niteliklerinin 15 yaş lehine anlamlı düzeyde farklılaştığı saptanmıştır. Bu sonuçtan hareketle 15 yaşında olan grubun akran ilişkilerinin daha iyi olduğu söylenebilir.

Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıklarının ve akran ilişkilerinin niteliğinin oynadıkları oyun türlerine göre farklılaşmadığı görülmüştür.

Kazanma arzusu amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlıklarının daha yüksek olduğu görülmüştür.

Vakit geçirmek amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerini akran ilişkileri niteliğinin daha yüksek olduğu görülmüştür.

Araştırmada, çevrimiçi oyun bağımlılık puanı ile akran ilişkileri puanı arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Bu durumda, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça akran ilişkileri niteliğinin artacağı söylenebilir.

5.3. Öneriler

Yapılan araştırmanın sonucuna dayalı olarak, aşağıdaki uygulama ve araştırma önerilerinde bulunulabilir.

Uygulama önerileri şu şekilde sıralanabilir:

1. Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile akran ilişkileri arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişki olduğu görülmektedir. Bu durumda araştırmanın yapıldığı liselerdeki öğrencilerin gerçek yaşam ilişkilerinden çok sanal ilişkilere önem verdikleri düşünülmektedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığının giderek artmasının öğrencilerin gerçek yaşamdan uzaklaşmalarına, görev ve sorumlulukları yerine getirmede problem yaşamalarına, okula gitmek istememelerine ve ailevi sıkıntılar yaşayabilmelerine neden olabileceği öngörüldüğünden okul psikolojik danışmanları tarafından öğrencilere ve ebeveynlere yönelik seminerler düzenlenerek çevrimiçi oyun bağımlılığının olası olumsuz etkileri hakkında bilgilendirme çalışmaları yapılabilir.

2. Öğrencilerin yüz yüze ilişkilerinin geliştirilmesi konusunda, öğrenciler, hem aileleri hem de okul tarafından desteklenmeli, ergenlerin birlikte vakit geçirmesini sağlayacak gezi veya turnuva gibi etkinlikler düzenlenmelidir.

3. Para kazanmak amacıyla çevrimiçi oyunları oynayan ve zaman içerisinde bağımlılık düzeyi artan lise öğrencilerinin okul yöneticileri ve okul psikolojik danışmanları tarafından tespit edilerek gelir durumlarının incelenmesi ve gerek görülürse maddi destek alması konusunda belediyelerin sosyal yardımlaşma birimleri ile iletişime geçilebilir.

Araştırma sonuçlarına yönelik öneriler şu şekilde sıralanabilir:

1. Araştırma sonucunda erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda tüm öğrencileri kapsayacak ancak bilhassa erkek öğrencileri dahil ederek bağımlılık seminerleri ve boş zamanı değerlendirme seminerleri düzenlenebilir.

2. Araştırma sonucunda erkek öğrencilerin akran ilişki niteliklerinin kız öğrencilere göre daha düşük olduğu görülmüştür. Araştırmanın bu sonucundan hareketle, bilhassa erkek öğrenciler için iletişim becerileri ve akran ilişkileri konusunda grupla psikolojik danışma programları düzenlenerek akran ilişkilerinin geliştirilmesi sağlanabilir.

3. Araştırma sonucunda vakit geçirmek amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerinin akran ilişkileri niteliğinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmanın bu sonucundan hareketle, öğrencilerin yüz yüze vakit geçirmelerini destekleyecek, bununla birlikte akranları ile kaliteli vakit geçirmelerine katkı sunacak etkinlikler geliştirilebilir.

4. Araştırma sonucunda kazanma arzusu amacıyla oyun oynayan lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlıklarının daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmanın bu sonucundan hareketle, öğrencilerin kazanma arzularını yönlendirebilecekleri günlük yaşam hedefleri belirlemelerine katkı sunacak eğitim programları geliştirilebilir.

