

## Bölüm 9

# ORTAÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ

Süleyman SOYSAL<sup>1</sup>  
Berkan BOZDAĞ<sup>2</sup>

### GİRİŞ

Roger Caillois (1957) oyunu eğlenme amaçlı belirli bir alanda ve belirli bir zamanda sürdürülen, kuralları olan ve gönüllü yapılan etkinlikler olarak tanımlamaktadır. 2000’li yıllarla birlikte gelişmeye başlayan teknoloji ve yaygınlaşan internet ortamı çocukların bu kavramlarla iç içe büyümelerine neden olmuştur (Akbulut, 2013). Her geçen gün ilerleyen teknolojik gelişmeler ve yaşanan aşırı şehirleşme ile birlikte oyun alanları azalan çocukların geleneksel oyunlardan dijital oyunlara geçtiği görülmektedir (Gentile, 2009). Günden güne gelişen teknolojiye bağlı olarak oyun ve oyuncak kavramı yerini birbiri ile dönüşümlü kullanılmakta olan bilgisayar oyunları, mobil oyunlar, video oyunları gibi kavramlara bırakmıştır (Kirriemuir, 2002). Demir ve Hazar (2018) dijital oyunların günümüz dünyasında dijital yerli olarak isimlendirilen yeni kuşağın en önemli uğraşı olduğunu ifade etmekle birlikte birçoklarının bu oyunları evde, okulda, toplu taşıma araçlarında oynadığını hatta bu oyunları oynayabilmek uğruna birincil ihtiyaçlarını bile er-telemelerinin yanı sıra ödevlerini ve sorumluluklarını da yerine getirmediklerini belirtmiştir.

Aşırıya kaçmadan oynanan dijital oyunların bireyin sağlıklı yaşamın bir parçası olarak normal olduğunu ve oyunların duygusal boşalma ve rahatlama gibi olumlu etkilerinin olduğu da belirtilmiştir (Green, Sherry, Lachlan, Lucas ve Holmstrom, 2010). Tran ve Strutton (2013) internet üzerinden oynanan oyunların çocukların işbirliği içinde ve rekabet ortamında iletişim imkanı tanıdığını, oyunlarla eğlenceyi arama ve boş zamanlarını doldurma imkanları yakaladıklarını savunmuştur. Bir diğer görüşe göre ise bilgisayarların çocukların bazı gelişim özelliklerini engellediği gerçek oyun kültüründen mahrum ettiği, hazırlıksız

<sup>1</sup> Yozgat Bozok Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor AD, suleymansoyosal6610@gmail.com

<sup>2</sup> Doç. Dr. Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, brknbozdag@gmail.com

Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri evinde internet bulunma durumuna göre incelenmiş ve istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır. Çalışmamıza paralel olarak Bilgin (2015) çalışmasında internet bağlantısı ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı fark olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Çalışmamızın aksine Göldağ (2018) evinde sabit veya mobil interneti olan öğrencilerin daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğu sonucuna ulaşmıştır. Yine Tuncay ve Göger (2022) ergenler üzerine çalışmalarında evinde internet bulunan ergenlerin daha yüksek dijital oyun bağımlılığı yaşadığı sonucuna ulaşmışlardır. Çalışmamızda anlamlı fark olmamasının sebebi olarak öğrencilerin oyunları bilgisayarlarına indirip çevrimiçi oynamaktan çok çevrimdışı oynamayı tercih etmeleri olabilir.

Sonuç olarak ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri farklı değişkenler açısından incelenmiş olup erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre, 9.sınıf öğrencilerinin 10.sınıf öğrencilerine göre ve evinde bilgisayar bulunan öğrencilerin bulunmayan öğrencilere göre daha yüksek dijital oyun bağımlılığı yaşadığı buna karşılık öğrencilerin öğrenim gördükleri lise türü ve evinde internet olma değişkenlerine göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı fark olmadığı görülmüştür.

