



Article Information

Article Type: Research Article

This article was checked by iThenticate.

Doi Number: <http://dx.doi.org/10.17121/ressjournal.3296>

**EXAMINATION OF THE ONLINE GAME ADDICTION LEVELS
OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS ACCORDING TO
DIFFERENT VARIABLES (GAZIANTEP PROVINCE EXAMPLE)**

**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN ONLINE OYUN BAĞIMLILIĞI
DÜZEYLERİNİN FARKLI DEĞİŞKENLERE GÖRE İNCELENMESİ
(GAZIANTEP İLİ ÖRNEĞİ)**

**Mehmet KILIÇ¹
Faruk ER²
Ahmet KISA³
Abdulhamit KOÇOĞLU⁴**

Abstract

Developing technology has both advantages and disadvantages. Among these negativities, it is possible to count online game addiction. Today, this addiction has become quite common. In this study, it was conducted to evaluate the online game addiction of students aged 11-14 and attending 3 public secondary schools operating in the Şahinbey district of Gaziantep in the 2022-2023 academic year in the context of some variables. Questionnaire method, one of the quantitative research methods, was used in the research. The Internet Addiction Scale (Online Game Addiction Scale), which was adapted into Turkish by Kayri and Günüç (2009), was used. Explanatory Factor Analysis, Confirmatory Factor Analysis, Frequency, Percentage, Independent Sample T-Test, ANOVA, Pearson Correlation Analysis and Multivariate Linear Regression Analysis were performed on the obtained data. As a result of the analysis, it was determined that there was a statistically significant difference and correlation relationship between the scores obtained in the Online Game Addiction Scale and the sub-dimensions of the Online Game Addiction Scale and some independent variables. In addition, it was determined that some independent variables predicted the scores obtained in the Online Game Addiction Scale and the sub-dimensions of the Online Game Addiction Scale in a statistically significant way.

Keyword: Online Game, Addiction, Online Game Addiction

¹ Okul Müdürü, Mehmetçik Ortaokulu, morkun27@hotmail.com, ORCID : 0000-0003-2416-4344

² Gaziantep İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Uzman Öğretmen, faruer_09@hotmail.com, ORCID : 0000-0003-1574-5518

³ Gaziantep İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Uzman Öğretmen, ahmet.kisa@hotmail.com, ORCID : 0000-0001-8484-3985

⁴ Gaziantep İl Milli Eğitim Müdürlüğü, abdulhamitkocoglu@hotmail.com, ORCID:0000-0002-3859-396X

Özet

Gelişen teknolojinin faydaları olduğu gibi olumsuz yanları da bulunmaktadır. Bu olumsuzlukların arasında online oyun bağımlılığını da saymak mümkündür. Günümüzde bu bağımlılık oldukça yaygın hale gelmiştir. İşte bu araştırmada 11-14 yaş aralığında olan ve 2022-2023 eğitim- öğretim yılında Gaziantep ili Şahinbey ilçesinde faaliyet gösteren 3 devlet ortaokuluna giden öğrencilerin online oyun bağımlılığının bazı değişkenler bağlamında değerlendirilmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden anket yöntemi kullanılmıştır. Veriler Kayri ve Günüş (2009) tarafından Türkçeye uyarlanan İnternet Bağımlılık Ölçeği (Online Oyun Bağımlılık Ölçeği) kullanılmıştır. Elde edilen veriler Açıklayıcı Faktör Analizi, Doğrulayıcı Faktör Analizi, Frekans, Yüzde, Bağımsız Örneklem T-Testi, ANOVA, Pearson Korelasyon Analizi ve Çok Değişkenli Doğrusal Regrasyon Analizi yapılmıştır. Analiz sonucunda, Online Oyun Bağımlılık Ölçeğinde alınan puanlar ve Online Oyun Bağımlılık Ölçeği alt boyutları ile bazı bağımsız değişkenler arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık ve korelasyon ilişkisi olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca bazı bağımsız değişkenlerin Online Oyun Bağımlılık Ölçeğinde alınan puanlar ve Online Oyun Bağımlılık Ölçeği alt boyutlarını istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde yordadığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Online Oyun, Bağımlılık, Online Oyun Bağımlılığı

GİRİŞ

Günümüz bilgi ve iletişim teknolojisi dijital cihazlarının erişilebilirliği ve boş zaman için sundukları olanakların artması, özellikle online video oyunlarının çok çeşitli türler sunması ve günümüzde çoğu durumda ücretsiz olması bunların toplumda yaygınlaşmasını sağlamaktadır. Buna bağlı olarak dijital oyunların kullanımları özellikle gençler ve ergenler arasında giderek yaygınlaşmaktadır. Bugün, dünyanın farklı yerlerinden binlerce oyuncunun aynı anda yer aldığı sanal bir dünya oluşmuştur. Bu sanal dünyaya bilgisayardan, cep telefonundan, tablet veya konsoldan kolayca giriş yapılabilmektedir. Ayrıca online oyun oynama imkânı isterse tek başına isterse rakiple veya kitlesel olarak oynanabilmektedir. Başka bir deyişle online oyunlar özel veya tek başına boş bir zaman aracı olmaktan çıkarak yeni sosyal yapılar yaratan ortak bir aktiviteye dönüşmektedir.

Teknolojilerdeki son gelişmeler, video oyunlarını özellikle bağımlılığa yatkın çocuklar için en önemli boş zaman uğraşı haline getirmektedir. Şu anda, video oyunları dünya çapında çocuklar arasında oynanan ünlü bir oyun türü haline geldi. 12 farklı ülkeden 9-12 yaş arası çocukları içeren bir çalışmada, günde 8,6 saatin video oyunlarına harcadığı bulunmuştur (Jo, Bhang, Choi, Lee, Lee ve Kweon, 2019). Bugün, video oyunlarına erişim önceki yıllardan önemli ölçüde farklıdır. Video oyunlarının ılımlı kullanımı geniş kapsamlı faydalar sağlasa da kötüye kullanımı sosyal sorunların ve bağımlılıkların kaynağı olabilmektedir (Carbonell, Chamarro, Oberst, Rodrigo ve Prades, 2018). Çeşitli araştırmalar video oyunları ile ilgili bir tür davranışsal bağımlılığın varlığını belgelemiştir (Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2006; Nogueira, Faria, Vitorino, Silva ve Neto, 2019; Tejeiro ve Bersabé, 2002). Online oyun bozukluğu, özellikleri, sonuçları ve nörofizyolojik bağıntılar açısından patolojik kumar oynama ve maddeyle ilişkili bozukluklar gibi diğer bağımlılık biçimlerine benzer görünmektedir (Kuss ve Griffiths, 2012).

Özellikle çocuklar ve gençler arasında yaygınlaşan online oyun oynama alışkanlıkları bağımlılığa davetiye çıkarmaktadır. Bu konu günümüzde toplumun tüm kesimleri tarafından üzerinde durulması gereken bir konudur. Bu çalışma bu nedenle Gaziantep ilinde faaliyet gösteren 3 ortaokuldaki öğrencilerin online oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından ölçülmesi amacıyla yapılmıştır.

LİTERATÜR ÖZETİ

Online oyunların kolay erişilebilir olması, gözetim veya sosyal temas olmadan samimi bir alanda oynama imkânı sağlaması, kullanıcıya birleştirici veya işbirlikçi karakterler gibi geniş seçenekler sunması bu oyunları yaygınlaşmaktadır. Bu imkânlara sahip alanda bağımlılığa sınır koymanın oldukça zor olduğu düşünülmektedir. Ayrıca online oyun

oyun konusunda ebeveyn sınırlarının olmaması sorunun farkındalığı konusunda bir handikaptır. Bir tanıda Lemmens, Valkenburg ve Peter (2011) online oyun bağımlılığını bireylerin yaşamlarında sosyal ve duygusal sorunlara neden olduğu halde bilgisayar veya video oyunlarını aşırı ve kontrol edilemeyen düzeyde kullanmaya devam etmesi olarak tanımlamıştır. Amerikan Psikiyatri Birliği ek araştırmaları teşvik etmek amacıyla Teşhis ve İstatistik El Kitabı 5'e (APA, 2013) potansiyel bir tanı olarak internette oyun oynama bozukluğunu dâhil etmiştir. Online oyun bağımlılığı DSM-5'in üçüncü bölümünde, genellikle diğer oyuncularla birlikte, klinik olarak belirgin bir bozulmaya veya sıkıntıya yol açan, oyun oynamak için sürekli ve yineleyici şekilde internet kullanımı (s. 795) olarak tanımlanmaktadır. Amerika Psikiyatri Birliği Online oyun bağımlılığı ile ilgili 9 kriter belirlemiştir. Bu kriterler; (1) kişinin sürekli olarak çevrimiçi oyunları düşünmesi, (2) oyun oynanmadığı zamanlarda asabiyet, anksiyete ve üzüntü gibi yoksunluk belirtilerinin görülmesi, (3) gittikçe artan sürelerde oyun oynanması, (4) oyunu bırakmak istemesine rağmen bırakamaması, (5) daha önce zevk alınan alışkanlık ve hobilere karşı ilginin azalması, (6) tüm sorunlara karşın oyun oynamaya devam etmek, (7) oynan oyun ile ilgili yalan söyleme, (8) sorunlardan ve olumsuz duygulardan kaçmak için oyun oynanması ve (9) iş, eğitim ve kariyerle ilgili işlerin tehlikeye atılması şeklindedir. Bu kriterlerden 5 veya daha fazlası görülen kişilere online oyun bağımlısı tanısı konulabileceği söylenebilir. Ancak internette oyun oynama bozukluğunun benzersiz bir bozukluk olduğunu belirlemek için yeterli kanıt veya onu sınıflandırmak için net kriterler bulunmadığı ifade edilmektedir. Video oyunu kullanım bozukluğunu belirlemek için Dünya Sağlık Örgütü ICD-11'de (Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasının on birinci revizyonu), hem çevrimiçi hem de çevrimdışı olarak sürekli veya tekrarlayan oyun oynama davranış modelini dikkate almakta ve teşhis için 12 ay gerektirdiğini belirtmektedir (King ve Potenza, 2019). Bu iki teşhis kılavuzu, bozukluk ile video oyunlarını normal kullanan, eğlence için kullanan ve profesyonel bir bağlamda kullanan kişiler arasında ayırım yapmamıza olanak sağlamaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı veya internette oyun oynama bozukluğu olarak anlaşılacak şeyler arasındaki farkı kesin olarak belirlemek oldukça zordur (Andreassen, Billieux, Griffiths, Kuss, Demetrovics, Mazzoni ve Pallesen, 2016; Griffiths, 2010). Yukarıda atıfta bulunulanlar gibi teşhis kriterleri varsayılabilir, ancak bunun ne ölçüde kesin olarak belirlenebileceği çok karmaşık bir konudur. Öte yandan, etkisi erken yaşlarda tespit edilen internet bağımlılığı bozukluğu ile internette oyun oynama bozukluğu arasında ayırım yapmak da zordur (Fam, 2018). Örneğin oyun oynama ile oyun oynamak için kullanılan internet kullanımının psikolojik alandaki sonuçlarını ayırmak karmaşıktır. Ancak günümüzde bağımlılığın tıp ve psikiyatri camiası tarafından kabul görmesi için toksik madde tüketmek zorunda olmadığını (örneğin kumarda olduğu gibi) düşünmek mantıklı görünmektedir (Griffiths ve Pontes, 2014).