5. Araştırma sonucunda 14 yaş grubunun akran ilişkileri niteliğinin 15,16 ve 17 yaş grubuna göre daha düşük olduğu görülmüştür. Okul psikolojik danışmanları tarafından lise 1 düzeyi için oryantasyon programı veya akranlarıyla vakit geçirebilecekleri programlar düzenlenebilir.

6. Para kazanma amacıyla oynanan oyunlar tespit edilebilir ve bu oyunlara yaş sınırı getirilebilir.

Araştırma önerileri şu şekilde sıralanabilir:

1. Bu araştırmada, çevrimiçi oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri üzerinde etkili olabileceği düşünülen cinsiyet, yaş, oynanan oyun türü ve oyunun oynanma amacı değişkenlerine ilişkin veriler ortaya koyulmuştur. Bu değişkenlere ilişkin farklı yaş grubundaki (ilköğretim, üniversite gibi) bireylerin birlikte ele alındığı çalışmalarda çevrimiçi oyun bağımlılığı ve akran ilişki düzeyleri arasındaki ilişki incelenebilir.

2. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri üzerinde etkili olabileceği düşünülen aile gelir durumu, ailenin eğitim seviyesi, evde bilgisayarın ve internetin olup olmaması, çevrimiçi oyunları ne zamandan beri oynadığı gibi değişkenler ile araştırma yapılması daha zengin veri sağlayabilir.

3. Araştırmanın çalışma grubu, farklı şehirlerden, farklı sosyo ekonomik düzeyden daha geniş katılımcı ile yapılabilir.

EKLER

Ek-1. Kişisel Bilgi Formu

Sevgili Öğrenciler,

Aşağıda cevaplayacağınız sorular bilimsel araştırma kapsamında hazırlanmıştır. Bilgileriniz araştırma dışında başka bir yerde kullanılmayacaktır. Tüm soruları eksiksiz cevaplamanız çok önemlidir. Katılımınız için teşekkür ederim.

Hande Barışık

Maltepe Üniversitesi

Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Programı Yüksek Lisans Öğrencisi

Bu araştırmaya katılmayı ve sonuçlarının bilimsel çalışmalarda kullanılmasını

Kabul Ediyorum ( ) Kabul Etmiyorum ( )

1.Cinsiyetiniz: Kadın ( ) Erkek ( )

2.Yaşınız: ……

3.Oynanan Oyun Türü veya Türleri:

Çok oyunculu, internet üzerinden oynanan oyunlar ( )

Rol yapma oyunu, oyundaki karakterin gücü, hızı vs. özelliklerinin geliştiği ( )

Gerçek zamanlı strateji oyunları ( )

Sunucuya bağlı kalınarak oynanabilen çok katılımlı rol yapma oyunları ( )

4.Oyunun Oynanma Amacı:

Vakit geçirmek ( ) , Arkadaş edinmek ( ) , Para kazanmak ( )

Ek-2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Sevgili öğrenciler,

Lütfen aşağıdaki ifadeleri okuyunuz ve sizin durumunuza en yakın ifadeyi işaretleyiniz.

Teşekkürler

		Kesinlikle Katılmıyorum	**Katılmıyorum**	**Kararsızım**	**Katılıyorum**	**Kesinlikle Katılıyorum**
1	Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu					
2	Çevrimiçi oyunlarda level (seviye) atladığımda mutlu hissederim.					
12	Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı					
15	Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır.					
21	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) uyku saatimi ertelemişimdir.					

Ek-3. Akran İlişkileri Ölçeği

Sevgili öğrenciler,

Lütfen aşağıdaki ifadeleri okuyunuz ve sizin durumunuza en yakın ifadeyi işaretleyiniz.

Teşekkürler

		Kesinlikle Katılmıyorum	**Katılmıyorum**	**Kararsızım**	**Katılıyorum**	**Kesinlikle Katılıyorum**
1	Arkadaşım ve ben bütün boş zamanlarımızı birlikte geçiririz.					
3	Arkadaşım ve ben okuldan sonraları ve haftasonları birbirimizin evine gideriz.					
11	İhtiyacım olduğunda arkadaşım bana yardım edecektir.					
15	Hiç kimseye söyleyemeyeceğim şeyleri bile arkadaşıma söyleyebilirim.					
22	Bazen arkadaşım benim için bir şeyler yapar ve kendimi özel hissederim.					