## **KAYNAKÇA**

- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Gelişimsel Sonuçları . *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* , 3 (2). Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/trkefd/issue/21474/230167>
- Arslan, A. (2019). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi: Sivas İli Örneği . *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi* , 5 (2) , 63-80 . Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/gebd/issue/47331/537903>
- Bircan, M. A., & Öner, İ. E. (2022). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyleri İle Problem Çözme Beceri Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Journal of Kirsehir Education Faculty*, 23(2).
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2014). Bilimsel araştırma yöntemleri. (18. Baskı) Ankara: Pegem Akademi.
- Cihan, B. B., & Ilgar, E. A. (2019). Dijital Spor Oyunlarının Sporcular Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi Fenomenolojik Bir Çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 171-189.
- Caillois, R. (1957). Unity of play: Diversity of games. *Diogenes*, 5(19), 92-121.
- Demir, G. T. & Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği : Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması . *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* , 12 (2) , 128-139 . Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/bsd/issue/53467/711639>
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 20(5), 594-602.
- Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K., & Holmstrom, A. (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & Gaming*, 41(2), 238-259.

- Güvendi, B. , Tekkurşun Demir, G. & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık . *OPUS International Journal of Society Researches* , 11 (18) , 1194-1217 . DOI: 10.26466/opus.547092
- Karabulut, B. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi. 1-88
- Derin, S. (2013). Lise öğrencilerinde internet bağımlılığı ve öznel iyi oluş. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Hacettepe Üniversitesi, sosyal bilimler enstitüsü, Ankara.
- Eryılmaz, S. E. L. A. M. İ., & Çukurluöz, Ö. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi: Ankara İli, Çankaya İlçesi Örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17.
- Soyöz-Semerci, Ö. U. ve Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10 (3): 538-567
- Tuncay, B., & Göger, B. (2022). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Uyku Kalitesi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Journal of Turkish Sleep Medicine*, 9, 79-84. Haşiloğlu, S. B. , Baran, T. & Aydın, O. (2015). Pazarlama Araştırmalarındaki Potansiyel Problemlere Yönelik Bir Araştırma: Kolayda Örneklem ve Sıklık İfadeli Ölçek Maddeleri . *Pamukkale İşletme ve Bilişim Yönetimi Dergisi* , (1) , 19-28 . Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/piby/issue/35465/394010>
- Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(1), 10-18. <http://dx.doi.org/10.5455/apd.170337>
- Karaca, S. , Gök, C. , Kalay, E. , Başbuğ, M. , Hekim, M. , Onan, N. & Ünsal Barlas, G. (2016). Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi . *Clinical and Experimental Health Sciences* , 6 (1) , 14-19 . Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/clinexphealthsci/issue/17866/187383>
- Karaç Öcal, Y. & Araç Ilgar, E. (2022). An Examination Based on The Opinions of Students Having Mental and Physical Performance Education on Digital, *International Journal of Eurasian Education and Culture*, 7(18), 1438-1479. DOI: <http://dx.doi.org/10.35826/ijoecc.595>
- Karakaya, İ. (2012). Bilimsel araştırma yöntemleri. A. Tanrıoğen (Ed.) Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Anı.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-lib Magazine*, 8(2), 7.
- Pallant, J. (2017). SPSS kullanma kılavuzu. BA Sibel Balcı, Çev.) Ankara: Anı Yayıncılık.
- Reiss, S. (2000). *Who am I?: 16 basic desires that motivate our actions define our persona*. Penguin.
- Taş, İ. , Karacaoğlu, D. , Akpınar, İ. & Taş, Y. (2022). Ergenlerde Aile Yaşam Doyumu ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi . *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying* , 9 (1) , 28-42 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/ojtac/issue/71122/1081361>
- Tran, G. A., & Stratton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements?: click “like” to manage digital content for players. *Journal of Advertising Research*, 53(4), 455-469.