Aslında birçok çalışma, online oyunlara harcanan sürenin patolojik oyun oynamanın yeterli bir ölçüsünü temsil etmediğini ve mutlaka olumsuz sonuçlarla bağlantılı olmadığını göstermiştir (Brunborg, Mentzoni ve Frøyland, 2014; Charlton ve Danforth 2010; Spekman, Konijn, Roelofsma ve Griffiths., 2013). Bazı yazarlar, oyuncuların online oyun aktivitelerine verdikleri önem ve belirginlik derecesi çok farklı sonuçlara yol açabileceğinden, bağlam ve oyun oynama amaçlarının uygunluğuna dikkat çekmiştir (Griffiths, 2010; Kuss, 2013). Özellikle günlük stres kaynakları ve olumsuz duygularla başa çıkma stratejisi olarak (Cole ve Hooley 2013; King, Delfabbro ve Griffiths, 2011; Kuss, Louws ve Wiers., 2012; Li, Liao ve Khoo, 2011), çevrimiçi ilişkileri tercih etme (Caplan, Williams ve Yee, 2009), gerçek hayattaki başarısızlığın telafisi, dalgınlık ve çözülme arayışı (Snodgrass, Dengah, Lacy ve Fagan, 2013) gibi motivasyonların ilgili olduğu tespit edilmiştir. Bu nedenle, bir online oyun bozukluğunun gelişimi, yalnızca video oyunlarına harcanan aşırı zamanla değil, aynı zamanda bireylerin sahip olmadığı (veya yapamayacağı) ihtiyaçlarını farklı şekillerde tatmin etmek için online oyunların kullanılmasıyla da bağlantılı görünmektedir. Araştırmalar, risk ve koruyucu faktörlerin yanı sıra online oyun bağımlılığıyla ilgili farklı sonuçlar hakkında bazı ön bilgiler sağlar. Bağımlılık riski taşıyan bir video oyuncusunun profili, erkek, dürtüsel, düşük sosyal ve empatik yeterliliklere sahip, zayıf duygu düzenleme becerilerine sahip ve tek ebeveynli bir ailede büyümüş gibi görünmektedir (Gentile, Choo, Liao, Sim, Li, Fung ve Khoo, 2011;

Lemmens ve diğerleri, 2011; Rehbein ve Baier, 2013). Tersine, kişisel güçlü yönler, sıcak bir aile ortamı, ebeveyn-çocuk bağlılığı, yüksek derecede ebeveyn gözetimi, sınıfta yüksek düzeyde sosyal bütünleşme ve okulla ilgili iyi oluş koruyucu faktörler olarak görünmektedir (Liau, Choo, Li, Gentile, Sim ve Khoo, 2015; Rehbein ve Baier, 2013).

Araştırmalar, bu oyunların dijital okur-yazarlık, teknoloji kullanım becerisi gibi birçok zihinsel becerilerin edinilmesine vb. olumlu faydalarının (Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Razak-Özdinçler, 2018; Yiğit-Açıkgöz ve Yalman, 2018; Tekkurşun-Demir ve Mutlu-Bozkurt, 2019) yanında online oyun bağımlılığını depresyon, kaygı, sosyal fobi, aşırı hareketsizlik, obezite, saldırgan davranışlar, yeme bozuklukları, davranış sorunları, dikkat bozukluğu, düşük problem çözme yeteneği ve düşük akademik başarı gibi çeşitli olumsuz sonuçlarla ilişkilendirmektedir (Brunborg ve diğerleri, 2014; Gentile ve diğerleri, 2011; Carnagey, Anderson ve Bushman, 2007; Cimino, Simonelli, Parolin, Ballarotto, Carbone ve Cerniglia, 2018; Evren, Evren, Dalbudak, Topcu ve Kutlu, 2019; Farchakh, Haddad, Sacre, Obeid, Salameh ve Hallit, 2020; Kuss ve diğerleri, 2012; Liau ve diğerleri, 2015; Schmitt ve Livingston 2015; Schou Andreassen, Billieux, Griffiths, Kuss, Demetrovics, Mazzoni ve Pallesen, 2016; Stavropoulos, Adams, Beard, Dumble, Trawley, Gomez, ve Pontes, 2019; Strong, Lee, Chao, Lin ve Tsai, 2018). Ancak bazı araştırmacılar, oyun bağımlılığı ile yukarıda belirtilen sonuçlar arasında bulunan ilişkinin aslında karşılıklı olabileceğini varsaymaktadır (Gentile, Swing, Lim ve Khoo, 2012). Örneğin, Lemmens ve diğerleri, (2011), yalnızlık ile oyun bozukluğu arasında çift yönlü bir ilişki bulmuş; yüksek yalnızlık düzeyi patolojik oyun riskini temsil etmekte ve bu da algılanan yalnızlık düzeyini artırmaktadır. Gentile ve diğerleri (2012), dikkat sorunları ve dürtüsellik ile ilgili benzer sonuçlar bulmuştur.

Online oyun oynamanın gençlerin yetiştiği ilgili bağlamlarda (akademik, aile ve kişisel) neden olabileceği hasarı belirlemek önemli bir konudur (Kuss ve Griffiths, 2012). Bu şekilde, online oyun bağımlılığı ile ilgili uyumsuz davranışları önlemeye yönelik herhangi bir girişim daha etkin bir şekilde ele alınabilir ve daha etkin bir şekilde yönetilebilir. Bununla birlikte, online oyunlarının çocuklarda hafızayı etkileyebileceği olasılığı da dahil olmak üzere, potansiyel olumsuz etkiler hakkında kamuoyunda artan endişeler vardır (Du, Yang, Gao, Qi, Du, Zhang, Li ve Zhang, 2017). Video oyunlarının çocuklarda bilişsel işlevler ve akademik performans üzerindeki etkisini araştıran bazı çalışmalar (Teng, Nie, Guo, Zhang, Liu ve Bushman, 2019; van den Eijnden, Koning, Doornwaard, van Gurp ve Ter Bogt, 2018) anlama süreci ve diğer bilişsel becerilerin yanı sıra hafızanın güncellenmesi ve işleyişinin, genellikle farklı davranış bozukluğu olan bireylerde ve bağımlılarda hasar gördüğü bildirilmiştir (Lim, Lee, Jung, Sohn, Choi, Kim, Kim ve Choi, 2016). Ayrıca online oyunlardaki gelişmeler ve çocukların video oyunlarında harcadıkları abartılı zamanın öğrenme ve akademik yeteneklerin azalmasına kötü okul notları ile problemlerle oyun oynama arasındaki olası ilişki hakkında kesin olmayan sonuçlar üretmiştir (van den Eijnden ve diğerleri, 2018). Ayrıca, online oyun bağımlılığı bazı insanlar için uzun süreli bir sürece sahip gibi görünmektedir. Gentile ve diğerleri (2011) bir çalışmada, çalışmanın ilk aşamasında patolojik oyuncuların %84'ünün 2 yıl sonra hala patolojik oyuncular olduğunu tespit etmiştir. Bu nedenle, oyun oynama bozukluğu sadece bir geçiş aşaması oluşturmaz, daha ziyade, tedavi edilmesi gereken bir tür uyumsuzluktur.

Mart 2020'de COVID-19 pandemisi nedeniyle, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de alarm durumu ilan edildi ve ardından birkaç ay süreyle sokağa çıkma yasağı ilan edildi. Bu aşamada, uygulanan sosyal mesafe ve hareketlilik sınırlama önlemleri nedeniyle internet ve dijital cihazların eğlence ve sosyalleşme olarak kullanımı arttı. Özellikle eğitimin bir yıldan uzun süre online yapılması ile birlikte çocuklar ve gençlerin internet ve dijital cihazlara erişimleri sınırsız hale gelmiştir.

YÖNTEM

Araştırma Deseni

Ortaokul öğrencilerinin online bağımlılık düzeylerinin farklı değişkenler bağlamında incelemek amacıyla yapılan bu çalışmada ilişki tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modelleri, iki veya ikiden fazla değişken arasındaki varyansı ve bu değişimin

yönünü ve derecesini belirlemeyi amaçlayan modellerdir (Karasar, 2012). Yordama amaçlı yapılan çalışmalarda bağımlı değişkenlerdeki varyansın ne kadarının söz konusu değişkenler tarafından açıklandığını görmek mümkündür (Karakaya, 2012). Ayrıca bu araştırmada nicel araştırma veri toplama yöntemlerinden ölçek kullanılmıştır.

Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini Gaziantep ili Şahinbey ilçesinde faaliyet gösteren Adil Ceydeli Ortaokulu, Fuat Şimşek Ortaokulu ve Mehmetçik Ortaokulunda 2022/2023 eğitim öğretim yılında 5, 6, 7 ve 8. sınıflarda eğitim- öğretim gören 10- 14 yaş gurubunda 3533 öğrenci oluşturmaktadır.

Bu araştırmada amaçsal örnekleme yöntemlerinden “tipik durum” yöntemi kullanılmıştır. Tipik örnekleme yöntemi; araştırma problemi ile ilgili olarak evrende yer alan çok sayıdaki durumdan tipik olan bir durumun belirlenerek bu örnek üzerinden bilgi toplanmasını gerektirir (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz, Demirel, 2022). Bu kapsamda 520 öğrenciye yüz yüze görüşme yöntemiyle ölçme araçları uygulanmış ve 21 tanesi eksik doldurulduğu için analizden çıkarılarak 499 tanesi üzerinden analizler yapılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Gönüllü Katılım Formu; bu form ile araştırmaya katılan öğrencilerin velileri bilgilendirilmiş ve izinleri alınmıştır.

Kişisel Bilgi Formu; araştırmacılar tarafından hazırlanan kişisel bilgi formunda; ankete katılanın cinsiyeti, yaşı, kardeş sayısı, ailesinin aylık ortalama geliri ve eğitim- öğretim gördüğü okulu gibi demografik bilgileri yanında, kendisinin, anne ve babası ile kardeşlerinin günde kaç saat internete girdiği, kaç saat online oyun oynadığı ve oyun esnasında diğer oyuncular ile konuşup konuşmadığı ile ilgili sorular yer almaktadır.

İnternet Bağımlılık Ölçeği; bu araştırmada Nichols ve Nicki'nin (2004) geliştirmiş oldukları ve Kayri ve Günüş (2009) tarafından Türkçeye uyarlanıp, yapı geçerliği ve iç tutarlılığı ölçülen *İnternet Bağımlılık Ölçeği* (internet bağımlılığı yerine Online Oyun Bağımlılığı getirilerek) veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Geçtiğimiz 10- 12 yıl içerisinde birçok çalışmada kullanılan bu ölçek defalarca geçerlilik ve güvenilirliğe tabi tutulduğu için seçilmiştir. Ölçeğin orijinalinde bulunan ‘internet’ kavramı yerine online oyunu kastetmek üzere “oyun” terimi kullanılmıştır.

Ölçeğin orijinali toplam 35 maddeden oluşmaktadır. Ancak bu araştırma kapsamında ilk etapta ölçek 30 öğrenciye uygulanmış ve açıklayıcı faktör analizi (AFA) yapılarak ölçek değerlendirilmiştir. Değerlendirme sonunda faktör yükü düşük olan ve tek başına faktör oluşturan sorular ölçekten çıkarılmış ve bu aşamadan sonra ölçekte toplam 12 soru kalmıştır.

Ölçeğin Kayri ve Günüş (2009) tarafından uyarlanan şeklinde, ölçek “Yoksunluk”, “Kontrol Güçlüğü”, “İşlevsellikte Bozulma” ve “Sosyal İzolasyon” gibi dört faktörden oluşmaktadır. Bu araştırmada yapılan AFA ve Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) sonucunda sadece “Yoksunluk” ve “Sosyal İzolasyon” (araştırmacılar tarafından adlandırılan) 2 faktör tespit edilmiştir.

Ölçeği oluşturan maddeler beşli likert tipi “1” (kesinlikle katılmıyorum) ile “5” (tamamen katılıyorum) şeklinde 1’den 5’e doğru sırayla derecelendirilmiştir. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 12, en yüksek puan ise 60’dır.

Nichols ve Nicki (2004) ölçeğin orijinali ile yaptıkları araştırmada ölçeğin Cronbach alfa (α) iç tutarlık güvenilirlik katsayısını .95; Kayri ve Günüş (2009) tarafından yapılan bir araştırmada .93; Yiğit ve Günüş, (2020) tarafından yapılan bir araştırmada .95, Yılmaz, Şahin, Haseski ve Erol, (2014) ile Ayazseven ve Cenkseven Önder, (2018) tarafından yapılan araştırmalarda .96 olarak ve bu araştırmada uyarlanan şekli ile .91 olarak bulunmuştur.

Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında veri toplama aracı olarak kullanılan Kişisel Bilgi Formu ile elde edilen ve ankete katılanın demografik bilgilerinin yer aldığı bağımsız değişkenler frekans ve yüzde yöntemi ile analiz edilmiştir.

İnternet Bağımlılık Ölçeği ile elde edilen bilgiler ilk olarak frekans yöntemi ile analiz edilerek, ankete katılan her birey için bir bağımlılık puanı belirlenmiştir. Daha sonra bu puanların ortalaması alınarak $\frac{En\ yüksek\ deęer - En\ düşük\ deęer}{Seçenek\ sayısı}$ formülüne göre puan aralığı

hesaplanarak ($\frac{60-12}{5} = 9,6$) bağımlılık puan ortalamaları *Normal*, *Az riskli*, *Riskli*, *Bağımlı* ve *Yüksek derecede bağımlı* şeklinde kategorilere ayrılmıştır.

Daha sonra İnternet Bağımlılık Ölçeği ile AFA yapılmış ve ölçeğin 2 alt boyutunun olduğu tespit edilmiştir. AFA ile bulunan sonucun doğruluğunu test etmek için ise DFA yapılarak AFA sonucu test edilmiştir. AFA ile bulunan 2 alt boyutun betimleyici istatistikleri verilmiş ve iç geçerlilik ve güvenilirlik sınaması yapılmıştır.

İkinci aşamada bağımsız değişkenler ile alt boyutlar arasında Bağımsız örneklem T-testi, ANOVA, Pearson Korelasyon analizi ve Çoklu Doğrusal Regresyon analizi yapılmıştır.

BULGULAR

Araştırmaya katılanların yaklaşık yarısı (%49,3) kadın, yarısı (%50,7) erkektir. Yaklaşık yarısı (%46,1) 11 yaşında iken en az oran (%6,4) 14 yaşında olan öğrencilerdir. Tek çocuk olan öğrenci yok iken en çok (%29,9) 3 kardeş olan öğrenci bulunmaktadır. 5 ve üstü kardeşe sahip öğrencilerde de azımsanmayacak düzeydedir (%7).

Tablo 1

Araştırmaya Katılanların Bazı Demografik Özellikleri

Parametre	Seçenekler	Frekans	%
Cinsiyetiniz	Kadın	246	49,3
	Erkek	253	50,7
Yaşınız	11	230	46,1
	12	128	25,7
	13	109	21,8
	14	32	6,4
Kaç kardeşiniz var	1	131	26,3
	2	149	29,9
	3	112	22,4
	4	72	14,4
	5 ve üstü	35	7,0
Ailenizin Aylık Ortalama Geliri	0- 2.750 TL	68	13,6
	2.751- 5.500 TL	178	35,7
	5.501- 8.250 TL	145	29,1
	8.251- 11.000 TL	52	10,4
	11.001 ve üzeri	56	11,2
Okulunuz	Mehmetçik Ortaokulu	324	64,9
	Fuat Şimşek Ortaokulu	65	13,0
	Adil Ceydeli Ortaokulu	110	22,0
	Toplam	499	100

Ailelerin aylık gelir düzeylerine bakıldığında, ilk sırada (%35,7) 2750 TL (asgari ücret)-5500 TL alan ailelerin çocukları öne çıkmaktadır. Onu (%29,1) 5501- 8250 TL izlemektedir. Dikkat edilirse (%13,6) asgari ücretin altında gelir elde ederken en üst limitte de (11001 TL ve üzeri) benzer bir oran (%11,2) bulunmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin yarısından fazlası (%64,9) Mehmetçik Ortaokulu, (%22) Adil Ceydeli Ortaokulu ve (%13) Fuat Şimşek Ortaokulunda okumaktadır (Tablo 1).

Araştırmaya katılan öğrenciler en çok (%35,5) günde 1 saat internete girmektedir. Onu (%26,1) 2 saat girenler takip etmektedir. Günde 4 saat (%4) ve 5 saat (%3) internete giren öğrenciler bulunurken hiç girmeyenlerde (%20,4) bulunmaktadır. Online oyun oynama sürelerine bakıldığında en çok oyun oynayanların (%43,5) 1 saat oynadıkları görülmektedir. Onu hiç oynamayanlar (%40,5) takip etmektedir. Günde 4 ve 5 saat oynayanların oranları sırasıyla %1,6 ve %2,0'dır. Öğrencilerin %68,5' i oyun esnasında diğer oyuncular ile konuşmazken %17' si kısmen konuşmakta ve %14,4' ü ise diğer oyuncular ile konuşmaktadır. Buna göre araştırmacıların büyük çoğunluğu online oyun oynarken konuşmamaktadır.

Tablo 2

Araştırmaya Katılanların Online Oyun İle İlgili Özellikleri

Parametre	Seçenekler	Frekans	%
İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz?	0	102	20,4
	1	177	35,5
	2	130	26,1
	3	55	11,0
	4	20	4,0
	5	15	3,0
Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?	0	202	40,5
	1	217	43,5
	2	46	9,2
	3	16	3,2
	4	8	1,6
	5	10	2,0
Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz?	Hayır	342	68,5
	Kısmen	85	17,0
	Evet	72	14,4
	Toplam	499	100,0

Araştırmaya katılanların genel olarak okul saati dışında ve genellikle evlerinde online oyun oynadığı düşünüldüğünde evdeki ebeveyn ve kardeşlerinin bu konudaki tutumları araştırmaya katılanları etkileyeceğinden hareketle araştırma kapsamında ebeveynlerin ve kardeşlerin internet- online oyun konusundaki tutumları da sorulmuştur. Buna göre, araştırmaya katılanların babalarının yaklaşık yarısı (%48,1) hiç internete- online oyuna girmez iken 1 saat girenler (%29,7) oranına sahiptir. Bunun yanında günde 5 saat girenlerin oranı da azımsanmayacak düzeydedir (%3). Aynı şekilde annelerinde yaklaşık olarak yarısından fazlası (%58,5) internet- online oyuna girmez iken (%24,6) 1 saat internet- online oyuna girmektedir. Kardeşlerde durum biraz farklıdır. Nitekim kardeşlerde hiç girmeyen bulunmazken 1 saat girenlerin oranı %57,9 ve 2 saat girenlerin oranı %22,4'dür.