Ek-4. Akran İlişkileri Ölçeği Kullanım İzni

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

Ek-5. Etik Kurul Onay Formu

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

Ek-6. İl Milli Eğitim İzni

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

KAYNAKÇA

Abay, E. (1999). *Klinik Psikiyatri El Kitabı.* İstanbul: Nobel Tıp Kitabevi.

Akvardar, Y., Arıkan, Z., Berkman, K., Dilbaz, N., Oral, G., Uluğ, B.,… Zorlu, N. (2012). *Madde Bağımlılığı Tanı ve Tedavi Kılavuzu El Kitabı.* Ankara: T.C. Sağlık Bakanlığı Sağlık Hizmetleri Genel Müdürlüğü.

Alemdağ, S., ve Öncü, E. (2015). The Investigation of Participation Physical Activity and Social Appearance Anxiety at The Preservice Teachers. *International Journal of Sport Culture and Science, 3*(Special Issue 3), 287-300.

Alpar, R. (2017). *Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Yöntemler.* Ankara: Detay Yayıncılık

Alper, K., Aytan, N., ve Ünlü, S. (2015). Görsel Medya Çağında Çocukların Video Oyun Bağımlılıkları. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 1*(4), 98-106.

Altunay, D. (2004). Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığa Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi.

American Psychiatric Association (APA). (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-5.* Washington DC: Author.

Arısoy, Ö. (2009). İnternet Bağımlılığı ve Tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 1*(1), 55-67.

Atak, F. (2020). 10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi.

Athey, I. (1988). The Relationship of Play to Cognitive, Language and Moral Development. In Bergen, D. (Ed.) *Play As A Medium for Learning and Development* (pp. 81-101). Porsmouth, N.H.: Heinemann Educational Books, Inc.

Atik, Z. E., Çoban-Esen, A., Çok, F., Doğan, T., ve Karaman-Güney, N. (2014). Akran İlişkileri Ölçeği'nin Türkçeye Uyarlanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri, 14*(2), 433-446.

Atkinson R. L., Atkinson R. C., Smith E. E., ve Bem D. J. (1993). *Introduction to Psychology*. Orlando Florida, USA: Harcourt Brace College Publishers.

Aydoğdu, F. (2018). Dijital Oyun Oynayan Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 6*(31), 1-18.

Aydın, A. (2010). *Oyun, Dil ve Düşünce.* Ankara: Eğiten Kitap Yayınları.

Balak, Z. İ. (2016). Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Somatizasyon Bozukluğu ve Zihin Kuramı Arasındaki İlişki. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi.

Balıkçı, R. (2018). Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi.

Bayhan, P., ve Işıtan, S. (2010). Ergenlik Dönemi İlişkiler: Akran ve Romantik İlişkilere Genel Bakış. *Aile ve Toplum Dergisi, 5*(20), 33-44.

Baykoç-Dönmez, N. (2000). *Üniversite Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü ve Kız Meslek Lisesi Öğrencileri İçin Oyun Kitabı.* İstanbul: Esin Yayınevi..

Beard, K. W. (2005). Internet Addiction: A Review of Current Assessment Techniques and Potential Assessment Questions. *CyberPsychology & Behavior, 8*(1), 7-14.

Bekir, S. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Duygusal Şemalar, Eylemli Kişilik ve Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi.

Bilgin, H. C. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi.

Bukowski, W., Hoza, B. ve Boivin, M. (1993). Popularity, Friendship, and Emotional Adjustment During Early Adolescence. *New Directions for Child and Adolescent Development, 1993*(60), 23-37.

Büdük, S. (2018). Obez Bireylerde Obezite Düzeyi ile Akıllı Telefon Bağımlılığı ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İlişkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi.

Büyükşahin-Çevik, G. ve Çelikkaleli, Ö. (2010). Ergenlerin Arkadaş Bağlılığı ve İnternet Bağımlılığının Cinsiyet, Ebeveyn Tutumu ve Anne-Baba Eğitim Düzeylerine Göre İncelenmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 19*(3), 225-240.

