

Bölüm 6

OYUN BAĞIMLILIĞI VE OKULA BAĞLILIK

Gazanfer ANLI¹

Giriş

Oyun, tarih boyunca insanlığa eşlik eden bir olgudur. Oyunlar, bireyleri günlük yaşamın rutininden uzaklaştırır, eğlendirir ve onların rahatlamalarına katkıda bulunur. İnternetin popüler kullanımıyla oyunların nitelikleri de değişmeye başlamıştır. Web tabanlı, çok oyunculu çevrimiçi oyunlar ve simülasyon oyunları internet dünyasının insanlığa sunduğu oyunlardan bazılarıdır (Sürer Adanır, Doğru ve Özatalay, 2017). Son yıllarda oyunların elektronik ortamlara kaymasıyla beraber en büyük problemin oyun bağımlılığı olduğu görülmektedir (Ayas ve Horzum, 2017).

Araştırmalarda internetin yoğun şekilde kullanılmasının oyun ve eğlence ile ilişkili olduğu görülmüştür (Karaca, 2007). Oyun bağımlılığı, kişinin oyun oynamayı bırakmaması, oyun hakkında tekrarlayan düşüncelere sahip olması ve oyunlarla sürekli ilgilenmesini içermektedir. Böylece oyun bağımlılığının günlük yaşantıyı yoğun ve olumsuz etkilediği belirtilmiştir (Horzum, 2011). Lemmens, Valkenburg, ve Peter (2009) dijital oyun bağımlılığını “bireyin sosyal ve/veya duygusal sorunlara yol açmasına rağmen bilgisayar ya da video oyunlarının aşırı ve zorlantılı kullanımı ve bu aşırı kullanımı denetim altına alamaması” olarak tanımlamıştır. Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı (DSM V) da Bölüm III’te internet oyun bağımlılığına yer ayırmış ancak yeterli destekleyici çalışmaların ardından oyun bağımlılığının DSM’ye resmi olarak dâhil edileceği açıklanmıştır (Griffiths, Kuss, ve Pontes, 2016).

Oyun bağımlılarının oyunları problemler, çeşitli yetersizlikler, yaşamdaki sorunlu ilişkiler, arkadaş eksikliği, fiziksel görünüş bozukluğu veya etkili başa çıkma becerisi gösterememe gibi alta yatan sorunlara bir yanıt olarak kullanma eğiliminde oldukları belirtilmiştir (Griffiths, 2010). Buna paralel olarak, oyun bağımlılığı olan bireylerin kırılğan veya düşük benlik saygısına sahip oldukları da bildirilmiştir (Beard ve Wickham, 2016). Online oyunlar da bu açıdan bakıldığında kişilerin başarı ihtiyacını bir ölçüde doyurmaktadır. Oyuncular daha fazla kazanmak için uzun süreler oyun oynamaya devam edip bu başarı duygusunu yaşamaya devam edebilirler (Calado, Alexandre, ve Griffiths, 2014).

Oyun bağımlıları çoğu zaman sanal dünyaya daha fazla zaman harcayabilmeleri için diğer insanlarla yüz yüze ilişki kurmayı bırakabilir, yemek yeme ve uyku gibi ihtiyaçları ciddi biçimde azaltabilir. Bundan dolayı bu kişilerde sırt ağrısı, göz yorgunluğu, karpal tünel sendromu, yorgunluk gibi birçok fiziksel sağlık sorunu ortaya çıkmaktadır (Lee, Lee ve Choo, 2016). Oyun bağımlılığının ayrıca şiddet, dikkatsizlik, yaralanma ve riskli davranışlar gibi davranış sorunları ile ilişkili olduğu aktarı-

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Bursa Teknik Üniversitesi İTBF Psikoloji Bölümü, anligazanfer@gmail.com

Bu çalışmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Öncelikle çalışma yalnızca lise grubu üzerinde yapıldığından, ileride yapılacak çalışmalar ilkököl, ortaokul gibi farklı düzeylerde de gerçekleştirilebilir. Ayrıca okula bağlılık ve oyun bağımlılığının yanında aile desteği, okul iklimi, kişilerarası duyarlılık, yaşam doyumu, sosyal medya bağımlılığı gibi kavramlar da bu değişkenlerle çalışılabilir.

Alan uzmanlarına bazı önerilerde bulunmaktadır. Öğrencilerin oyun bağımlılığında uzaklaşması için ders içi ve ders dışı faaliyetlerin daha eğlenceli hale getirilmesi düşünülebilir. Bu faaliyetlerde öğretmen ve arkadaş etkileşimine azami önem gösterilmelidir. Okula bağlılık konusunda okul yönetimleri, öğretmenler ve tüm personel işbirliği içinde olmalı, öğrencilerin sadece başarıları değil dürüstlük, yardım vb. gibi ahlaki değerleri de ödüllendirilmelidir. Okullarda değerler eğitimi yıl boyu üzerinde durulan bir konu olmalı ve yönetimin bu konuyu hatırd tutumları ge-
reklemektedir. Ayrıca okullarda psikolojik danışmanların desteği ile oyun bağımlılıkları konusunda aile ve öğrencilere bilgilendirici toplantılar tertip edilebilir. Burada hangi önlemler alınabileceği noktasında gerekli istişareler gerçekleştirilebilir. Gerçektiği durumlarda okul psikolojik danışmanlarının okula bağlılığı düşük öğrencilerle bireysel görüşmeler yapması ya da grup rehberliği gerçekleştirmesi sağlanabilir.

Kaynakça

- Anlı, G. & Taş, İ. (2018). Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formunun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Turkish Studies*, 13 (11), 189-203. Doi: 10.7827/TurkishStudies.13371
- Ayas, T. & Horzum, M. B. (2017). *Teknolojinin olumsuz etkileri*. Ankara: Vize Yayıncılık.
- Barger, A. H., & Hormes, J. M. (2017). Psychosocial correlates of internet gaming disorder: Psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Computers in Human Behavior*, 68, 388-394.
- Beard, C. L., & Wickham, R. E. (2016). Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and internet gaming disorder. *Computers in Human Behavior*, 61, 507-515.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A. & Froyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic, drinking, or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27-32, DOI: 10.1556/JBA.3.2014.002.
- Bryman, A. (2004). *Social research methods* (2nd edition). Oxford: Oxford University Press.
- Büyükköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2014). Mom, dad it's only a game! Perceived gambling and gaming behaviors among adolescents and young adults: An exploratory study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(6), 772-794.
- Carolan, B. V., & Chesky, N. Z. (2012). The relationship among grade configuration, school attachment, and achievement. *Middle School Journal*, 43(4), 32-39.
- Cavanagh, T. (2009). Creating schools of peace and nonviolence in a time of war and violence. *Journal of School Violence*, 8(1), 64-80.
- Çelik, I., Şahin, I., & Eren, F. (2014). Metaphorical perceptions of middle school students regarding computer games. *International Journal of Social, Education, Economics and Management Engineering*, 8, 2518-23.
- Dooner, A., Mandzuk, D., Obendoerfer, P., Babiu, G., Cerqueira-Vassallo, G., Force, V., Vermette, M., & Roy, D. (2010). Examining student engagement and authority: Developing learning relationships in the middle grades. *Middle School Journal*, 41(4), 28-35.
- Estell, D. B. & Perdue, N. H. (2013). Social support and behavioral and affective school engagement: The effects of peers, parents, and teachers. *Psychology in the Schools*, 50 (4), 325-339.
- Fagan, J., & Pabon, E. (1990). Contributions of delinquency and substance use to school dropout among inner-city youth. *Youth and Society*, 21(3), 306-354.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127, 319-329.

Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health Addiction*, 8, 119-125.

Griffiths, M. D., Kuss, D. & Pontes, H. M. (2016). A brief overview of internet gaming disorder and its treatment. *Australian Clinical Psychologist*, 2(1), 2-12.

Hill L. G. (2005). Investigation of a brief measure of school attachment. Manuscript submitted for publication.

Hooper D., Coughlan J., & Mullen M. R. (2008). Structural equation modelling: guidelines for determining model fit. *Electronic Journal of Business Research Methods*; 6(1): 53-60.

Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.

İşçibaşı, Y. (2011), "Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar", *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 7(1), 122-130.

Jackson, Y. & Warren, J. S. (2000). Appraisal, social support and life events: Predicting outcome behavior in school age children. *Child Development*, 71(5), 1441-1457.

Kalaycı, Ş. (2014). *Spss uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri*. Ankara: Asil Yayınları

Karaca, M. (2007). Aileyi Tehdit Eden Yeni Bir Tehlike: Sanal İlişkiler. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 2(3), 131-143.

Karaşar, B., & Kapçı Seyitoğlu, E. G. (2016). Lise öğrencilerinde okula bağlanma ve akademik başarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 49(1), 21-42.

Kızıldağ, S., Demirtaş-Zorbaz, S. ve Zorbaz, O. (2017). Lise öğrencilerinde okul bağlılığı. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 42 (189), 107-119.

Lee, S. Y., Lee, H. K., & Choo, H. (2016). Typology of internet gaming disorder and its clinical implications. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 479-491. Doi: 10.1111/pcn.12457

Lemmens J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95.

Matsumura, L. C., Slater, S. C., & Crosson, A. (2008). Classroom climate, rigorous instruction and curriculum, and students' interactions in urban middle schools. *The Elementary School Journal*, 108, 293-312.

Mouton, S. G., Hawkins, J., McPherson, R. H., & Copley, J. (1996). School attachment: Perspectives of low-attached high school students. *Educational Psychology*, 16(3), 297-304. Doi: 10.1080/0144341960160306

Mulford, W., & Silins, H. (2003). Leadership for Organizational Learning and Student Outcomes. *Cambridge Journal of Education*, 33,175-95.

Neufeld, G., & Mate, G. (2004). *Hold on to your kids*. Toronto: Vintage Canada.

Önen, E. (2014). Öğrencinin okula bağlılığı ölçeği: Türk ortaokul ve lise öğrencileri için uyarlama çalışması. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 5(42), 221-234.

Penner, C., & Wallin, D. (2012). School attachment theory and restitution processes: Promoting positive behaviors in middle years schools. *Canadian Journal of Educational Administration and Policy*, 137, 1-36.

Sağlam, A. & İkiz, F. E. (2017). Ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimleri ile okula bağlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Elementary Education Online*, 16(3), 1235-1246.

Savi Çakar, F., & Karataş, Z. (2017). Ergenlerin okula bağlanmalarının yordayıcıları olarak benlik saygısı, okul öfkesi ve yaşam doyumu. *Eğitim ve Bilim*, 42(189), 121-136.

Schumacker R. E., & Lomax R. G. (2010). *A beginner's guide to structural equation modeling*. New York: Taylor & Francis Group. p.85-90.

Sürer Adamır, A., Doğru, H. & Özatalay, E. (2017). Oyuna adanmış bir yaşam: Bir olgu sunumu üzerinden internet oyun oynama bozukluğuna kısa bir bakış. *Türk Aile Hek. Derg*, 20(2), 85-90.

Taş, İ. (2017). Relationship between internet addiction, gaming addiction and school engagement among adolescents. *Universal Journal of Educational Research*, 5, 2304 - 2311. Doi: 10.13189/ujer.2017.051221.

Taylan, H. H., Kara, H. Z. & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *Pesa International Journal of Social Studies*, 3(1), 78-87.

Wang J, & Wang X. (2012). *Structural equation modeling: applications using mplus: methods and applications*. West Sussex: John Wiley & Sons.