Tablo 3

Araştırmaya Katılanların Aile Üyelerinin Online Oyun İle İlgili Özellikleri

Parametre	Seçenekler	Frekans	%
Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?	0	240	48,1
	1	148	29,7
	2	50	10,0
	3	37	7,4
	4	9	1,8
	5	15	3,0
Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?	0	292	58,5
	1	123	24,6
	2	51	10,2
	3	20	4,0
	4	4	,8
	5	9	1,8

	1	289	57,9
Kardeşleriniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?	2	112	22,4
	3	43	8,6
	4	12	2,4
	5	43	8,6
	Toplam	499	100,0

Araştırmaya Katılanların Online Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılanların Online Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden aldıkları puanların kategorize edilmiş haline bakıldığında (Tablo 4); *normal* grupta sayılabilecek öğrencilerin (%31,5), *az riskli* grupta olanların (%39,9), *riskli* grupta olanların (%16,8), *bağımlı* denilebilecek öğrencilerin (%8,4) ve *yüksek derecede bağımlı* sayılabilecek öğrencilerin ise (%3,4) oranlarına sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 4

Araştırmaya katılanların online oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının dağılımı

Düzyey	f	%
Normal	157	31,5
Az riskli	199	39,9
Riskli	84	16,8
Bağımlı	42	8,4
Yüksek derecede bağımlı	17	3,4
Toplam	499	100

Araştırmaya katılanların online oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar üzerinde demografik ve internet- online oyun özelliklerinin etkisini araştırmaya yönelik bazı testler yapılmıştır. İlk olarak cinsiyet ile aralarındaki farklılıkları belirlemeye yönelik bağımsız örneklem T testi yapılmıştır. Test sonuçları incelendiğinde (Tablo 5), cinsiyet ile online oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($p < 0,05$). Buna göre, cinsiyet farklılıklarına göre online oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının değiştiğini ve erkek öğrencilerin puanları ortalamasının kız öğrencilere göre anlamlı bir şekilde yüksek olduğunu söylemek mümkündür.

Tablo 5. Cinsiyet* Online oyun bağımlılığı ölçeği puanları Bağımsız Örneklem T Testi

Ölçek	Cinsiyet	N	Ort.	t	p
	Kız	246	1,963		
Erkek	253	2,280	-3,398	0,001	

Cinsiyet dışındaki diğer demografik ve internet- online oyun ile ilgili özellikler ile online oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar arasında tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmış ve aralarında anlamlılık çıkan değişkenlere burada yer verilmiştir. Ayrıca bu çalışma boyunca ANOVA analizinde çok sayıda anlamlılık çıktığından sonuçlar tek tablo haline getirilerek özet bilgiler verilmiştir. Buna göre, *İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? ve Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz?* Bağımsız değişkenleri ile online oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmaktadır. Online oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanların internette veya online oyunda günlük geçirilen süre ile oyun sırasında diğer oyuncularla konuşma durumuna göre anlamlı bir şekilde değiştiğini söylemek mümkündür. Bu değişikliklerin hangi seçenekler arasında yaşandığının öğrenilmesi için LSD testi sonuçlarına bakıldığında, genel olarak internette veya Online oyunda günlük geçirilen sürelerde 4 ve 5 saat geçirenlerin puanları diğerlerine göre, Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşanların puanları da konuşmayan veya kısmen konuşanlardan istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde yüksektir.

Tablo 6

İnternet-online oyun ile ilgili özellikler ile online oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar arasında ANOVA analizi

Sorular	Online oyun bağımlılığı ölçeği puanları		
	F	p	LSD
İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz?	7,650	,000	4>0, 5>0, 4>1, 5>1, 4>2, 5>2, 5>3, 5>4
Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?	13,543	,000	1>0, 2>0, 3>0 4>0, 5>0, 2>1, 3>1, 4>1, 5>1, 3>2, 4>2, 5>2
Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz?	23,720	,000	Kısmen> Hayır, Evet> Hayır, Evet> Kısmen

Bazı bağımsız değişkenler ile online oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar arasında korelasyon analizi sonuçlarının yer aldığı tablo incelendiğinde, online oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar ile *İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz?* ($p<0,001$), *online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?* ($p<0,001$), *Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?* ($p<0,001$), *Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?* ($p<0,05$) ve *Kardeşleriniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?* ($p<0,05$) Bağımsız değişkenleri arasında istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönlü yani doğru orantılı (Büyüköztürk, Çokluk, ve Köklü, 2021; Kalaycı, 2018, s. 116) istatistiksel olarak *Zayıf düzeyde (Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Orta düzeyde)* denilebilecek korelasyon ilişkileri tespit edilmiştir. Bağımsız değişkenler ile online oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanların birbirlerini hangi düzeyde etkilediklerini öğrenebilmek için r katsayısının karesi alındığında (Büyüköztürk ve diğerleri, 2021, s. 92);

İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz? ($r^2= 0,055$) %5,5 oranında,

Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? ($r^2= 0,11$) %11 oranında,

Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ($r^2= 0,015$) %1,5 oranında,

Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ($r^2= 0,012$) %1,2 oranında,

Kardeşleriniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ($r^2= 0,008$) %0,8 oranında etkiledikleri belirlenmiştir.

Tablo 7

İnternet- Online Oyun İle İlgili Özellikler İle Online Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Puanlar Arasında Korelasyon Analizi

	1	2	3	4	5	6
İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz? ¹	r					
	p					
Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? ²	r	,473**				
	p	0,000				
Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ³	r	,197**	,153**			
	p	0,000	0,001			
Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ⁴	r	,225**	,204**	,498**		
	p	0,000	0,000	0,000		
Kardeşleriniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ⁵	r	,448**	,274**	,281**	,292**	
	p	0,000	0,000	0,000	0,000	
Online oyun bağımlılığı ölçek puanı ⁶	r	,236**	,336**	,124**	,113*	,092*
	p	0,000	0,000	0,005	0,011	0,039

*. Korelasyon 0,05 düzeyinde anlamlıdır

** .Korelasyon 0,001 düzeyinde anlamlıdır

N=499

Yukarıdaki testlerde istatistiksel olarak anlamlı sonuçlar çıkan bazı değişkenlerin online oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar üzerindeki etkisini araştırmaya yönelik çok değişkenli doğrusal regresyon analizi yapılmıştır (Tablo 8).

Analiz sonucunda ortaya çıkan anlamlı regresyon modeli, $F_{(6, 492)} = 16,419$; $p < 0,001$ ve bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkendeki varyansın %15,7'sini (Ayarlanmış $R^2 = 0,157$) açıkladığı tespit edilmiştir.

Buna göre bağımsız değişkenler *İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz?* ($\beta = 0,101$; $t_{(492)} = 2,006$; $p < 0,05$; $pr^2 = 0,008$), *Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?* ($\beta = 0,226$; $t_{(492)} = 4,638$; $p < 0,001$; $pr^2 = 0,042$) ve *Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz?* ($\beta = 0,212$; $t_{(492)} = 4,842$; $p < 0,001$; $pr^2 = 0,045$) istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif bir şekilde online oyun bağımlılığı ölçeği *Sosyal izolasyon* alt boyutunu yordamaktadır.

Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ve Kardeşiniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? Bağımsız değişkenleri ile online oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir regresyon ilişkisi tespit edilememiştir.

Elde edilen bulgular ışığında regresyon formülü ise;

$$Y = \beta_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + \dots$$

$$Y = 1,044 + (0,88 * \text{İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz?}) + (0,230 * \text{Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?}) + (0,038 * \text{Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?}) + (0,047 * \text{Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?}) + (-0,061 * \text{Kardeşleriniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?}) + (0,305 * \text{Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz?})$$

Tablo 8

Bazı Değişkenler* Online Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Puanlar Arasında Çok Değişkenli Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları

	Standardize edilmemiş		Standardize edilmiş	t	p	Kısmi korelasyon (Pr)
	B	Ss	Beta			
(Sabit)	1,044	,145		7,187	,000	
İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz?	,088	,044	,101	2,006	,045	,090
Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?	,230	,050	,226	4,638	,000	,205
Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?	,038	,041	,045	,925	,356	,042
Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?	,047	,049	,047	,950	,343	,043
Kardeşleriniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?	-,061	,041	-,071	1,484	,139	-,067
Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz?	,305	,063	,212	4,842	,000	,213
Bağımlı değişken: Online oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar						
$F_{(6, 492)} = 16,419$ p: .000						
$R = .408$; $R^2 = .167$; Ayarlanmış $R^2 = .157$						

Online Oyun Bağımlılık Ölçeğine İlişkin Bulgular

Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) kapsamında test edilen örneklem büyüklüğünün AFA için yeterliliğinin test edilmesine yönelik Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) testi yapılmış ve KMO değeri 0,930 çıkmıştır. Bu sonuç 0,5'den büyük olduğu için örneklemin AFA için yeterli olduğunu söylemek mümkündür. Bartlett küresellik testi de örneklem büyüklüğünün

yeterliliğini test etmektedir ve bu araştırmada $p=0,000$ çıkmıştır. $p<0,05$ olması test edilen örneklemin AFA için yeterli olduğunu göstermiştir.