Büyüköztürk, Ş. (2011). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı.* Ankara: Pegem Akademi.

Byun, S., Ruffini, C., Mills, J., Douglas, A., Niang, M., Stepchenkova, S.,… Blanton, M. (2009). Internet Addiction: Metasynthesis of 1996-2006 Quantitative Research, *CyberPsychology and Behavior, 12*(2), 203-207.

Can, A. (2017). *SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi.* Ankara: Pegem Akademi.

Charlton, J. P., ve Danforth, I. D. (2007). Distinguishing Addiction And High Engagement in The Context of Online Game Playing. *Computers in Human Behavior, 23*(3), 1531-1548.

Ceyhan, E. (2008). Ergen Ruh Sağlığı Açısından Bir Risk Faktörü: İnternet Bağımlılığı. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi, 15*(2), 109-116.

Cole, S. H., ve Hooley, J. M. (2013). Clinical and Personality Correlates of MMO Gaming: Anxiety and Absorption in Problematic Internet Use. *Social Science Computer Review, 31*(4), 424-436.

Çağdaş, A., ve Seçer, Z. Ş. (2002). *Çocuk ve Ergende Sosyal ve Ahlak Gelişimi.* Ankara: Nobel Yayıncılık.

Çakıcı, G. (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfkeyi İfade Etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi.

Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 9*(2), 138-150.

Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi,* 43, 265-289.

Çelebi-Öncü, E. (2010). *Okul Öncesi Eğitimde Gelişim Odaklı Oyunlar ve Etkinlikler.* Ankara: Eğiten Kitap Yayınları.

Çelik, Ö. (2019). Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Akıllı Telefon Bağımlılığı Düzeyleri ve Başa Çıkma Stratejilerinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi.

Çetin, A. (2019). Ergenlerde Sosyalleşme, Akran İlişkileri ve Dindarlık Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi.

Çırpan, F. K. ve Çınar, S. Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu Öğrencilerinde Akran Desteği İle Akademik Başarı Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi. *Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 3*(4), 191-199.

Çiftçi, H. (2018). Akran İlişkileri Düzeylerinin Karşılaştırılması: Lise Öğrencileri Üzerine Bir İnceleme. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 7*(3), 1516-1535.

Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G. ve Büyüköztürk, Ş. (2016). *Sosyal Bilimler İçin Çok Değişkenli İstatistik: SPSS ve LISREL Uygulamaları.* Ankara: Pegem Akademi.

Demir, N. Ö., Baran, A. G. ve Ulusoy, D. (2005). Türkiye'de Ergenlerin Arkadaş-Akran Grupları İle İlişkileri ve Sapmış Davranışlar: Ankara Örneklemi. *Bilig Dergisi, 32*, 83-108.

Demirbaş, K. (2015). Dijital Oyunlara" Oyun Türü" Yaklaşımlarının Sorunları:" Platform Oyunları" Türü Örneği. *Selçuk İletişim, 9*(1), 363-387.

Demirhan-Sayın, M. E. (2016). Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti İle Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi.

Demirtaş Madran, H. A. ve Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi, 15*(2), 99-107.

Dinçer, B. (2008). Alt ve Üst Sosyoekonomik Düzeyde Lise İkinci Sınıfa Devam Eden Ergenlerin Anne Baba Tutumlarını Algılamaları ve Arkadaşlık İlişkilerinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi.

Dishion, T. J., & Tipsord, J. M. (2011). Peer Contagion in Child and Adolescent Social and Emotional Development. *Annual Review of Psychology,* 62, 189-214.

Doğan, F. Ö. (2006). Video Games and Children: Violence in Video Games. *New Symposium Journal, 44*(4), 161-164.

Doğan-Keskin, A. (2019). Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu ile Duygusal Davranışsal Sorunlarına ve Annelerin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi.

Doğan, T., Karaman, N. G., Çoban, A. E., & Çok, F. (2012). Predictors of adolescents' friendship qualities: Gender and family related variables. *Elementary Education Online*, *11*(3), 845-855.

Doğruyol, S. (2018). Algılanan Anne-Baba Tutumu ve Ebeveyne Bağlanma İle Akran İlişkileri Arasındaki İlişkide Benlik Saygısının Aracılık Rolü. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi.

Driscoll, A. & Nagel, N. G. (2008). *Early Childhood Education, Birth-Eight.* (4. Edition). USA: Pearson Education

Dunphy, D. C. (1972). *Socialization in Australia.* Sydney: Angus and Robertson Publishers.

Durualp, E. ve Aral, N. (2011). *Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitimi.* Ankara: Vize Yayıncılık.

Egger, O., ve Rauterberg, M. (1996). Internet behaviour and addiction. Semester thesis (Swiss Federal Institute of Technology, Zurich).

Emes, C. E. (1997). Is Mr. PacMan Eating Our Children? A Review of the Effect of Video Games on Children. *Canadian Journal of Psychiatry, 42*(4), 409-414.

Erboy, E. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi.

Erdem, G., Eke, C., Ögel, K., ve Taner, S. Lise Öğrencilerinde Arkadaşlık Özellikleri ve Madde Kullanımı. *Bağımlılık Dergisi, 7*(3), 111-116.

Esen, E., ve Siyez, D. Ergenlerde İnternet Bağımlılığını Yordayan Psikososyal Değişkenlerin İncelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 4*(36), 127-138.

Eyyupoğlu, E. (2017). Lise Öğrencilerinin İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Asilik Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi.

Gansner, M. (2019). Gaming Addiction in ICD-11: Issues and Implications. *Psychiatric Times, 36*(9), 1-4.

Gentile, D. (2009). Pathological Video Game Use Among Youth 8 to 18: A National Study. *Psychological Science, 20*(5), 594-602.

Gökdurna, N. (2018). Sporcu Kimliğine Sahip Lise Öğrencilerinde Akran İlişkileri ve Akran Zorbalığının İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi.

Göldağ, B. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15*(1), 1287-1315.

Green, C. S., ve Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature, 423*(6939), 534-537.

Griffiths, M. (2010). Online Video Gaming: What Should Educational Psychologists Know?. *Educational Psychology in Practice, 26*(1), 35-40.

Griffiths, M. D. (2005). A "components" model of addiction within a biopsychosocial framework. *J Subst Use, 10*(4), 191-197.

Griffiths, M. D., Davies, M. N., ve Chappell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal of Adolescence, 27*(1), 87-96.

Griffiths, M., King, D. ve Delfabbro, P. (2012). Simulated gambling in video gaming: What are the implications for adolescents? *Education And Health, 30*(3), 68-70.

Griffiths, M. D., ve Hunt, N. (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology, 5*(3), 189-193.

Griffiths, M. D., ve Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological reports, 82*(2), 475-480.

Güler, G. (2019). Ortaokul Öğrencilerinde Okul Tükenmişliği: Problem Çözme Becerileri, Akran İlişkileri ve Algılanan Okul Deneyimlerinin Rolü. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi.

Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A., ve Murathan, F. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Journal Of Social Sciences/Sosyal Bilimler Dergisi*, *5*(9), 89-100.

Günüç, S., ve Kayri, M. (2010). Türkiye'de İnternet Bağımlılık Profili ve İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik-Güvenirlik Çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 39*(39), 220-232.

Gürel, C. (2014). ICD-11 Ruhsal Bozukluklar Bölümünün Geliştirilmesi: Dünya Psikiyatri Birliği (WPA) Üyeleri İçin Bir Özet. Türk Psikiyatri Dergisi, 145-147.

Güvendi, B., Demir, G. T., ve Keskin, B. (2019). Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 11*(18), 1194-1217.

Hazar, Z. (2016). Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi.

Hazar, Z., ve Hazar, M. (2017). Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Sciences, 14*(1), 203-216.

Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, (2020). (2020, Aralık) Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni, 30574 Erişim adresi: https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)Kullanim-Arastirmasi-2020-33679

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim, 36*(159), 56-68.