AFA kapsamında, elde edilen açıklanan varyans değerlerine bakıldığında ölçeğin 12 sorudan oluşan 2 alt boyutu olduğu ve bu alt boyutların ölçeğin %63,75'ini açıkladığı görülmüştür.

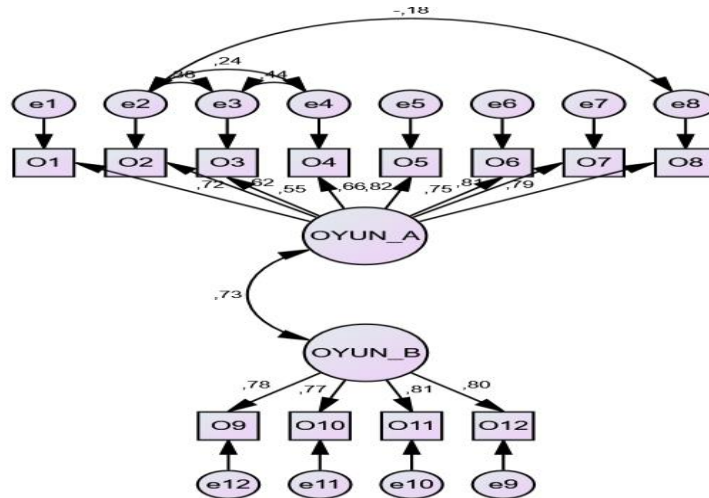
Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği orijinali 35 sorudan oluşurken bu araştırma ile ilk olarak 30 öğrenciye pilot uygulama yapılarak AFA analizi yapılmıştır. Bu analiz sonucunda AFA'ya uymayan, düşük faktör yüküne sahip veya tek başına faktör özelliği gösteren sorular ölçekten çıkarılarak ölçek 12 soruya indirgenmiştir. Araştırma bu 12 soru ile devam etmiştir. Aşağıda verilen döndürülmüş faktör matrisi tablosunda ölçekte kullanılan ve yeniden numaralandırılan sorular ve faktör yükleri görülmektedir.

Tablo 9

Döndürülmüş faktör matrisi

Sorular	Faktörler	
	1	2
O1. Oyun yavaşlarsa/donarsa/kitlenirse sinirlenirim.	,624	,393
O2. Kendimi endişeli ya da sıkıntılı hissettiğim zamanlarda oyun oynamak beni rahatlatır.	,692	,221
O3. Birileri beni oyunun başından kaldırırsa sinirlenirim.	,721	,136
O4. Oyunu planladığım zamanda oynayamazsam sinirlenirim.	,762	,209
O5. Oyun oynamadığım zaman kendimi gergin/huzursuz hissederim.	,739	,353
O6. Oyun oynadığım zamanlarda hiç olmadığım kadar mutlu/huzurlu olurum.	,722	,243
O7. Oyun oynarken acıktığımı ya da susadığımı hissetmem/önemsemem.	,773	,282
O8. Sorunlarımdan kaçmak için oyun oynamaya yönelirim.	,685	,379
O9. Sabah uyandığımda aklıma ilk gelen şey oyun oynamaktır.	,241	,815
O10. Oyunu, planladığımdan daha uzun süre oynarım.	,191	,834
O11. Oyun oynamak için uykumdan ödün veririm.	,316	,789
O12. Gittiğim her yerde Oyun oynamak için fırsat ararım.	,370	,749

Değerlendirmeler ve analizlerin sağlıklı ve isabetli yapılabilmesi için AFA ve AFA ile elde edilen modelin doğruluğunun sınanması için ise doğrulayıcı faktör analizi (DFA) yapılmıştır. Bu kapsamda aşağıdaki model kurgulanmıştır. Modelin genel olarak uyumlu olduğu ancak bazı sorular arasında uyumun sağlanabilmesi için bazı ayarlamalar yapıldığı görülmektedir (Şekil 1).



Şekil 1. DFA Model Diyagramı

DFA ile elde edilen uyum indekslerine göre, örneklem büyüklüğünün test edildiği ki-kare değerinin (X^2), serbestlik derecesine bölünmesiyle elde edilen değer ($X^2/sd=1,970$) 2'den küçük olması, RMSEA değerinin ($0,044$) $0 \leq RMSEA \leq 0,05$ olması, CFI değerinin ($0,986$) $0,97 \leq CFI \leq 1,00$ aralığında, GFI değerinin ($0,968$) $0,95 \leq GFI \leq 1,00$ aralığında, NFI değerinin ($0,972$) $0,95 \leq NFI \leq 1,00$ aralığında yer alması modelin mükemmel uyuma sahip olduğunu göstermektedir (Byrne, 2010; Erkorkmaz, Etikan, Demir, Özdamar ve Sanisoğlu, 2013).

Tablo 10

Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği DFA sonucu elde edilen uyum indeks değerleri

X^2	sd	X^2/sd	RMSEA	CFI	GFI	NFI
96,529	49	1,970	,044	,986	,968	0,972

DFA kapsamında soruların hesaplanan regresyon ağırlık değerlerine ve standardize edilmiş regresyon ağırlık değerlerine göre, DFA ile elde edilen faktörler ile bu faktörler altında toplanan maddeler arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu ve bu sonuçların AFA ile elde edilen sonuçlarla paralel oldukları görülmektedir.

Tablo 11

DFA Regresyon ve Standardize Edilmiş Regresyon Ağırlık Değerleri

			RED	Standardize RED	S.E.	C.R.	P	Label
O1	<---	OYUN_A	1,000	,720				
O2	<---	OYUN_A	1,002	,623	,076	13,195	***	
O3	<---	OYUN_A	,938	,554	,080	11,800	***	
O4	<---	OYUN_A	1,027	,664	,072	14,211	***	
O5	<---	OYUN_A	1,183	,822	,067	17,650	***	
O6	<---	OYUN_A	,939	,748	,058	16,056	***	
O7	<---	OYUN_A	1,141	,809	,066	17,375	***	
O8	<---	OYUN_A	1,053	,790	,062	16,916	***	
O12	<---	OYUN_B	1,000	,802				
O11	<---	OYUN_B	1,078	,813	,056	19,267	***	
O10	<---	OYUN_B	1,064	,771	,059	18,090	***	
O9	<---	OYUN_B	1,026	,776	,056	18,248	***	

Alt Boyutlarının Betimsel İstatistik ve Güvenirlik Analizi Sonucu Elde Edilen Bulgular

Faktör analizleri sonucunda alt boyutların altında toplanan maddeler birleştirilerek 2 adet yeni değişken oluşturulmuştur. Maddeler dikkate alınarak her bir faktöre isim verilmiştir. Buna göre 1. faktör altında 8 madde toplanmıştır ve bu faktöre "Yoksunluk" faktörü adı verilmiştir. 2. faktör altında 4 soru toplanmış ve bu faktöre "Sosyal izolasyon" faktörü adı verilmiştir.

Aritmetik ortalamalara bakıldığında hepsinin 1,80- 2,60 aralığında yani katılmıyorum seçeneğine denk geldiği, standart sapmaların birbirlerine yakın olmakla birlikte 0'dan çok uzak olmadığı, Skewness (Çarpıklık) ve Kurtosis (Basıklık) değerlerinin $\pm 1,5$ aralığında yer aldığı ve güvenilirlik katsayısı olan Cronbach's Alpha katsayılarının yüksek ve verilerin güvenilir olduğu görülmektedir (Tablo 12).

Tablo 12

Alt boyutlar betimleyici istatistikleri

	Soru sayısı	Ort.	Ss	Skewness	Kurtosis	Cronbach's Alpha
Yoksunluk	8	2,412	0,933	0,508	-0,171	0,870
Sosyal izolasyon	4	1,994	0,921	1,174	1,276	0,830
Tüm ölçek	12	2,273	0,892	0,731	0,298	0,910

Araştırmaya katılanların online oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ile ilgili görüşleri üzerinde demografik ve internet- online oyun özelliklerinin etkisini araştırmaya yönelik bazı testler yapılmıştır. İlk olarak cinsiyet ile aralarındaki farklılıkları belirlemeye yönelik bağımsız örneklem T testi yapılmıştır. Test sonuçları incelendiğinde (Tablo 5), cinsiyet ile online oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmaktadır ($p < 0,05$). Buna göre, cinsiyet farklılıklarına göre online oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ile ilgili görüşlerinin değiştiğini ve erkek öğrencilerin ortalamasının kız öğrencilere göre anlamlı bir şekilde yüksek olduğunu söylemek mümkündür.

Tablo 13

Cinsiyet*Oyun Bağımlılık Faktörleri Bağımsız Örneklem T Testi

	Cinsiyet	N	Ort.	t	p
Yoksunluk	Kız	246	2,2718	-3,348	0,001
	Erkek	253	2,5484		
Sosyal izolasyon	Kız	246	1,8801	-2,747	0,006
	Erkek	253	2,1047		

ANOVA sonuçlarının özet şeklinde yer aldığı aşağıdaki tablo incelendiğinde, Yaş, İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz? Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ve Kardeşiniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? Bağımsız değişkenleri ile hem Yoksunluk alt boyutu arasında (Yaş hariç) hem de Sosyal izolasyon alt boyutu aralarında (Kardeşin internet- online oyunda vakit geçirme süresi hariç) istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Genel bir ifade ile araştırmaya katılan öğrencilerin Yoksunluk ve Sosyal izolasyon alt boyutu ile ilgili görüşlerinin aşağıdaki tabloda verilen bağımsız değişkenlere göre değişiklik gösterdiği söylenebilir.

LSD sütunu incelendiğinde, ilk olarak 11 ve 12 yaş öğrencilerin 13 yaşa göre, aile üyesi veya kendisi internet- online oyunda fazla süre geçiren öğrencilerin hiç süre geçirmeyenlere göre, oyunda diğer oyuncular ile konuşanların konuşmayan veya kısmen konuşanlara göre görüşlerinde değişiklik olduğu görülmektedir.