Horzum, M. B., Ayas, T., ve Çakır-Balta, Ö. (2008) Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 3*(30), 76-88.

Hur, M. H. (2012). Current Trends of Internet Addiction Disorder Research: A Review of 2000-2008. *Korean Academic Journal Articles, 22*(3), 187-201.

Ihlwan, M. ve Jacops, S. (2006). Online Oyun Korelilerin Takıntısı. *Business Week Türkiye, 3*, 44-50.

İnal, Y., ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi?: Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 6*(3), 523-544.

İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler.* Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu, 14 Mayıs 2005.

İnan, A. (2010). İlköğretim II. Kademe ve Ortaöğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi.

Jiang, Q. (2013). Internet Addiction Among Young People in China. *Internet Research, 24*(1), 2-20.

Kaess M., Durkee T., Brunner R., Carlı V., Parzer P., Wasserman C.,… Wasserman, D. (2014). Pathological Internet Use Among European Adolescents: Psychopathology and Self-Destructive Behaviours. *European Child & Adolescent Psychiatry, 23*(11), 1093-1102.

Kandell, J. J. (1998). Internet Addiction on Campus: The Vulnerability of College Students. *Cyberpsychology & Behavior, 1*(1), 11-17.

Karaaslan, İ. A. (2015). Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 8*(36), 806-818.

Karabulut, B. (2019). Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi İlişkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi.

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 Science, 6*(1), 14-19.

Karasar, N. (2018). *Bilimsel Araştırma Yöntemi.* Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık

Karayağız-Muslu, G., ve Bolışık, B. (2009). Çocuk ve Gençlerde İnternet Kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin,* 8(5), 445-450.

Kaya, A. B. (2013). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi.

Kayhan, B. (2019). Lise 9. ve 10. Sınıf Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri, Akran İlişkileri ve Öznel İyi Oluş Düzeyleri Arasındaki İlişkinin Bazı Demografik Değişkenler Açısından İncelenmesi: Mersin İli Örneği. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Toros Üniversitesi.

Keskin, B. (2019). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik Sağlamlık ve Bilinçli Farkındalık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi.

Kılıç, M. (2020). 15-18 Yaş Arası Okul Sporlarına Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal ve Duygusal Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi.

Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., ve Kim, S. J. (2008). The Relationship Between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits. *European Psychiatry, 23*(3), 212-218.

King, D. ve Delfabbro, P. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review, 34*(4), 298-308.

Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. *D-lib Magazine, 8*(2), 7-18.

Koçak, H. ve Köse, Z. (2014). Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Sosyalleşme Süreçleri Üzerine Bir Araştırma: Kütahya İli Örneği. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* Kasım Özel Sayısı, 21-32.

Koçoğlu, D. (2019). Üniversite Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Düzeyine Göre Tüketici Karar Verme Tarzlarının Değerlendirilmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi, 8*(2), 1815-1830.

Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi,* (16), 324-342.

Koo, C., Wati, Y., Lee, C. ve Oh, H. Y. (2011). Internet Addicted Kids and South Korean Govemment Efforts: Booy-Camp Case. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14*(6), 391-394.

Korkmaz, Ö. ve Korkmaz Ö. (2019). Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyleri, Oyun Alışkanlıkları ve Tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20*(3), 798-812.

Köklü, N., Büyüköztürk, Ş. ve Çokluk, Ö. (2007) *Sosyal Bilimler İçin İstatistik* (İkinci baskı) Ankara: Pegem Yayınları

Köse, N. (2015). Ergenlerde Akran İlişkilerinin Mutluluk Düzeyine Etkisi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 2*(4), 1-6.

Kuss, D., Griffiths, M., ve Pontes, H. (2017). Chaous and Confusion in DSM-5 Diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, Concerns and Recommendations For Clarity in the Field. *Journal of Behavioral Addictions, 6*(2), 103-109.

Lee, C. W. (2010). Influential Factors of Player's Loyalty Toward Online Games for Achieving Commercial Success. *Australasian Marketing Journal, 18*(2), 81-92.

Lemos, I. L., Abreu, C. N. ve Sougey, E. B. (2014)."Internet and Video Game Addictions: A Cognitive Behavioral Approach. *Archives of Clinical Psychiatry (São Paulo), 41*(3), 82-88.

Melek, C. (2019). Spora Katılımın Akran İlişkileri Üzerine Etkisinin Araştırılması. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi.

Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. Mår., Hetland, J. ve Pallesen, S. (2011). Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health. *Cyberpsychol Behavior Socal Networking, 14*(10), 591-596.

Meriç, B. (1999). Grup İçinde Popüler Olan Gençlerin Bazı Kişilik Özellikleri Üzerine Bir İnceleme. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi.

Milani, L., Osualdella, D., ve Di Blasio, P. (2009). Quality of Interpersonal Relationships and Problematic Internet Use in Adolescence. *Cyberpsychology and Behavior, 12*(6), 681-684.

Mora-Cantallops, M., ve Sicilia, M. Á. (2018). MOBA Games: A Literature Review. *Entertainment Computing, 26*, 128-138.

Moral, R., ve Kumcağız, H. (2019). Ergenlerdeki İnternet Bağımlılığı: Anne, Baba Ve Akran İlişkileri Açısından Bir Değerlendirme. *Odü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi (Odüsobiad), 9*(2), 335-346.

Morrison, G. S. (2007). *Early Chilhood Education Today.* Ohio: Pearson Prentice-Hall.

Ng, B. D., ve Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *Cyberpsychology & Behavior, 8*(2), 110-113.

Ögel, K. (2012). *İnternet Bağımlılığı.* İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

Özcan, K. (2019). Ergenlerde Akran İlişkileri ve Okul İklimi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi.

Pala, F. K., ve Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Journal of Kirsehir Education Faculty, 12*(2), 53-71.

Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme.* Ankara: Anı Yayıncılık.

Phillips, C. A., Rolls, S., Rouse, A., ve Griffiths, M. D. (1995). Home Video Game Playing in Schoolchildren: A Study of Incidence and Patterns of Play. *Journal of Adolescence, 18*(6), 687-691.

Piaget, J. (1969). *The Mechanisms of Perception.* London: Routledge ve Kegan Paul.

Poli, R., ve Agrimi, E. (2012). Internet Addiction Disorder: Prevalence in an Italian Student Population. *Nordic Journal of Psychiatry, 66*(1), 55-59.

Powell, C. L. (2008). College Men's Psychological and Physiological Responses Associated with Violent Video Game Play. Unpublished Doctoral Dissertation, Georgia State University.

Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D., Brown, S., ve Swing, E. (2014). The Positive and Negative Effects of Video Game Play. A. B. Jordan ve D. Romer (Eds.), *Media and The Well-Being of Children and Adolescents* (s. 109-128). New York: Oxford University Press.

Rabaglietti, E., ve Ciairano S. (2008). Quality of Friendship Relationships and Developmental Tasks in Adolescence. Cognition, *Brain and Behavior, 12*(2), 183-203.

Santrock, J. (2017). *Ergenlik (Adolescence).* (D. M. Siyez Çev.) Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Savcı, M. (2017). Ergenlerin Sosyal Zeka, Sosyal Kaygı, Akran İlişkileri, İnternet Bağımlılığı ve Sosyal Bağlılık Düzeyleri Arasındaki İlişkiler. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi.

Savcı, M. ve Aysan, F. (2016). Relationship Between Impulsivity, Social Media Usage and Loneliness. *Educational Process: International Journal, 5*(2), 106-115.

Selfhout, M., Branje, S., Delsing, M., ter Bogt, T. ve Meeus, W. (2009).“Differenet Types of Internet Use, Depression and Social Anxiety: The Role of Perceived Friendship Quality. *Journal of Adolescence, 32*(4), 819-833.

Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., ve Lachlan, K. (2006). Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences, 24*(1), 213-224.

Sonkur, A. (2014). İnternet Bağımlılığının Depresyon, Tepki Biçimleri, Düşünce Baskılama, Endişe ve Üst Bilişle İlişkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi.