Tablo 14

Bazı bağımsız değişkenler * alt boyutlar ANOVA analizi

	Yoksunluk			Sosyal izolasyon		
	F	p	LSD	F	p	LSD
Yaşınız?	,839	,473	-	3,114	,026	11>13 12>13
İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz?	8,363	,000	3>0, 4>0, 5>0, 4>1, 5>1, 4>2, 5>2, 5>3, 5>4	6,555	,000	1>0, 3>0, 4>0, 5>0, 5>1, 4>2, 5>2, 5>3, 5>4
Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?	13,379	,000	1>0, 2>0, 3>0, 4>0, 5>0, 2>1, 3>1, 4>1, 5>1, 4>2, 5>2	13,454	,000	1>0, 2>0, 3>0, 4>0, 5>0, 3>1, 4>1, 5>1, 3>2, 4>2, 5>2
Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz?	30,461	,000	Kısmen> Hayır, Evet> Hayır, Evet> Kısmen	19,933	,000	Kısmen> Hayır, Evet> Hayır, Evet> Kısmen
Babanız internet-	4,035	,001	2>0, 3>0,	3,875	,002	2>0 3>0

online oyunda ne kadar vakit geçirir?			2>1, 3>1			2>1 2>5
Anneniz internet-online oyunda ne kadar vakit geçirir?	2,800	,017	1>0	2,522	,029	1>0
Kardeşiniz internet-online oyunda ne kadar vakit geçirir?	2,731	,029	5>1, 5>2	,653	,625	-

Bazı bağımsız değişkenler ile online oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarının yer aldığı tablo incelendiğinde, *Yoksunluk* alt boyutu ile *İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ve Anneniz internet-online oyunda ne kadar vakit geçirir?* Bağımsız değişkenleri arasında 0,001 düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı ($p<0,001$), pozitif yönlü yani doğru orantılı (Büyüköztürk ve diğerleri, 2021, s. 92; Kalaycı, 2018, s. 116) istatistiksel olarak *Zayıf düzeyde (Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Orta düzeyde)* denilebilecek korelasyon ilişkileri tespit edilmiştir. Bağımsız değişkenler ile *Yoksunluk* alt boyutunun birbirlerini hangi düzeyde etkilediklerini öğrenebilmek için r katsayısının karesi alındığında (Büyüköztürk ve diğerleri, 2021, s. 92);

İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz? ($r^2= 0,059$) ve %5,9 oranında,

Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? ($r^2= 0,115$) ve %11,5 oranında,

Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ($r^2= 0,020$) ve %2 oranında ve *Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?* ($r^2= 0,018$) ve %1,8 oranında etkiledikleri belirlenmiştir.

Sosyal izolasyon alt boyutu ile *Yaş* bağımsız değişkeni arasında negatif ($p<0,05$), *İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz?* ($p<0,001$), *Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?* ($p<0,001$), *Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?* ($p<0,001$) ve *Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?* ($p<0,05$) Bağımsız değişkenleri arasında istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü yani doğru orantılı (Büyüköztürk ve diğerleri, 2021, s. 92; Kalaycı, 2018, s. 116) istatistiksel olarak *Zayıf düzeyde (Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Orta düzeyde)* denilebilecek korelasyon ilişkileri tespit edilmiştir. Bağımsız değişkenler ile *Sosyal izolasyon* alt boyutunun birbirlerini hangi düzeyde etkilediklerini öğrenebilmek için r katsayısının karesi alındığında (Büyüköztürk ve diğerleri, 2021, s. 92);

Yaş ($r^2= 0,009$) ve %0,9 oranında,

İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz? ($r^2= 0,059$) ve %5,9 oranında,

Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? ($r^2= 0,115$) ve %11,5 oranında,

Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ($r^2= 0,020$) ve %2 oranında ve *Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?* ($r^2= 0,018$) ve %1,8 oranında etkiledikleri belirlenmiştir.

Tablo 15

Bazı Bağımsız Değişkenler * Alt Boyutlar Korelasyon Analizi

Parametreler	1	2	3	4	5	6	7
Yaş ¹	r						
	p						
İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz? ²	r ,100*						
	p 0,025						
Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? ³	r -0,018 ,473**						
	p 0,691 0,000						
Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ⁴	r -0,043 ,197** ,153**						
	p 0,339 0,000 0,001						
Anneniz internet- online oyunda	r 0,045 ,225** ,204** ,498**						

ne kadar vakit geçirir? ⁵	p	0,321	0,000	0,000	0,000	
Yoksunluk ⁶	r	-0,042	,243**	,340**	,143**	,135**
	p	0,349	0,000	0,000	0,001	0,003
Sosyal izolasyon ⁷	r	-,099*	,201**	,329**	,121**	,093*
	p	0,027	0,000	0,000	0,007	0,038

*. Korelasyon 0,05 düzeyinde anlamlıdır

** .Korelasyon 0,001 düzeyinde anlamlıdır

Yukarıdaki testlerde istatistiksel olarak anlamlı sonuçlar çıkan bazı değişkenlerin online oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutu *Yoksunluk* üzerindeki etkisini araştırmaya yönelik çok değişkenli doğrusal regresyon analizi yapılmıştır (Tablo 16).

Analiz sonucunda ortaya çıkan anlamlı regresyon modeli, $F_{(6, 492)} = 16,112$; $p < 0.001$ ve bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkendir varyansın %15,4'ünü (Ayarlanmış $R^2 = 0.154$) açıkladığı tespit edilmiştir.

Buna göre bağımsız değişkenler *Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?* ($\beta = 0,227$; $t_{(492)} = 4,656$; $p < 0,001$; $pr^2 = 0,042$) ve *Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz?* ($\beta = 0,219$; $t_{(492)} = 4,988$; $p < 0,001$; $pr^2 = 0,047$) istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif bir şekilde online oyun bağımlılığı ölçeği *Yoksunluk* alt boyutunu yordamaktadır.

İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ve Kardeşiniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? Bağımsız değişkenleri ile *Yoksunluk* alt boyutu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir regresyon ilişkisi tespit edilememiştir.

Elde edilen bulgular ışığında regresyon formülü ise;

$$Y = \beta_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + \dots$$

$$Y = 1,165 + (0,59 * \text{İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz?}) + (0,241 * \text{Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?}) + (0,329 * \text{Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz?}) + (0,052 * \text{Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?}) + (0,055 * \text{Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?}) + (-0,046 * \text{Kardeşleriniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?}) +$$

Tablo 16

Bazı Değişkenler* Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yoksunluk Alt Boyutu Arasında Çok Değişkenli Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları

	Standardize edilmemiş		Standardize edilmiş		t	p	Kısmi korelasyon (Pr)
	B	Ss	Beta	t			
(Sabit)	1,165	,152			7,666	,000	
İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz?	,059	,046	,065		1,290	,198	,058
Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?	,241	,052	,227		4,656	,000	,205
Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz?	,329	,066	,219		4,988	,000	,219
Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?	,052	,043	,059		1,211	,227	,054
Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?	,055	,051	,052		1,064	,288	,048
Kardeşleriniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?	-,046	,043	-,051		-	,283	-
					1,074		,048

Bağımlı değişken: Yoksunluk

$F_{(6, 492)} = 16,112$ p: .000

$R = .405$; $R^2 = .164$; Ayarlanmış $R^2 = .154$

Yukarıdaki testlerde istatistiksel olarak anlamlı sonuçlar çıkan bazı değişkenlerin online oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutu *Sosyal izolasyon* üzerindeki etkisini araştırmaya yönelik çok değişkenli doğrusal regresyon analizi yapılmıştır (Tablo 17).

Analiz sonucunda ortaya çıkan anlamlı regresyon modeli, $F_{(6, 492)} = 12,759$; $p < 0,001$ ve bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkendeki varyansın %12,4'ünü (Ayarlanmış $R^2 = 0,124$) açıkladığı tespit edilmiştir.

Buna göre bağımsız değişkenler *Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?* ($\beta = 0,229$; $t_{(492)} = 4,608$; $p < 0,001$; $pr^2 = 0,041$), *Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz?* ($\beta = 0,171$; $t_{(492)} = 3,837$; $p < 0,001$; $pr^2 = 0,028$) ve Son olarak *Kardeşiniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?* ($\beta = -0,119$; $t_{(492)} = -2,447$; $p < 0,001$; $pr^2 = 0,012$) istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif bir şekilde Online oyun bağımlılığı ölçeği *Sosyal izolasyon* alt boyutunu yordamaktadır.

İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ve Kardeşiniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? Bağımsız değişkenleri ile *Yoksunluk* alt boyutu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir regresyon ilişkisi tespit edilememiştir.

Elde edilen bulgular ışığında regresyon formülü ise;

$$Y = \beta_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + \dots$$

$Y = 0,995 + (0,73 * \text{İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz?}) + (0,233 * \text{Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?}) + (0,247 * \text{Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz?}) + (0,054 * \text{Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?}) + (0,032 * \text{Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?}) + (-0,103 * \text{Kardeşleriniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?})$

Tablo 17

Bazı değişkenler* Online oyun bağımlılığı ölçeği sosyal izolasyon alt boyutu arasında çok değişkenli doğrusal regresyon analizi sonuçları

	Standardize edilmemiş		Standardize edilmiş	t	p	Kısmi korelasyon (Pr)
	B	Ss	Beta			
(Sabit)	0,995	0,149		6,700	0,000	
İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz?	0,073	0,045	0,084	1,638	0,102	0,074
Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz?	0,233	0,051	0,229	4,608	0,000	0,203
Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz?	0,247	0,064	0,171	3,837	0,000	0,170
Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?	0,054	0,042	0,063	1,278	0,202	0,058
Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?	0,032	0,050	0,032	0,644	0,520	0,029
Kardeşleriniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?	-0,103	0,042	-0,119	-2,447	0,015	-0,110
Bağımlı değişken: Yoksunluk						
$F_{(6, 492)} = 16,112$ p: .000						
$R = .405$; $R^2 = .164$; Ayarlanmış $R^2 = .154$						

TARTIŞMA VE SONUÇ

Günümüzde her yaştan bireyin online oyun oynadığına hemen her yerde rastlamaktayız. Bu bir olgu olmanın ötesinde bir vaka olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle çocuk ve ergenler olmak üzere yetişkinlerin de bu oyunlarda saatlerini harcadıkları yadsınamaz bir

hal almıştır. Çünkü yetişkinlerde belki gençler kadar olmasa bile oyun oynamakta veya sosyal medyayı takip etmektedir. Bu yüzdendir ki online oyun bağımlılığı adında bir bağımlılık türü ortaya çıkmıştır. Ancak unutulmaması gereken bir husus uzun süre oyun oynayan bir kimse mutlaka bağımlıdır demek doğru değildir. Normal insanlarda zaman zaman oyun oynayabilir, sosyal medyada gezinebilir. Ancak burada sözü edilen bağımlı kullanıcı istese de oyun oynamayı bırakamayan, oyun oynamadığında veya oyunu bıraktığında sinirlenen, sürekli oyunu düşünen, diğer işlerini aksatarak oyun oynayan kimselerdir. Diğer yandan literatürde azda olsa bu oyunların faydaları ile ilgili çalışmalar mevcuttur ancak bu oyunların zararları ile ilgili çok sayıda çalışma vardır. Bu alanda yapılan çalışmalar genel olarak değerlendirildiğinde online oyunların çocukların sağlığını, sosyal yönünü ve akademik başarılarını olumsuz etkilediği görülmektedir.

Bu araştırmada 11-14 yaş aralığında olan ve Gaziantep ili Şahinbey ilçesinde faaliyet gösteren 3 devlet ortaokuluna giden öğrencilerin online oyun bağımlılığının bazı değişkenler bağlamında değerlendirilmesi amacıyla yapılmıştır.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgular değerlendirildiğinde; araştırmaya katılanların yaklaşık yarısı kadın, yarısı erkektir. Yaklaşık yarısı 11 yaşında iken en az oran 14 yaşında olan öğrencilerdir. Tek çocuk olan öğrenci yok iken en çok 3 kardeş olan öğrenci bulunmaktadır. Ailelerin aylık gelir düzeylerine bakıldığında, ilk sırada 2750 TL (asgari ücret)- 5500 TL alan ailelerin çocukları öne çıkmaktadır.

Araştırmaya katılan öğrenciler en çok günde 1 saat internete girmektedir. Onu 2 saat girenler takip etmektedir. Düşük oranlarda da olsa günde 4 saat ve 5 saat internete giren öğrenciler bulunmaktadır. Online oyun oynama sürelerine bakıldığında en çok oyun oynayanların 1 saat oynadıkları, onu hiç oynamayanlar takip etmektedir. Düşük oranlarda da olsa günde 4 ve 5 saat oynayan öğrencilerde bulunmaktadır. Ayhan ve Köseliören (2019) yaptıkları çalışmalarında katılımcıların beşte birinin günde en az iki saat online oyun oynadığını tespit etmiştir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu oyun esnasında diğer oyuncular ile konuşmamaktadır. Ayrıca katılımcıların anne ve babalarının yaklaşık yarısı hiç internete- online oyuna girmez iken onu 1 saat girenler takip etmektedir. Kardeşlerde hiç girmeyen bulunmazken yaklaşık yarısı 1 saat girmektedir. Araştırmaya katılanların %31,5'inin *Normal*, %39,9'unun *Az riskli*, %16,8'inin *Riskli*, %8,4'ünün *Bağımlı* ve %3,4'ünün *Yüksek derecede bağımlı* olduğu tespit edilmiştir. Literatürde benzer sonuçlar bulunmaktadır. Ayhan ve Köseliören (2019) lise öğrencileri ile yapılan bir araştırma sonucunda, katılımcıların %1,8'inin online oyun bağımlılığı belirtisi gösterdiğini, %36,7'si ise bağımlılık riski taşıdığını, Yiğit ve Günüş (2020) bağımlı olmayan grupta (%40,9), bağımlılık riski taşıyan grupta (%44) ve bağımlı grupta ise (%15,1) bireyin olduğunu, Yılmaz ve diğerleri, (2014) lise öğrencilerinin % 17'sinin düşük, % 67'sinin orta ve % 16'sinin da yüksek düzeyde internet bağımlısı olduğunu ve Tuncay ve Göger (2022) öğrencilerin %16,3'ünün oyun bağımlısı olduğunu tespit etmiştir.

İstatistiksel testler sonucunda; cinsiyet farklılıklarına göre online oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının değiştiği ve erkek öğrencilerin puanları ortalamasının kız öğrencilere göre anlamlı bir şekilde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Literatürde de benzer sonuçlar bulunmaktadır. Nitekim André, Broman, Hakansson ve Claesdotter-Knutsson, (2020). Arslan (2019), Arslan, Kırık, Karaman ve Çetinkaya, (2015), Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin, (2019), Hazar, Özpolat ve Hazar, (2020), Karacaoğlu (2019), Kılıç (2019), Kınay (2019), Koç, Boduroğlu, Gezici ve Ekinay, (2021), Köseliören, (2017), Taş, Karacaoğlu, Akpınar ve Taş, (2022) ile Yılmaz ve diğerleri (2014)'de cinsiyet ve online oyun bağımlılığı puanı arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit ederken erkeklerin ortalamalarının kadınlarınkinden yüksek olduğunu belirtmişlerdir.

Online oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanların internette veya online oyunda günlük geçirilen süre ile oyun sırasında diğer oyuncularla konuşma durumuna göre anlamlı bir şekilde değiştiği tespit edilmiştir. Literatürde de benzer sonuçlar bulunmaktadır. Yılmaz ve diğerleri (2014) bağımlılık düzeylerinin günlük internet kullanım süresine göre farklılık gösterdiğini tespit etmiştir. Online oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar ile *İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir?*

Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ve Kardeşleriniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? Bağımsız değişkenleri arasında istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönlü istatistiksel olarak *Zayıf düzeyde (Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Orta düzeyde)* denilebilecek korelasyon ilişkileri tespit edilmiştir.

Bağımsız değişkenlerin online oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanları istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde yordadığı ve varyansın %15,7'sini açıkladığı tespit edilmiştir. Diğer yandan online oyun bağımlılığı ölçeği ile ilgili AFA ve DFA yapılmış ve ölçeğin Yoksunluk ve Sosyal izolasyon adlı 2 alt boyuttan oluştuğu belirlenmiştir.

Bağımsız değişkenler ile online oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları arasında yapılan testler sonucunda; cinsiyet farklılıklarına göre online oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ile ilgili görüşlerinin değiştiğini ve erkek öğrencilerin ortalamasının kız öğrencilere göre anlamlı bir şekilde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Yukarıda da üzerinde durulduğu gibi literatürde de benzer sonuçlar alınmıştır.

Yaş, İnternette günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Oyun sırasında diğer oyuncularla konuşur musunuz? Babanız internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? Anneniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? ve Kardeşiniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? Bağımsız değişkenleri ile hem Yoksunluk alt boyutu arasında (Yaş hariç) hem de Sosyal izolasyon alt boyutu aralarında (Kardeşiniz internet- online oyunda ne kadar vakit geçirir? hariç) istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Literatürde de Arslan (2019), Hazar ve diğerleri (2020) ve Koç ve diğerleri (2021) tarafından benzer sonuçlar elde edilmiştir.

Bağımsız değişkenler ile online oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları arasında pozitif yönlü (Yaş değişkeni negatif) ve istatistiksel olarak *Zayıf düzeyde (Online oyunda günde kaç saat vakit geçirirsiniz? Orta düzeyde)* denilebilecek korelasyon ilişkileri tespit edilmiştir.

Bağımsız değişkenlerin online oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarını istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde yordadığı ve varyansın %12,4'ünü açıkladığı tespit edilmiştir.

KAYNAKÇA

- Andreassen, C.S., Billieux, J., Griffiths, M.D., Kuss, D.J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E. and Pallesen, S. (2016). The Relationship Between Addictive use of Social Media And Video Games And Symptoms of Psychiatric Disorders: A Large-Scale Cross-Sectional Study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252-262.
- André, F., Broman, N., Hakansson, A. and Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming Addiction, Problematic Gaming And Engaged Gaming-Prevalence And Associated Characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100324
- APA (American Psychiatric Association). (2013). *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Arslan, A. (2019). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi: Sivas İli Örneği. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5 (2), 63-80.
- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., ve Çetinkaya, A. (2015). Lise Ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8), 34-58,
- Ayazseven Ö. ve Cenkseven Önder, F. (2018). Ergenlerde İnternet Bağımlılığı: Saldırganlık Ve Duygusal Başa Çıkmanın Rolü. *The Journal of International Educational Sciences*, 18, 66-77.
- Ayhan, B. ve Köseliören, M. (2019). İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6 (1), 1-30.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., ve Frøyland, 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.

- Büyüköztürk, Ş., Çokluk, Ö., ve Köklü, N. (2021). *Sosyal Bilimler İçin İstatistiğe Giriş*. Pegem Akademi Yayıncılık.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2022). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Byrne, B. M. (2010). *Multivariate Applications Series. Structural Equation Modeling With AMOS: Basic Concepts, Applications, And Programming* (2nd Ed.). New York, NY, US: Routledge/Taylor ve Francis Group.
- Caplan, S., Williams, D., and Yee, N. (2009). Problematic Internet Use And Psychosocial Well-Being Among MMO Players. *Computers In Human Behavior*, 25(6), 1312–1319.
- Carbonell, X., Chamarro, A., Oberst, U., Rodrigo, B. and Prades, M. (2018). Problematic Use of the Internet and Smartphones in University Students: 2006–2017. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(3), 475.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A. and Bushman, B. J. (2007). The Effect of Video Game Violence on Physiological Desensitization To Real-Life Violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(3), 489–496.
- Charlton, J. P., and Danforth, I. D. (2010). Validating The Distinction Between Computer Addiction and Engagement: Online Game Playing And Personality. *Behaviour ve Information Technology*, 29(6), 601–613.
- Cimino, S., Simonelli, A., Parolin, M., Ballarotto, G., Carbone, P. and Cerniglia, L. (2018). A Theoretical and Empirical Linkage between Road Accidents and Binge Eating Behaviors in Adolescence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(2), 355.
- 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.
- Du, X., Yang, Y., Gao, P., Qi, X., Du, G., Zhang, Y., Li, X., and Zhang, Q. (2017). Compensatory Increase of Functional Connectivity Density In Adolescents With Internet Gaming Disorder. *Brain Imaging and Behavior*, 11(6), 1901-1909. <https://doi.org/10.1007/S11682-016-9655-X>
- Erkorkmaz, Ü., Etikan, İ., Demir, O., Özdamar, K. ve Sanisoğlu, S.Y. (2013). *Doğrulayıcı Faktör Analizi ve Uyum İndeksleri*. Türkiye Klinikleri J Med Sci; 33(1): 210- 23.
- Evren, C., Evren, B., Dalbudak, E., Topcu, M., ve Kutlu, N. (2019). Relationships of Internet Addiction And Internet Gaming Disorder Symptom Severities With Probable Attention Deficit/Hyperactivity Disorder, Aggression And Negative Affect Among University Students. *ADHD Attention Deficit And Hyperactivity Disorders*, 11(4), 413-421. <https://doi.org/10.1007/S12402-019-00305-8>
- Fam, J.Y. (2018). Prevalence of İnternet Gaming Disorder in Adolescents: A Meta-Analysis Across Three Decades. *Scandinavian Journal Of Psychology*, 59(5), 524–531.
- Farchakh, Y., Haddad, C., Sacre, H., Obeid, S., Salameh, P., and Hallit, S. (2020). Video Gaming Addiction And İts Association With Memory, Attention and Learning Skills in Lebanese Children. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 14(1), 46. <https://doi.org/10.1186/S13034-020-00353-3>
- Gentile, D.A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., and Khoo, A. (2011). Pathological Video Game use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127(2), 319–329.
- Gentile, D.A., Swing, E.L., Lim, C.G., and Khoo, A. (2012). Video Game Playing, Attention Problems, and İmpulsiveness: Evidence of Bidirectional Causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62–70.

- Griffiths, M.D. (2010). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125.
- Griffiths, M.D. and Pontes, H.M. (2014). Internet Addiction Disorder and İnternet Gaming Disorder Are Not The Same. *Journal of Addiction Research and Therapy*, 5(4).
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., and Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology and Behavior*, 10(2), 290-292.
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G. ve Keskin, B. (2019). Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11 (18), 1194-1217.
- Hazar, K., Özpolat, Z. ve Hazar, Z. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi (Niğde İli Örneği). *Spor metre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18 (1), 225-234.
- Jo, Y.S., Bhang, S.Y., Choi, J.S., Lee, H.K., Lee, S.Y., and Kweon, Y.S. (2019). Clinical Characteristics of Diagnosis For İnternet Gaming Disorder: Comparison of DSM-5 IGD and ICD-11 GD Diagnosis. *Journal of Clinical Medicine*, 8(7), 945.
- Kalaycı, Ş. (2018). *SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri*. Ankara: Dinamik Akademi.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Aile İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Karakaya, İ. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. A. Tanrıöğen (Edt.) Bilimsel Araştırma Yöntemleri İçinde (S. 55-84). Ankara: Anı.
- Karasar, N. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemi Kavramlar, İlkeler, Teknikler* (23. Basım). Nobel.
- Kayri, M. ve Günüş, S. (2009). The Adaptation of İnternet Addiction Scale İnto Turkish: The Study of Validity and Reliability. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 42 (1), 157-176.
- Kılıç, K.M. (2019). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı, Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkiler. *İlköğretim Online*, 18(2), 549-562.
- Kınay, B. (2019). *Ergenlerde Oyun Bağımlılığının Sosyal Kaygı, Saldırganlık Ve Sosyal Dışlanma İle İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., and Griffiths, M. D. (2011). The Role of Structural Characteristics in Problematic Video Game Play: An Empirical Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 320-333.
- King, D.L. and Potenza, M. N. (2019). Not Playing Around: Gaming Disorder in the International Classification of Diseases (ICD-11), *Journal of Adolescent Health*, 64(1), 5-7.
- Koç, O., Boduroğlu, E., Gezici, S. ve Ekinay, H. (2021). Niğde İli Ortaokul ve Lise Öğrencileri Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 8 (1), 26-46.
- Kuss, D. J. (2013). İnternet Gaming Addiction: Current Perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125-137.
- Kuss, D.J. and Griffiths, M.D. (2012). İnternet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.

- Kuss, D.J., Louws, J. and Wiers, R.W. (2012). Online Gaming Addiction? Motives Predict Addictive Play Behavior in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480–485.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P.M. and Peter, J. (2011). Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152.
- Li, D., Liao, A., and Khoo, A. (2011). Examining The Influence Of Actual-Ideal Self-Discrepancies, Depression, and Escapism, On Pathological Gaming Among Massively Multiplayer Online Adolescent Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 14(9), 535–539.
- Lim, J.-A., Lee, J.-Y., Jung, H. Y., Sohn, B. K., Choi, S.-W., Kim, Y. J., Kim, D.-J., and Choi, J.-S. (2016). Changes of Quality of Life and Cognitive Function in Individuals With Internet Gaming Disorder: A 6-Month Follow-Up. *Medicine*, 95(50).
- Liao, A. K., Choo, H., Li, D., Gentile, D. A., Sim, T., and Khoo, A. (2015). Pathological Video-Gaming Among Youth: A Prospective Study Examining Dynamic Protective Factors. *Addiction Research and Theory*, 23(4), 301–308.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Razak-Özdinçler, A. (2018). Dijital Teknoloji Kullanımının Çocukların Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 227-247.
- Nichols, L.A. and Nicki, R. (2004). Development of a Psychometrically Sound Internet Addiction Scale: A Preliminary Step. *Psychology Of Addictive Behaviors*, 18 (4), 381-384.
- Nogueira, M., Faria, H., Vitorino, A., Silva, F. G., and Neto, A. S. (2019). Addictive Video Game Use: An Emerging Pediatric Problem? *Acta Medica Portuguesa*, 32(3), 183-188.
- Rehbein, F., and Baier, D. (2013). Family-, Media-, and School-Related Risk Factors of Video Game Addiction. *Journal of Media Psychology*, 25(3), 118–128.
- Schmitt, Z. L., and Livingston, M. G. (2015). Video Game Addiction and College Performance Among Males: Results From a 1 Year Longitudinal Study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(1), 25–29.
- Schou Andreassen, C., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., and Pallesen, S. (2016). The Relationship Between Addictive Use of Social Media and Video Games and Symptoms of Psychiatric Disorders: A Large-Scale Cross-Sectional Study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252.
- Snodgrass, J. G., Dengah, H. F., Lacy, M. G., and Fagan, J. (2013). A Formal Anthropological View of Motivation Models of Problematic MMO Play: Achievement, Social, and Immersion Factors in The Context of Culture. *Transcultural Psychiatry*, 50(2), 235–262.
- Spekman, M. L., Konijn, E. A., Roelofsma, P. H., and Griffiths, M. D. (2013). Gaming Addiction, Definition and Measurement: A Large-Scale Empirical Study. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2150–2155.
- Stavropoulos, V., Adams, B. L. M., Beard, C. L., Dumble, E., Trawley, S., Gomez, R., and Pontes, H. M. (2019). Associations Between Attention Deficit Hyperactivity And Internet Gaming Disorder Symptoms: Is There Consistency Across Types of Symptoms, Gender and Countries? *Addictive Behaviors Reports*, 9, 100158.
- Strong, C., Lee, C. T., Chao, L. H., Lin, C. Y. and Tsai, M. C. (2018). Adolescent Internet use, Social Integration, and Depressive Symptoms: Analysis From a Longitudinal Cohort Survey. *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics*, 39(4), 318–324.

- Taş, İ., Karacaoğlu, D., Akpınar, İ. and 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.
- Tejeiro, R. A. and Bersabé, R. M. (2002). Measuring Problem Video Game Playing İn Adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601–1606.
- Tekkurşun Demir, G. ve Mutlu Bozkurt, T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6 (1), 1-18.
- Teng, Z., Nie, Q., Guo, C., Zhang, Q., Liu, Y., and Bushman, B. J. (2019). A Longitudinal Study of Link Between Exposure to Violent Video Games and Aggression in Chinese Adolescents: The Mediating Role of Moral Disengagement. *Developmental Psychology*, 55(1), 184–195.
- Tuncay, B. ve Göger, B. (2022). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Uyku Kalitesi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *J Turk Sleep Med*, 9: 79-84.
- van den Eijnden, R., Koning, I., Doornwaard, S., van Gurp, F., and Ter Bogt, T. (2018). The Impact of Heavy and Disordered use of Games and Social Media on Adolescents' Psychological, Social, and School Functioning. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 697–706. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.65>.
- Yılmaz, E., Şahin, Y. L., Haseski, H. İ. ve Erol, O. (2014). Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi: Balıkesir İli Örneği [An Analysis of Internet Addiction Among High School Students With Respect to Several Variables: Balıkesir Province Sample]. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi - Journal of Educational Sciences Research*, 4 (1), 133-144.
- Yiğit-Açıkgöz, F. ve Yalman, A. (2018). Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: GTA 5 Oyunu Örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 29 (Özel Sayı), 163-180.
- Yiğit, E. ve Günüç, S. (2020). Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığına Göre Aile Profillerinin Belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (1), 144-174.