Steinberg, L. (2007). *Ergenlik* (F. Çok ve diğerleri, Çev.). Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.

Sutton-Smith, B. (1967). The Role of Play in Cognitive Development. Y*oung Children,* 22, 361-370.

Taş, İ., Eker, H., ve Anlı, G. (2014). Ortaöğretim Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying, 1*(2), 37-57.

Taylan, H. H., Topal, M. ve Ayas, T. (2018). Sakarya'daki Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying, 5*(1), 53-68.

Tekindal, M. ve Çalışkan, B. (2016). Üniversite 1. Sınıf Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Oynama ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi: Hacettepe Üniversitesi İİBF Örneği. *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi, 16*(1), 1-26.

Totan, T. (2008). Ergenlerde Zorbalığın Anne, Baba ve Akran İlişkileri Açısından İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi.

Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Altınkaynak, Ş. Ö., ve Güneş, G. (2014). Change of The Play in Three Generations. *Journal of Academic Social Science Studies,* (27), 1-16.

Tüzün, H. (2006). Bilgisayar Oyunlarının Yararları ve Zararları. *XI. Türkiye'de İnternet Konferansı'nda sunulan bildiri,* Aralık, Ankara, Türkiye.

Uslu, Ş. (2019). Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi.

Uzbay, İ. T. (2009). Madde Bağımlılığının Tarihçesi, Tanımı, Genel Bilgiler Ve Bağımlılık Yapan Maddeler. *Meslek İçi Sürekli Eğitim Dergisi, 21*(22), 5-16.

Wan, C. S., ve Chiou, W. B. (2006). Why are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior, 9*(6), 762-766.

Widyanto, L., ve Griffiths, M. (2006). 'Internet Addiction': A Critical Review. *International Journal of Mental Health and Addiction, 4*(1), 31-51.

Yalçın-Irmak, A. (2014). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi. Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi.

Yalçın-Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Genç ve Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi, 27*(2), 128-137.

Yavuz, E.ve Tarlakazan, E. (2018). Üniversite Öğrencilerinin Mobil Oyun Profili ve Oynama Alışkanlıkları. *AÇÜ Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 4*(2), 149-163.

Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology and Behavior, 9*(6), 772-775.

Yee, N., Ducheneaut, N., ve Nelson, L. (2012). Online Gaming Motivations Scale: Development and Validation. *In Proceedings of the 2012 ACM Annual Conference on Human Factors in Computing Systems,* May, Austin, Texas, USA.

Yıldız, A. (2017). İnternet Bağımlılığı İçin Kolaylaştırıcı Bir Faktör Olarak Sanal Dünyada Etik Duyarlılık Azalması. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 9*(4), 398-409.

Yılmaz, G. (2019) Gaziosmanpaşa Üniversitesi Tıp Fakültesi Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı Yaygınlığı, İnternet Bağımlılığının Öğrencilerin Depresyon Düzeyi ve Sosyodemografik Özellikleri İle İlişkisi. Tıpta Uzmanlık Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi.

Yılmaz, M. (2019). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İle Beden Kitle İndeksleri, Benlik Saygısı ve Sosyal Görünüş Kaygısı Arasındaki İlişki. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi.

Yiğit, E. (2017). Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi.

Young, K. S. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Cinical Disorder. *Cyberpsychology & Behavior, 1*(3), 237-244.

Young, K. S. ve Case, C. (2004). Internet Abuse in the Workplace: New Trends in Risk Management. *Cyberpsychology and Behavior, 7*(1), 105-111.

Yörük, İ. (2019). Özel Yetenekli Öğrencilerin Psikolojik Sağlamlık Düzeylerinin Benlik Saygısı, Akran İlişkileri ve Ebeveyn Tutumları Açısından İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi.

Yücel, N. (2009). Ergenlerin Akran İlişkileri ve Yalnızlık Düzeylerinde Evde İnternet Kullanımının Etkisinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi.

Yücetürk, O. K. (2018). Lise Öğrencilerinde Sosyal Dışlanmanın Akran İlişkileri ve Mükemmeliyetçilik İle İlişkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi.