



**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI VE İNTERNET BAĞIMLILIĞININ
SOSYAL PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Şengül ULAŞ

ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI

**Tez Danışmanı
Doç. Dr. Mehmet SAĞLAM**

Yüksek Lisans Tezi-2022

**T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE
İNTERNET BAĞIMLILIĞININ SOSYAL PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Şengül ULAŞ

**Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi**

**Tez Danışmanı
Doç. Dr. Mehmet SAĞLAM**

**MALATYA
2022**

İÇİNDEKİLER

ÖZET	vii
ABSTRACT.....	viii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
TABLolar DİZİNİ.....	xi
1. GİRİŞ.....	1
2. GENEL BİLGİLER	4
2.1. Ergenlik Dönemi.....	4
2.1.1. Ergenlikte Dönemler.....	4
2.2. Bağımlılık	5
2.2.1. Bağımlılık ve Tanımı	5
2.2.2. Bağımlılık Türleri	5
2.3. İnternet ve Bağımlılığı	6
2.3.1. İnternet ve Tarihsel Gelişimi	6
2.3.2. İnternet Bağımlılığı.....	7
2.3.3. Ergenlerde İnternet Bağımlılığı	9
2.3.4. İnternet Bağımlılığının Ergenler Üzerindeki Olumsuz Yönleri	9
2.4. Oyun ve Dijital Oyun.....	10
2.4.1. Oyunun Tanımı ve Tarihçesi	10
2.4.2. Oyun Kuramları	11
2.4.3. Dijital Oyun Kavramı ve Tarihsel Gelişimi.....	13
2.4.4. Dijital Oyun Türleri	13
2.4.5. Dijital Oyun Bağımlılığı	14
2.4.6. Dijital Oyunun Olumlu ve Olumsuz Etkileri	15
2.5. Sosyal Problem Çözme Becerisinin Basamakları.....	16
2.5.1. Sosyal Problem Çözme Becerisinin Önemi.....	16
2.5.2. Sosyal Problem Çözme Becerisinin Basamakları.....	16
2.6. Yapılan Araştırmalar.....	17
2.6.1. Yurtiçinde Yapılan Çalışmalar	18
2.6.2. Yurtdışında Yapılan Çalışmalar.....	20
3. MATERYAL VE METOT	24

3.1. Arařtırma Modeli	24
3.2. Evren ve Örneklem	24
3.3. Veri Toplama Araçları	25
3.4. Veri Toplama Süreci	26
3.5. Verilerin Analizi	27
4. BULGULAR.....	29
4.1. Arařtırmaya Katılan Öğrencilerin Demografik Bilgilerine İliřkin Bulgular	29
4.2. Arařtırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Kullanımlarıyla İlgili Bulgular	30
4.3. Arařtırmaya Katılan Öğrencilerin Oyun Oynama Durumlarına İliřkin Bulgular....	31
4.4. İnternet Bağımlılığı İle İlgili Bulgular	32
4.5. Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Bulgular	35
4.6. Sosyal Problem Çözme Becerisi İle İlgili Bulgular	43
4.7. Arařtırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Problem Çözme Becerileri Arasındaki İliřkilerin İncelenmesi	49
5. TARTIřMA	57
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	62
KAYNAKLAR	64
EKLER.....	72
EK-1. Özgeçmiş.....	72
EK-2. Milli Eğitim Müdürlüğü Uygulama İzni	73
EK-3. Ölçek İzni	74
EK-4. Demografik Bilgi Formu.....	76
EK-5. Ergenler İçin İnternet Bağımlılığı Ölçeđi	78
EK-6. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeđi	79
EK-7. İlköğretim Düzeyindeki Çocuklar İçin Problem Çözme Envanteri	80
EK-8. Etik Kurul Formu	81

TEŐEKKÜR

Bu alıőmanın yűrűtűlmesi sűrecinde desteęini esirgemeyen, alıőmamın her aőamasında bana yol gűsteren danıőmanım Do. Dr. Mehmet SAęLAM'a; yoęun alıőmalarım iin gerekli ortamı sunan, motivasyonumu yűkselten kıymetli anne ve babama; araőtırma sűrecinde motivasyonumu yűkselten ve beni destekleyen niőanlıma; alıőmamda desteęini esirgemeyen Battalgazi Sosyal Hizmet Merkezi Műdűrlűęű idaresine ve alıőma arkadaőlarıma, alıőmamda bana yardımcı olan herkese teőekkűr ederim.

Őengűl ULAŐ

ÖZET

Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve İnternet Bağımlılığının Sosyal Problem Çözme Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Amaç: Bu araştırmada ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının ve internet bağımlılığının sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Materyal ve Metot: Araştırmada betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Malatya ili Battalgazi ve Yeşilyurt ilçelerinde Milli Eğitime bağlı ortaokullara devam eden 5, 6, 7 ve 8. Sınıfa devam eden toplam 418 çocuk oluşturmaktadır. Nicel verilerin toplanması aşamasında; çocukların internet bağımlılığını ölçmek amacıyla Taş tarafından geliştirilen Çocuklar İçin İnternet Bağımlılığı Ölçeği, çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerini ölçmek amacıyla Hazar ve Hazar tarafından geliştirilen Çocuklarda Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, çocukların problem çözme becerisi düzeylerini ölçme amacıyla Serin, Serin ve Saygılı tarafından geliştirilen İlköğretim Düzeyindeki Çocuklar İçin Problem Çözme Envanteri (ÇPÇE) ve Demografik Bilgi Formu kullanılmıştır.

Bulgular: Örneklem grubunun internet bağımlılık düzeyleri, dijital oyun bağımlılığı düzeyleri orta seviyenin altında bulunurken sosyal problem çözme becerilerinin orta seviyede olduğu tespit edilmiştir. Cinsiyet faktörüne bakıldığında internet bağımlılığı ve sosyal problem çözme becerisinde anlamlı bir farklılık bulunmazken dijital oyun bağımlılığında erkek öğrencilerin bağımlılık seviyelerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Ebeveynlerin eğitim durumları ve çalışma durumlarına bakıldığında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Sonuç: İnternet kullanım süresi arttıkça internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığının arttığı bunun sonucunda ise sosyal problem çözme becerisinin anlamlı düzeyde etkilendiği bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun Bağımlılığı, Ergenlik Dönemi, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Problem Çözme Becerisi

ABSTRACT

Investigation of the Relationship Between Social Problem Dec Skills of Digital Game Addiction and Internet Addiction in Middle School Students

Aim: In this study, it is aimed to examine the relationship between digital game addiction and internet addiction social problem-solving skills in secondary school students.

Material and Method: Descriptive survey model was used in the study. The sample of the study was found in the 2021-2022 academic year in Battalgazi and Yeşilyurt districts of Malatya province in the 5th, 6th, 7th and 8th grades attending secondary schools affiliated to National Education. There are a total of 418 children attending the class. At the stage of collecting quantitative data; The Internet Addiction Scale for Children developed by Taş in order to measure children's internet addiction, the Digital Game Addiction Scale in Children developed by Hazar and Hazar to measure children's digital game addiction levels, and the Problem Solving Inventory for Children at Primary Education Level (EAP) developed by Serin, Serin and Saylı were used to measure children's problem-solving skill levels. Demographic Information Form was used to collect demographic information in order to collect qualitative data.

Results: While the internet addiction levels and digital game addiction levels of the sample group were below the medium level, it was determined that the social problem solving skills were at the medium level. When looking at the gender factor, there was no significant difference in internet addiction and social problem solving skills, while it was determined that male students' addiction levels were higher in digital game addiction than female students. When the educational status and working status of the parents were examined, no significant difference was found.

Conclusion: It was found that internet addiction and digital game addiction increased as the internet usage time increased, and as a result, social problem solving skills were significantly affected.

Key Words: Digital Game Addiction, Adolescence, Internet Addiction, Social Problem Solving Skills

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

ÇİDOBÖ : Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

ÇPÇE : Çocuklar İçin Problem Çözme Envanteri

DBF : Demografik Bilgi Formu



ŞEKİLLER DİZİNİ

<u>Şekil No</u>	<u>Sayfa No</u>
Şekil 2.1. İnternet bağımlılığı ile ilgili literatürde kullanılan terimler	8
Şekil 2.2. İnternet bağımlılığı terimi ile ilgili kullanılan diğer ifadeler	8
Şekil 2.3. İnternet Bağımlılığı ile ilgili Yurtdışı Çalışmaları	23



TABLULAR DİZİNİ

Tablo No	Sayfa No
Tablo 3.1. Örneklemeye seçilen okullar.	25
Tablo 3.2. Araştırma Kapsamında Kullanılan Ölçeklere İlişkin Güvenilirlik, Çarpıklık, Basıklık Değerleri	27
Tablo 4.1. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Demografik Bilgilerinin Frekans ve Yüzdeler Dağılımları	29
Tablo 4.2. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Kullanım Sürelerine ve Amaçlarına Yönelik Frekans ve Yüzdeler Dağılımları	30
Tablo 4.3. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Oyun Oynama Durumlarının Frekans ve Yüzdeler Dağılımları.....	31
Tablo 4.4. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Tanımlayıcı İstatistikleri	32
Tablo 4.5. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyete Göre İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması	32
Tablo 4.6. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sınıf Düzeylerine Göre İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması.....	33
Tablo 4.7. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Annelerinin Eğitim Durumuna Göre İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması	33
Tablo 4.8. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Eğitim Durumuna Göre İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması	33
Tablo 4.9. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Annelerinin Çalışma Durumuna Göre İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması	34
Tablo 4.10. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Çalışma Durumuna Göre İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması.....	34
Tablo 4.11. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternette Bir Günde Geçirdikleri Zamana Göre İnternet Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Karşılaştırılması....	34
Tablo 4.12. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Tanımlayıcı İstatistikleri.....	35
Tablo 4.13. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması	36

Tablo 4.14. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Eğitim Gördükleri Sınıf Düzeyine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması.....	37
Tablo 4.15. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Annelerinin Eğitim Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Karşılaştırılması.....	38
Tablo 4.16. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Eğitim Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması.....	39
Tablo 4.17. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Annelerinin Çalışma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması.....	40
Tablo 4.18. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Çalışma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması.....	40
Tablo 4.19. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternette Bir Günde Geçirdikleri Zamana Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Karşılaştırılması	41
Tablo 4.20. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Problem Çözme Ölçeği Puanlarına İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler	43
Tablo 4.21. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyet Faktörüne Göre Problem Çözme Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması	43
Tablo 4.22. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Eğitim Gördükleri Sınıflara Göre Problem Çözme Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması	44
Tablo 4.23. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Annelerinin Eğitim Durumuna Göre Problem Çözme Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması	45
Tablo 4.24. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Eğitim Durumuna Göre Problem Çözme Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması	46
Tablo 4.25. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Annelerinin Çalışma Durumuna Göre Problem Çözme Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması	47
Tablo 4.26. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Çalışma Durumuna Göre Problem Çözme Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması	47
Tablo 4.27. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternette Bir Günde Geçirdikleri Zamana Göre Problem Çözme Ölçeği Puanlarının Karşılaştırılması	48
Tablo 4.28. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Problem Çözme Becerileri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi	50

Tablo 4.29. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığının Problem Çözme Becerisine Güven Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi.....	52
Tablo 4.30. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığının Problem Çözme Becerisi Öz Denetim Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi	52
Tablo 4.31. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığının Problem Çözme Becerisi Kaçınma Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi.....	53
Tablo 4.32. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığının Toplam Problem Çözme Becerisi Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi.....	53
Tablo 4.33. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Problem Çözme Becerisine Güven Üzerindeki Etkisine İlişkin Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi.....	53
Tablo 4.34. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Problem Çözme Becerisi Öz Denetim Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi.....	54
Tablo 4.35. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Problem Çözme Becerisi Kaçınma Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi.....	55
Tablo 4.36. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Toplam Problem Çözme Becerisi Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi.....	56

1. GİRİŞ

Yirminci yüzyılın son çeyreğinde yaşanan teknolojik gelişmelerle ortaya çıkan yeni bilgisayar ağları diğer ağlarla birleşerek ‘ağların ağı’ olarak adlandırılan interneti ortaya çıkarmıştır (1). İnsanlar interneti ve dijital cihazları yaşamının pek çok alanında kullanıp bu araçlara ihtiyaç duymaktadır. Bu araçlar bireyin iletişim, alışveriş, eğlence, oyun gibi pek çok alandaki ihtiyacını ve alışkanlıklarını değiştirmiştir.

Oyun oynamak çocukların gelişim döneminde olağan bir süreçtir. Ancak kentleşme sonucunda ve bilişim teknolojisinin ilerlemesi ile çocukların evde kalma süreleri artmıştır. Bu oyun oynamanın biçim ve içeriğini de etkilemiştir. İlk olarak atari salonlarında oynanan oyunlar günümüzde televizyon, bilgisayar, tablet ve cep telefonlarıyla oynanabilir hale gelmiştir. Özellikle ergenlerde sürekli artan bu kullanım alanı günümüzde kontrolsüz bir hal almıştır. Kullanımdaki bu kontrolsüzlük ile ortaya çıkan ‘Dijital Oyun Bağımlılığı’ ve ‘İnternet Bağımlılığı’ kavramları bireylerin sosyal hayatlarını da etkisi altına almıştır (1).

İnternetin aşırı kullanımı bireylerin günlük yaşam aktivitelerini olumsuz etkilemekle birlikte akademik başarısızlık, uykusuzluk, depresyon ve özgüven eksikliği gibi sorunlara da yol açmaktadır (2). İnternet gibi oyun bağımlılığının da akademik başarıyı olumsuz etkilediği bilinmektedir (3).

Çocukların toplumsallaşmaları ve sosyal uyum becerileri başkaları ile etkileşim kurduklarında sağlıklı bir biçimde gelişir. Ancak çevrimiçi oyunlar bu süreci yavaşlatmakta ve sekteye uğratmaktadır. Sosyal hayatta yaşanan sorunlarla mücadele ilerleyen yıllarda çocuklar için sorun oluşturmaktadır. Nitekim çocuklar sosyal yaşantılarında farklı problemlerle karşılaşmaktadır (4). Bu problem durumlarına çocuğa arkadaşı tarafından yöneltilen bir soru veya öğretmenin vermiş olduğu bir ödev örnek gösterilebilir (5). Karşılaşılan problem durumuna çözüm bulmak amacıyla araştırma yapma, araştırma sonucunda bir amaca ulaşma (6) ve karşılaşılan güçlükleri yenme süreci (7), çocuğun karşılaştığı problemi çözme ve istenilen sonuca ulaşmadaki yeterliliği (8) problem çözme becerisi olarak tanımlanmaktadır. Problem çözme becerisinin gelişimi yaşam boyu devam etmektedir.

Ergenlik dönemindeki bireylerin bilinç düzeyleri, sorumluluk düzeyleri ve hayata bakış açıları büyük değişimler gösterir. Çocukluk çağında gelişmeyen sosyal toplum bilinci bu dönemde gelişerek ergen bireylerde toplumsal kabullenilme ve bir

gruba ait olma duygusunu geliştirir. Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözümünü kendi kişisel deneyimlerinde ve geleneklerinde arayan insanoğlu, hızla gelişen bilişim teknolojilerinden etkilenmiştir (9).

Çalışmanın literatür kısmında dijital oyun bağımlılığının ve internet bağımlılığının bireylerin hayatlarında olumlu ve olumsuz birçok etkisinin olduğu görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığının ve internet bağımlılığının ortaokul öğrencilerinde sosyal problem çözme becerisi üzerine etkisi hakkında yapılan bir çalışmanın olmaması araştırmacıyı bu konuda araştırma yapmaya sevk etmiştir.

Problem çözme becerisi okul öncesi dönemden itibaren kazanılan okul döneminde soyut düşüncenin de gelişmesiyle birlikte gelişen bir beceridir. Bu becerinin kazanılmasında ve gelişmesinde birçok etken vardır. Bu etkenlerden biri de bilişim çağının getirilerinden olan internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığıdır. Alan yazın incelendiğinde ülkemizde internet ve dijital oyun bağımlılığıyla alakalı birçok çalışma yapıldığı görülmektedir (9-10). Ancak bu çalışmalarda çocuklarda görülen internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığının çocukların sosyal problem çözme becerisine etkisi ile ilgili çalışmaya rastlanılmamıştır. Mevcut durumda konu ile ilgili daha fazla ve detaylı araştırma yapma ihtiyacı duyulmuştur. Çocuklardaki problem çözme becerisinin gelişimi ile internet ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin nicel ve nitel veriler kullanılarak incelenmesi yönüyle çalışma alan yazındaki çalışmalardan ayrılarak özgün bir değer kazanmaktadır.

İnternete ve dijital oyun bağımlılığına daha erken yaşlarda maruz kalan çocuklar olduğu için çalışma grubunun ortaokul öğrencilerinin seçilmesi araştırma için bir sınırlılık teşkil etmektedir. Çalışma grubunda olduğu gibi benzer bir sınırlılık da problem çözme becerisi için geçerlidir. Problem çözme becerisini etkileyen birçok faktör bulunmaktadır. İnternet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı da bu faktörlerdendir. Araştırma 2021-2022 eğitim öğretim yılı Malatya Battalgazi ve Yeşilyurt ilçelerindeki seçili okullarda bulunan araştırmaya katılan ortaokul öğrencileriyle sınırlıdır. Çalışmanın sonuçları çalışmada kullanılan veri toplama araçları ile sınırlıdır.

Teknolojinin insan yaşamındaki yeri ve çocukların internet ve teknoloji ile olan ilişkileri, bu ilişkilerin çocuklara zarar veren boyuta ulaşması dikkate alınarak, internet ve dijital oyun bağımlılığının çocuğun problem çözme becerisine olan etkisini ortaya koyacak çalışmalara rastlanmaması, çocukta görülen bu bağımlılık durumunun problem çözme sürecine etkilerini belirleyebilmek düşüncesinden yola çıkarak planlanan bu

arařtırmanın Trkiye’de baęımlılık ve problem zme becerisine ynelik eęitim ve uygulamaların etkililięinin arttırılmasında katkı saęlayacaęı dřnlmektedir.

alıřmada ortaokul ęrenimine devam eden ęrencilerde dijital oyun baęımlılıęının ve internet baęımlılıęının sosyal problem zme becerisi ile arasındaki iliřkinin incelenmesi amalanmaktadır. Bu ama doęrultusunda ařaęıda yer alan sorulara yanıt aranmıřtır;

1. Ortaokula devam eden ęrencilerin internet baęımlılıęı ne dzeydedir?
2. Ortaokula devam eden ęrencilerin dijital oyun baęımlılıęı ne dzeydedir?
3. Ortaokula devam eden ęrencilerin sosyal problem zme becerisi ne dzeydedir?
4. Ortaokul ęrencilerindeki internet baęımlılıęı ile sosyal problem zme becerileri arasında bir iliřki var mıdır?
5. Ortaokul ęrencilerindeki dijital oyun baęımlılıęı ile sosyal problem zme becerileri arasında bir iliřki var mıdır?

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Ergenlik Dönemi

Dünya Sağlık Örgütü tarafından ergenlik; çocukluk ile yetişkinlik arasında 10 ila 19 yaşları arasındaki yaşam evresi olarak tanımlanmaktadır (11). Ancak yapılan çalışmalarda ergenlik döneminin 12 ile 22 yaş arasında olduğunu belirten araştırmalar mevcuttur (12). Aslında ergenlik dönemi hakkında net bir yaş aralığı verilmesinin zor olmasının sebebi bu dönemdeki gelişimin bireysel farklılıklar, beslenme, coğrafi koşullar, sosyo-ekonomik koşullar gibi birçok nedenden etkilenmesidir.

Ergenlik dönemi; toplumsal olgunlaşmanın sağlandığı, çocuğun kimlik kazanmaya ve özgürleşmeye başladığı bir dönem olarak ifade edilmektedir (13). Çocuk bu dönemde sosyal kimliği ile kişisel kimliği arasında bir denge kurmaya çalışmaktadır (14). Ergenlik dönemindeki çocukta yaşıt kabulü ile sosyal kabullenme ön plana çıktığı için ergenler aileden kopup akran gruplarıyla yakınlaşırlar. Bu nedenle kendilerini geri plana atarak gizlenme gereği duyarlar. Bu evrede internet ergene bir olanak sağlayarak sosyal ihtiyaçlarını karşılayabilir (15).

2.1.1. Ergenlikte Dönemler

Ergenlik dönemi 10-13 yaşları arasında başlayan bir dönem olmakla birlikte erken ergenlik, orta ergenlik ve geç ergenlik dönemi olarak açıklanmıştır.

Erken Ergenlik Dönemi

Yaşamın 10-14 yaş arasındaki dönemi erken ergenlik olarak ifade edilmektedir. Bu dönem ortaokul dönemine denk gelmektedir. Erken ergenlik döneminin en belirgin özelliği çocukta görülen biyolojik ve fizyolojik değişikliklere çocuğun uyum sağlama ve bu değişikliklerle baş etme çabasıdır (16, 17). Bu dönemde bireyin sosyalleşmesinde etkili olan beceri, değer ve davranış örüntüleri ortaya çıkar. Aynı zamanda bu dönemdeki birey bilişsel ve duygusal gelişim göstermektedir (19). Bu dönemde yaşitlarını daha çok önemsemeye başlarlar ve onlarla zaman geçirmekten mutlu olurlar (20).

Orta Ergenlik Dönemi

Yaşamın 14-17 yaş arasındaki dönemi orta ergenlik olarak adlandırılmaktadır. Pubertal değişiklikler ve bilişsel gelişme bu dönemde tamamlanmıştır (18). Bu dönemde daha çok yapısal açıdan özdeşim dönemi olarak görülmektedir (21). Sosyal yaşantısı

tarafından dış görünüş ve giyim tarzı onaylanmayan ergenlerin benlik saygılarında olumsuz değişiklikler görülebilmektedir (13).

Geç Ergenlik Dönemi

Yaşamın 18-22 yaş arasındaki dönemi geç ergenlik dönemi olarak adlandırılmaktadır. Bu dönemde tamamlanan büyüme ve cinsel gelişimle birlikte bu konuda yaşanan kaygılar sona ererek bireyin gelecek seçimleri ve seçimlerini uygulama yeteneği oluşmaktadır (17, 18).

2.2. Bağımlılık

2.2.1. Bağımlılık ve Tanımı

Türk Dil Kurumu bağımlılığın kelime anlamını; “mevcut durumda bağımlı olma, tabiiyet” olarak tanımlanmaktadır (22). Süreç içerisinde birey edindiği deneyimle; nesnelere, maddelere, olgulara veya davranışlara karşı heyecan ve ilgi duymaktadır. Bireyin duymuş olduğu ilgi ve heyecan zamanla bireyi tutsak ederek bağımlılığın oluşumuna sebep olmaktadır (23). Bağımlılık kavramını açıklamak için çeşitli kuram ve öneriler mevcuttur. Bu kuram ve önerilerin hepsi geçerli olmakla birlikte tek başına hiçbiri yeterli değildir (24). Bağımlılık kavramına ilişkin uzmanlar tarafından yapılan bazı tanımlar aşağıdaki gibidir:

Bireyin bir maddeyi, ürünü veya hizmeti uzun süre kullanarak kendisini geçici bir süre iyi hissetmesi bağımlılık olarak tanımlanmaktadır (25, 26). Bir başka ifadeyle başka türlü hissedilemeyecek tatmin edici his ve duygunun birey tarafından bu yolla hissedilmesidir. Bağımlılık bireyde acı hissi, rahatsızlık duygusu ve belirsizlik hissi oluşmasını engeller, bireyin iyi hissetmesini sağlar veya bireyin üstesinden gelemediği durumları unutulmasını sağlar ve gerçek olmayan bir güven duygusu sağlar (15). Genel bir ifade ile bağımlılık, belirli bir nesne ya da durum ile kurulmuş ilişki neticesindeki özel bir durum olmakla birlikte birbiriyle ilişkili davranışların neticesi olarak görülmektedir (27).

2.2.2. Bağımlılık Türleri

Bağımlılık türleri bireyin kullanmış olduğu madde veya bireyin eylemine göre iki kategoride incelenmektedir.

Maddesel (Kimyasal-Fizyolojik) Bağımlılık

Maddesel bağımlılıkta bedenin maddeye ihtiyaç duyma, vücudun maddeye alışması durumu vardır. Madde kullanılmadığında vücutta titreme, üşüme, bulantı gibi belirtiler oluşabilmektedir (28). Fizyolojik bağımlılık alkol, sigara ve uyuşturucu bağımlılığı olarak sınıflandırılabilir.

Davranışsal (Eylemsel) Bağımlılık

Tıbbi madde içermeyen bağımlılık olarak nitelenmiş ve televizyon seyretme, egzersiz yapma, internete bağlanma, oyun oynama vb. gibi eğer bağımlılık kriterleri ortaya çıkıyorsa ilgili eylemin davranışsal bağımlılık olarak nitelendirilebilir (29). Kişi bağımlısı olduğu eylemi sürekli düşünmekte ve bu eylemi gerçekleştirmek için çabalamaktadır. Davranışsal bağımlılıklar bilgisayar, televizyon, seks, kumar, internet, oyun vb. olarak sınıflandırılabilir (30).

Davranışsal bağımlılık ile maddesel bağımlılığın bağımlılık belirtilerinde şiddetli arzu, yoksunlukla ortaya çıkan anksiyete gibi benzerliklerin olduğu görülmüş ve davranışsal bağımlılık ile maddesel bağımlılık arasındaki farklar aşağıdaki şekilde sıralanmıştır (30):

1. Davranışsal bağımlılıkta bireyin zihin fonksiyonu bağımlısı olduğu davranışsal rutine göre değişirken, maddesel bağımlılıkta bireyin kullanmış olduğu bir madde/kimyasal mevcuttur.
2. Maddesel bağımlılıkta bireyler çoklu madde bağımlılığına sıklıkla görülebilirken, davranışsal bağımlılığı olan bireylerde çoklu davranış bağımlılığı nadir görülmektedir.
3. Davranışsal bağımlılığı olan bireylerin diğer bağımlılığı olan bireylere göre kompulsif davranış ve düşüncelere daha karmaşık inanışları vardır.
4. Davranışsal bağımlılığı olan bireylerin terapi başarısı maddesel bağımlılığı olan bireylere göre motivasyon, kabullenme ve tedaviyi tamamlama açısından daha yüksektir.

2.3. İnternet ve Bağımlılığı

2.3.1. İnternet ve Tarihsel Gelişimi

Soğuk savaş döneminin çok yoğun yaşandığı 1950'li yıllarda iletişim ve haberleşme çok önemliydi. Olası bir nükleer saldırıda iletişim ve haberleşmenin kesintiye uğramaması amacıyla internetin temelleri o dönemde atılmıştır. Başlarda

internetin amacı askeri olsa da günümüzde bu amaç geri planda kalmıştır. Günümüzde internet tüm dünyaya yayılan en geniş küresel bilgisayar ağına dönüşmüştür. Bununla birlikte istenilen her alanda bilgiye ulaşılabilen ve bilgilerin sunulduğu bir ortam olmuştur (31).

İnternet teknolojisi ülkemize 1987 yılında kurulan Türkiye Üniversite ve Araştırma Kurumları Ağıyla gelmiştir. Türkiye Üniversite ve Araştırma Kurumları Ağı'nın kurulmasında Ege Üniversitesi öncülük etmiştir (32). İlk başlarda amacı iletişim olarak ortaya çıkan internet Ülkemizde üniversiteler tarafından yaygınlaşmaya başlamış ve günümüzde sohbet, oyun, eğlence, hizmet, alışveriş, haber kaynağı gibi birçok alanda kullanılmaya başlanmıştır. Türkiye İstatistik Kurumu'nun Hanelerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı Araştırması verilerinde 2021 yılında internete erişim imkânı olan hane oranı %92.0 iken bu oran 2020 yılında %90,7 idi. 2021 yılında internet kullanan bireylerin oranı %82.6 ve bu oran 16-74 yaş arası bireylerde %82.6 oldu. İnternet kullanımının cinsiyet oranlarına bakıldığında erkeklerde %87.7 iken kadınlarda %77.5 olduğu görülmüştür (33). İnternetin kullanımı dünyaya yayılan ve internet herkes tarafından ulaşılabilen bir hale gelmiştir. Bu ulaşılabilirlik sonucu ortaya çıkan olumsuzluklardan biri de internet bağımlılığıdır.

2.3.2. İnternet Bağımlılığı

Kullanım alanı oldukça geniş olan internet insanlara pek çok kullanım alanı sağlamıştır. İnterneti bilinçsizce kullanan insanoğlu internette çok fazla zaman geçirmeye başlamıştır. Son yıllarda artan internet kullanımı araştırmacıları internet bağımlılığını incelemeye sevk etmiştir. Dr. Goldberg internet bağımlılığı kavramını ilk kez 1996 yılında ortaya atmıştır. DSM-IV'deki karmaşıklığı gidermek amacıyla Goldberg internet bağımlılığının kriterlerini belirlemek amacıyla madde bağımlılığında yer alan kriterleri düzenlemiş ve arkadaşlarına göndermiştir (34). Ancak internet bağımlılığı DSM-IV'te hastalık olarak kabul edilmemiştir (35). Akabinde Dr. Kimberly Young tarafından yapılan çalışmalarla patolojik kumar bağımlılığı ölçütleri revize edilerek internet bağımlılığı bilimsel alanda kabul görmüştür (36).

İnternet bağımlılığı; bireyin internet kullanımını denetleyememesi, internette geçirdiği zamanı kontrol edememesi, bireyin günlük rutin işlerini aksatmasına neden olan zararlı bir davranışsal bir bozukluktur (37).

İnternet bağımlılığı ve tanımı hakkında literatürde tartışmalar devam etmektedir. Şahin'in ilköğretim okulu öğrencilerinin internet bağımlılığı isimli çalışmasında internet

bağımlılığının literatürdeki farklı adlandırılmalarına ilişkin hazırlamış olduğu tablo görsel 1 ve görsel 2'deki gibidir (38).

Türkçe Terimi	İngilizce Terimi	Kullanıcılar
İnternet Bağımlılığı Rahatsızlığı	Internet Addiction Disorder	Goldberg, 1995
Patolojik İnternet Kullanımı	Pathological Internet Use	Young, 1996b Young, 1997; Morahan-Martin, Schumacher, 2000 Davis, 2001; Gönül, 2002; Bayraktar ve Gün, 2006;
Aşırı internet kullanımı	Excessive Internet Use	Griffiths, 2000b, 2001, Hardie ve Tee, 2007;
Kompulsif İnternet Kullanımı	Compulsive Internet Use	Greenfield, 1999; Meerkerk vd. 2009
Problemlili İnternet Kullanım	Problematic Internet Use	Beard ve Wolf, 2001 Caplan, 2002; Shapira vd. 2003; Özcan ve Buzlu 2005; Köroğlu vd., 2006; Aboujaoude vd., 2006; Ceyhan vd., 2007; Yellowlees ve Marks, 2007.

Şekil 2.1. İnternet bağımlılığı ile ilgili literatürde kullanılan terimler

Türkçe Terimi	İngilizce Terimi	Kullanıcılar
Düzenlenmemiş İnternet Kullanımı	Unregulated Internet Usage	LaRose vd., 2003
İnternet Bağlılığı	Internet Dependency	Scherer, 1997
İnternet veya Net Deliliği	Internetomania or Netomania	Shapira, 2003
İnternet Bağlılığı Davranışı	Internet Dependence Behaviour	Hall ve Parsons, 2001
Yanlış İnternet Kullanımı	Internet Misuse	Case ve Young, 2001;
Spesifik veya Genelleştirilmiş Patolojik İnternet kullanımı	Specific and Generalized Pathological Internet Use	Davis, 2001
Uyumsuz İnternet Kullanımı	Maladaptive internet use	Beard ve Wolf, 2001
On-linekolizm	On-lineakolizm	Young, 1998
İnternet Kötü Kullanımı	Internet Abuse	Griffiths, 2003, Young ve Case, 2004;

Şekil 2.2. İnternet bağımlılığı terimi ile ilgili kullanılan diğer ifadeler

2.3.3. Ergenlerde İnternet Bağımlılığı

Ergenlik döneminde çocuk içine kapanık, suskun, aile bireyleriyle çatışma halinde, arkadaş problemleri, akran baskısı, çevresi tarafından beğenilmeme korkusu, çevreden kopma, geleceği için kaygılanma, kötümserlik gibi duygulara kapılmaktadır (39). İnternet bağımlılığında birey internetle merak ya da akran grubu ve arkadaş baskısıyla tanışır. Bağımlılığın oluşumunda bireyin internete yönelim nedeni önemlidir. İnternet bağımlılığında psikolojik ve sosyolojik nedenler dışında internetin sunmuş olduğu sohbet ortamı, kumar, oyun vb. imkanları da bağımlılığın oluşumunda etkilidir (40).

2.3.4. İnternet Bağımlılığının Ergenler Üzerindeki Olumsuz Yönleri

İnternet kullanımı başka yaşam alanları ihmal edilmeye başlandığında problemli hale gelmiştir. Problemli internet kullanımının özellikle ergenlik döneminde ortaya çıkan tehlikelerinden biri internet bağımlılığıdır. Zamanlarının büyük bir kısmını internette geçiren ergenlerin sosyal, duygusal, bedensel, bilişsel gelişimleri olumsuz etkilenmektedir. İnternette saatlerce zaman geçirip uzun süre bilgisayar başında kalmanın sebep olduğu etkiler; bedensel, ruhsal, sosyal, akademik sorunlar başlıkları altında ifade edilebilir (41).

Bedensel Sorunlar

İnternet bağımlılığı aşırı bilgisayar kullanımını beraberinde getirerek birçok soruna yol açmaktadır. Bunlar göz yorgunluğu, görme zayıflığı, sırt, baş, omuz, el-bilek ve boyun ağrısı, boyun kaslarında tutulma, beyin tümörü, yetersiz ve sağlıksız beslenme, aşırı kilo alımı/kaybı, kan değerlerinde değişiklikler, gece gündüz ritminin değişimi, uykusuzluk gibi geniş bir aralıkta birçok hastalığa sebep olabilmektedir (41, 42).

Ruhsal Sorunlar

İnternet bağımlılığının bireyde ortaya çıkardığı ruhsal sorunlar yapılan olgusal çalışmalarda içsel sıkıntı çekme ve saldırganlık şeklinde görülmekle birlikte birey gerçek hayattan koparak oynamış olduğu oyunla ilgili hayaller kurmaya başlayabilmektedir. Bu olumsuz etkiler bir diğer vakada daha da belirgin bir hale gelerek içe kapanıklık, motivasyon eksikliği, mutsuzluk, sinirlilik, korku hastalıkları, değersizlik ve çaresizlik duyguları, olgunlaşamama, depresyon olabilmekte hatta birey yaşadığı depresyon sonucu intihara kalkışmayı planlayabilmektedir (42, 43).

Sosyal Sorunlar

İnternet bağımlılığının bireyde sebep olduğu sorunlar süreç içerisinde sosyal yaşantısını da etkileyebilmektedir. Yapılan bir çalışmada internet bağımlılığının bireyde sosyal olarak çevresindeki aktivitelere katılamama, aile ve akran ilişkilerinde bozulma, evden kaçma, internet kafeye gitmek için para çalmak gibi suç kabul edilebilecek hırsızlık davranışını gösterme gibi sorunlar olarak görülebilmektedir (43).

Akademik Sorunlar

İnternet bağımlısı olan birey uykusuzluk, fizyolojik ihtiyaçların ertelenmesi gibi sorunlarla karşılaşmakla birlikte, gün içerisinde zamanının büyük bir kısmını internet başında geçirerek yorgunluk hissedebilmektedir. Tüm bu olumsuz sonuçlar okul yaşantısının aksamasına ve okul başarısının düşmesine sebep olmaktadır (41).

2.4. Oyun ve Dijital Oyun

2.4.1. Oyunun Tanımı ve Tarihçesi

Kökü insanlık tarihi kadar eskiye dayanan oyun kavramı, toplumların kültürel özelliklerine göre şekillenen, hızla gelişen teknolojiyle sürekli bir değişim ve gelişim içerisindedir. Türk Dil Kurumu tarafından oyun; “kabiliyet ve zekâ geliştiren, belirli bir kural çerçevesinde oynanan ve güzel zaman geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır (44).

Rönesans dönemine kadar okullarda, oyun oynatma ve beden eğitimi dersleri günah olarak sayıldığından bu faaliyetlere yer verilmemiştir. Farklı ulusların tarihi incelendiğinde oyunun ilk olarak müzik eşliğinde oynandığı ve bu oyunlarla insanlar kendilerini tanrıya yakın hissettikleri ifade edilmiştir. Bu sebeple eski çağlarda insanoğlu oyunu; tanrıya yaklaşabilmek amacıyla ve belirli bir kuralı olmadan ritmik hareketler topluluğu olarak tanımlanmaktadır (45).

Arkeologlar tarafından kazı çalışmalarında, çocukların taşla ve aşıkla oynadıkları oyunlara dair mağara resimleri bulunmuş ve bu oyunlar tarihte bilinen en eski oyunlardır. İnsanoğlu çevresinde gördüğünü taklit ederek, faaliyetlerini hareketlerle ifade etmeye çalışarak farkında olmadan oyunu bulmuştur. Eski zamanlarda avcılık yapan insanoğlu avını avlama yöntemini taklit ederek çevresine aktarmıştır. Bu hareketler süreç içerisinde bilinçli yapılan büyüsel ve dinsel törelere dönüşerek oyunun kültürel bir özellik kazanmasına yardımcı olmuştur. Büyüklerini taklit eden çocuklar; büyüklerinin avlarını nasıl avladıklarını anlatırken gözlemlemiş ve büyüklerinin günlük

yaşantılarını taklit ederek onlara özenerek benzer hareketler yapmaya başlamıştır. Bu oyunlar süreç içerisinde nesiller boyu geliştirilerek nesiller arasında aktarılmış ve bugünkü oyunlar oluşmuştur (46).

2.4.2. Oyun Kuramları

Oyun kuramları; oyunun ne amaçla oynandığı, neden oyun oynandığı, oyun oynama sürecinde ortaya çıkan davranışların nedenleri/sonuçları ve oyundan sonra bireyin kazandığı kazanımlar göz önünde bulundurularak genel olarak aşağıdaki gibi sınıflandırılmaktadır (46):

a. Klasik Oyun Kuramları

Klasik oyun kuramcıları çocuğun oyunu neden oynadığıyla ilgilenmişlerdir. Kendi içerisinde; Enerji Fazlalığı Teorisi, Dinlenme Teorisi, Öncül Deneme Teorisi ve Tekrarlama Teorisi olarak dört başlık altında ele alınmaktadır.

-Enerji Fazlalığı Teorisi: Bu kuramın temsilcisi ilk oyun kuramcılarında olan İngiliz filozof Herbert Spencer'dir. Spencer, çocuğun fazla enerjiden oyun oynayarak arındığını savunur (47).

-Dinlenme Teorisi: Bu kuramın temsilcisi Moritz Lazarus'dur. Lazarus oyunu, beden yorucu bir çalışmanın ardından dinlenme ihtiyacı olduğunu savunmuştur. Gün içerisindeki yorucu faaliyetler insanı bedenen ve ruhen yıpratmakta ve bunun sonucu dinlenme ihtiyacı açığa çıkmaktadır. Gerçek bir dinlenme insanın rutin yaşamsal faaliyetleri dışında başka etkinliklerle olur. Lazarus bu etkinliğin oyun olduğunu belirtmiştir.

- Öncül Deneme Teorisi: Bu kuramın temsilcisi Karl Gross çocukların geçmişte edindikleri içgüdüsel alışkanlıkların ileri yaşamdaki içgüdüsel alışkanlıkları oluşturmada rol oynadığını savunmuştur. Oyunun da gelecekteki yaşantı ve çalışma için bir ön hazırlık olduğunu ileri sürmüştür.

- Tekrarlama Teorisi: Kuramın kurucusu olan Stanley Hall, bu kuramında evrim teorisinden esinlenmiştir. Tekrarlama teorisi Öncül Deneme Kuramına karşı bir kuramdır. Tekrarlama kuramında oyun ile gelecek yaşantıdaki davranışlar arasında bir bağlantı kurulamaz. Bu kuruma göre çocuk kendi kültürüne özgü deneyimleri tekrarlamaktadır.

b. Modern Oyun Kuramları

Modern oyun kuramları çocuğun oynadığı oyunun içeriğini anlamaya çalışır. Sigmund Freud ve Jean Piaget bu kuramın temsilcileridir (46).

-Sigmund Freud'un Oyun Kuramı: Freud oyunların tesadüfen olmadığını savunmuştur. Freud oyunun bireydeki duyguları açığa çıkardığını savunur. Bireyde gelişen benlik kavramı mantıksal düşünmenin başlamasını sağlar ve mantıksal düşünmenin başlamasıyla oyunun son bulduğu savunulur.

-Jean Piaget'nin Oyun Kuramı: Piaget oyunun çocuğun davranışında yer aldığını ve çocuğun bilişsel gelişimini destekleyen bir unsur olduğunu savunmuştur. Piaget teorisini bilişsel gelişime dayandırmaktadır.

c. Diğer Oyun Kuramları

Oyunun nedenlerini önemseyen Bateson, Berlyne, Helanko, Sutton-Simith ve Vygotsky'nin oyun kuramlarına aşağıda yer verilmiştir (46):

-Bateson Oyun Kuramı: Bateson da Vygotsky gibi oyun ile iletişimin birbiriyle ilişkili olduğunu savunur. Sosyal oyunlarda bireyin sergilediği davranışlarının gerçek olmadığını rol olduğunu iletmesi gerekmektedir. Aynı zamanda oyunlarda yarı iletişim olduğunu savunur.

-Berylne Modeli (İçten Uyarılma): Berylne hareketin organizmanın doğal durumu olduğunu savunur. Oyunun keşfetme ve içten uyarılma duygularının dengelenmesidir. Oyunda esnasında bireydeki uyarılma organizma tarafından kontrol edilebilir ve neticede haz yaşanır. Berylne çocuğun oyun oynarken davranışlarının nedenini ortaya çıkardığını savunmuştur.

-Helanko Sistem Kuramı: Helanko oyunun birey ile çevresi arasındaki ilişkiyi incelediğini savunmuştur. Oyunun dışardan gelen olumsuz etkileri ortadan kaldırabildiğinden çocuk da oyun ortamları arasında geçiş yaparak olumsuz etkileri ortadan kaldırır.

-Sutton-Simith Oyun Kuramı: Sutton-Simith'in oyunla ilgili birkaç kuramı vardır. Kurallı oyunların kültürle etkileşimini inceleyen ilk kuramcılardandır. Sutton-Simith önce oyunlardaki tarih faktörünün önemini vurgulamıştır. Akabinde oyundan ziyade oyuncaklara dikkat çekmiştir. Oyuncakların oyun malzemesi olmaları dışında kültürel özellikler taşıdığını vurgulamıştır.

-Vygotsky'nin Oyun Kuramı: Vygotsky oyunun kökenini ve rolünü belirlemeye ilişkin analizler yapmıştır. Vygotsky'e göre bilişsel gelişimin desteklenmesinde oyun uygun ortamı hazırlamakla birlikte çocuğun probleme ilişkin çözümünü yansıtır. Oyunun yeni bir keşif ve oluşum olduğunu savunur. Oyunun istekleri doyurması önemlidir ancak düş gücünü ortaya çıkarıyor olması daha önemlidir.

2.4.3. Dijital Oyun Kavramı ve Tarihsel Gelişimi

Bir eğlence aracı olan oyun hızla gelişen teknoloji çağına uyum sağlayarak dijital platforma evirilmektedir. Dijital oyun; bireyin konsolla, cep telefonu, internet kafelerde, bilgisayar ya da tablet gibi teknolojik aletler aracılığıyla oynadığı ve oyun içerisindeki karakterle iş birliği yaptığı ya da karakterle mücadele ettiği üç boyutlu oyundur (48).

Ülkemiz dijital oyunlarla siyah beyaz televizyonlar yerine renkli televizyonların gelmesi, video oynatıcıların kullanılmaya başlanmasıyla birlikte 1980'li yıllarda tanışmıştır. Ancak o dönemde pahalı olan bu teknolojik aletlere sadece küçük bir grup insan erişebilmiştir. Dijital oyunlar dönemin siyasi ortamı, siyah-beyaz yayın yapan televizyonlar, televizyonlarda sadece devlet kanalının kısıtlı ve belirli zaman aralığında yayın yapması, eğlence alternatifinin sınırlı olması gibi nedenlerle insanların dikkatini çekmiştir (49).

1990'lı yılların başlarında video oyunları yaygınken 2000'li yıllarda bilgisayar oyunları yaygınlaşmaya başlamıştır (50).

2.4.4. Dijital Oyun Türleri

Literatür tarandığında dijital oyunların sınıflandırılmasında uzmanların farklı görüşler belirttiği görülmektedir. Bireyin kullanmış olduğu teknolojiye göre dijital oyunlar; bilgisayar oyunları, konsol oyunları, çevrimiçi oyunlar olarak gruplandırılmaktadır. Gruplandırmanın dışında kalan dijital oyun türleri ise aşağıdaki gibi sıralanmaktadır (51):

-**Macera Oyunları**; bireyin bilmediği bir yerde bulmacaları çözerek yolunu bulması oyunudur.

-**Aksiyon oyunları**; içerisinde motor becerilerin olduğu, hız yapmayı gerektiren oyunlardır.

-**Spor Oyunları**; yarışma tarzındaki oyunlar olmakla birlikte spor oyunlarında bireyin amacı kazanmaktır.

-**Strateji Oyunları**; düşünme, dikkat ve strateji geliştirmesi gereken oyunlardır.

-**Simülasyon Oyunları**; bireyin günlük yaşantısındaki eylemlerinin dijitalle aktarıldığı oyunlardır.

-**Rol Yapma Oyunları**; birey tarafından özellikleri belirlenen rollerin oynandığı oyunlardır.

2.4.5. Dijital Oyun Bağımlılığı

Teknolojideki gelişim ve değişimler günlük yaşamdaki değişimlerle birlikte oyun endüstrisinde de etkili olmuştur. Oyunun online platforma taşınmasıyla toplumsal yaşamın bütün alanları etkilenmiştir. Bireyler çevrimiçi oyunu uzun süre oynayarak günlük yaşamdaki görev ve sorumluluklarını ihmal etmeleri durumu dijital oyun bağımlılığı olarak adlandırılmaktadır (52).

Sürekli dijital oyun oynamanın dijital oyun bağımlılığına dönüşmesinin temeli aşağıdaki gibi sıralamıştır (54):

- Bireyin boş zamanını değerlendirmek istemesi, stresli bir yaşamdan uzaklaşıp rahatlamak istemesi bireyi dijital oyun oynamaya sevk etmektedir; ancak sürekli oynanan dijital oyun bir süre sonra bireyin dijital oyun bağımlısı olmasına neden olabilmektedir.
- Birey eğlenmek ve başka yapacak bir aktivite bulamadığı için dijital oyun oynamaktadır, ancak bu durum sonrasında bireyde bağımlılığa neden olabilmektedir.
- Birey içinde bulunduğu hoş olmayan yaşam şartlarından uzaklaşabilmek veya kısa süreliğine de olsa gerçek yaşamdan uzaklaşmak için dijital oyunu tercih etmekte, ancak bu tercihin sürekliliği bireyin bir süre sonra bağımlı olmasına neden olabilmektedir.
- Birey, gerçek olmasa da birbirinden farklı karakterler ile iletişime geçmek istemekte, hayal ortamlarında kendilerini var edebilme arzusuyla dijital oyun oynamaktadır, ancak bireyin bu tutumu sonrasında bireyde bağımlılığın gelişmesine sebep olabilmektedir.
- Birey, kısa süreli de olsa başka bir şey düşünmemek için zihinlerini dijital oyunlara odaklanmak istemekte, ancak bu durum bir süre sonra bireyin bağımlı olmasına neden olabilmektedir.

Bireyin dijital oyun bağımlılığını belirlemede Yeşilay Türkiye Bağımlılık Mücadele Eğitimi aşağıda yer alan ölçütleri belirlemiştir (53):

1. Birey oyun bağımlısı ise sosyal yaşantısında sorun yaşamaya başlar.
2. Oyun bağımlısı olan bireyde bir süre sonra fiziksel sorunlar ortaya çıkmaktadır. Bu duruma örnek olarak; eklem ve kas ağrıları, göz rahatsızlıkları vs.

3. Oyun bağımlısı olan birey çevresiyle iletişimde bulunmak yerine oyun oynamayı tercih eder.
4. Birey oyun bağımlısı ise dijital oyunlarda elde ettiği başarıyı gerçek hayattaki başarılarıyla kıyaslar.
5. Oyun bağımlısı birey ailesiyle olan iletişimde sorun yaşar ve sosyal yalnızlaşma görülür.
6. Oyun bağımlısı birey oyundan uzak kaldığında huzursuz hisseder.
7. Oyun bağımlısı birey dijital oyun oynadığı araçlardan uzun süre ayrı kaldığında rahatsız olur.

2.4.6. Dijital Oyunun Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Literatürde dijital oyunun oyuncular üzerindeki olumlu ve olumsuz birçok etkisinin olduğu yer almaktadır. Yapılan araştırmalar sonucunda dijital oyunların gelişme çağındaki çocukları bilişsel, duyuşsal, sosyal ve fiziki olarak her açıdan ve kolaylıkla etkilediği, bununla birlikte tüm gelişim alanlarının doğrudan etkilendiği kanıtlanmıştır.

Dijital oyunların olumlu etkilerine bakıldığında genel olarak bilişsel gelişimi desteklediği katkı sağlayan stratejik düşünme, pratik şekilde ve doğru karar verme, sorun çözebilme, teknolojiyi kullanmayı öğrenme gibi faydalarının olduğu ileri sürülmekle birlikte dijital oyunların çocuklardaki can sıkıntısını azalttığı, el-göz koordinasyonunun gelişimini desteklediği, yorgunluk ile stresi azalttığı, rahatlamayla birlikte eğlenme olanağı sunması diğer olumlu etkilerindendir (54, 55).

Dijital oyunların bu olumlu etkilerinin yanında oynanma şekli nedeniyle çocukları yalnızlaştırdığı ve gerçek hayattan soyutladığı bir gerçektir. Şiddet içeren oyunlar çocukların şiddet duygusunu içselleştirerek şiddeti normalleştirmesine neden olmaktadır. Sürekli ekran başında oturarak saatler süren oyunlar çocuklarda beslenme, uyku, tuvalet gibi temel ihtiyaçların ertelenmesine hatta uzun süre hareketsiz kalmaktan solunum, dolaşım, iskelet ve kas sistemi rahatsızlıklarına neden olurken bunların gelişimini olumsuz etkilemektedir. Oyun içeriğindeki görevlendirme ve yönlendirme sonucu dijital oyun bağımlısı haline gelen çocuklarda ileri aşamada intihar vakalarının olabileceği ileri sürülmüştür (50, 52, 54).

2.5. Sosyal Problem Çözme Becerisinin Basamakları

Problem, içinde bulunulan karmaşık durum ve güçlüklerin toplamı olarak tanımlanmaktadır (56). Bir durumun problem niteliği kazanması için merak uyandırıcı bir etkiye sahip olması, zihinsel dengesizlik yaratması ve daha önce karşılaşılmamış olması gerekmektedir (57). Sosyal problem çözme ise problemleri bir durumla baş edebilmek amacıyla bağımsız olarak etkili ve uygulanabilir çözümler bularak, bu çözümlerden en uygun olanının seçimini kapsayan bilişsel ve davranışsal bir süreçtir (58).

2.5.1. Sosyal Problem Çözme Becerisinin Önemi

İnsanoğlu var olduğu günden itibaren birçok problem durumu ile karşılaşmıştır (56). Hayatın bir parçası olan problemler hayata anlam katan gerçekler arasında yer almaktadır. İnsanoğlu problemle karşılaştığında çözüm yolu bulmak için farklı bakış açıları geliştirir. Bu farklı bakış açıları çerçevesinde değişik düşünme yolları kavrayan bireyler problemlerinin çözüm yolları hakkında birçok yöntem geliştirebilir. Problem çözme süreci bir sonuca ulaşmayı amaçlarken, bireylerin karşılaştığı zorlukları aşma sürecini içinde barındırır (59). Problem çözme, bireylerde öğrenme duygusunu teşvik eden ve bireylerin kazanması gereken bir özelliktir. Pek çok becerinin kazanılmasında etkili bir rol oynayan çocukluk dönemi sosyal problem çözme becerisinin kazanılmasında da kritik bir dönemdir.

Problem çözme devamlı olması gereken bir süreç olduğu için sürekli geliştirilmesi gereken becerileri kapsamaktadır. Zaman, sabır, enerji, planlı çalışma, pes etmeme ve dayanışma gibi birçok özellik gerektirmektedir. Bu bağlamda problem çözme komplike bir süreçtir (60).

2.5.2. Sosyal Problem Çözme Becerisinin Basamakları

Sosyal problem çözmenin basamakları ile ilgili birçok araştırma yapılmış ve çeşitli görüşler ortaya atılmıştır. D'Zurilla'nın önermiş olduğu sosyal problem çözme modeli farklı adımlardan oluşmaktadır. Önermiş olduğu modelin ilk adımı problemi tanımadır. Akabinde problemin formülasyonu, çözümlerin üretilmesi, karar verme ya da üçüncü adımda üretilen alternatif çözümlerden birini seçme, seçilen çözümü uygulamadır. Kısaca sosyal problem çözme; bir durumun problem olarak belirlenip tanımlanması, alternatif çözüm yollarının üretilmesi, çözüm yollarından etkili çözümün

seçilip kullanılması ve çözümün diğerlerine etkisine dikkat etme süreci olarak tanımlanabilir (61).

Crick ve Dodge; sosyal problemin çözüm basamaklarını süregelen ve döngüsel bir basamaklama örgüsü olduğunu ifade etmişlerdir. Bu süreç içerisinde basamaklama sırası; birinci basamakta sosyal alandaki ipuçlarını farkeder, ikinci basamakta elde edilen ipuçları yorumlanır, üçüncü basamakta sosyal alandaki amaçlar belirlenir, dördüncü basamakta problem çözümüne yönelik stratejiler belirlenir, beşinci basamakta geliştirilen ve ortaya konulan stratejilere yönelik yapılması gereken etkinliklerin ortaya konulur, altıncı basamakta problemin çözümü hakkında stratejilere verilen tepki belirlenmeye çalışılır. Bu basamaklama modelinde bilgiyi işleme evresinde ortaya konulan eksikliklerin tanımlanması amaçlanmış, yapılan müdahaleler ile bireyin ihtiyaçları doğrultusunda uyarılama yapılabilmesi sağlamaya çalışmıştır (62).

Bingham problem çözme sürecindeki davranışlar bireyden bireye ve problem durumuna göre farklılık gösterse de problem çözme sürecindeki basamaklamayı sekiz aşamada incelemiştir. Birinci basamakta; problem durumunun tanımlanması ve problemin çözümü için ihtiyaç durumunu belirleme, ikinci basamakta; problem durumunun açıklanması ve benzer problemlerin kavranması, üçüncü basamakta; problem durumuyla ilgili bilgi ve verilerin toplanması, dördüncü basamakta; uygun verilerin probleme göre şekillendirilmesi, beşinci basamakta; problemi çözecek olası yolların belirlenmesi, altıncı basamakta; uygun çözüm yolunun belirlenmesi, yedinci basamakta; uygun olan çözüm yolunun uygulanması, sekizinci basamakta ise kullanılan çözüm yolunun problemi çözme düzeyinin değerlendirilmesidir (63).

Mountrose; problem çözmenin altı basamaktan oluştuğunu savunmaktadır. Birinci basamak; problemin tanımlama süreci, ikinci basamak duyguları ifade etme süreci, üçüncü basamak olumsuz inançların tespiti, dördüncü basamak olumsuz inançları olumlu inanca dönüştürme evresi, beşinci basamak geleceğin hayal edilerek canlandırma yapılması, son basamak ise tüm basamakların uygulamaya geçirilmesi ve değerlendirilmesidir (64).

2.6. Yapılan Araştırmalar

Bu bölümde yurtiçinde ve yurt dışında dijital oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı ve sosyal problem çözme becerisiyle ilgili yapılan araştırmalar yer almaktadır.

2.6.1. Yurtdışında Yapılan Çalışmalar

Öncel ve Tekin 2015 yılında 142 ortaokul öğrencisiyle yaptıkları çalışmalarında, oyun bağımlılığının yalnızlığa etkisini araştırmışlardır. Araştırma sonucunda; oyun bağımlılığında cinsiyet faktörünün etkili olduğunu ve kızlar lehine olduğunu, sınıf düzeyinde de anlamlı bir farklılık olduğunu, 8. Sınıf öğrencilerinin alt sınıflardaki öğrencilere oranla daha yüksek puan aldıklarını söylemişlerdir (65).

Çavuş ve arkadaşları 2016 yılında 435 üniversite öğrencisiyle oyun bağımlılığı ve demografik bilgiler arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. Araştırma sonucunda; her 5 öğrenciden birinin oyun bağımlılığı riski ile karşı karşıya olduğu, öğrencilerin %54.5'inin yaşadıkları stresi azaltmak için oyun oynadıklarını beyan ettiklerini, cinsiyet faktörünün etkili olduğunu ve erkeklerin bağımlılık oranlarının kızlara göre daha yüksek olduğunu, gelir seviyesinin yükselmesiyle oyun bağımlılığı arasında doğru orantı olduğunu, öğrencilerin oyun için para harcadıkları ve risk grubu öğrencilerinin genellikle spor, aksiyon ve macera, strateji geliştirme ve çevrimiçi oyunlar oynarken, diğer öğrencilerin eğitsel soru ve cevap, akıl oyunları, benzetim gibi oyunlar oynadıklarını ifade etmişlerdir (66).

Taylan ve arkadaşları 2017 yılında lise ve ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynayıp oynamama durumlarını, oynadıkları oyun türlerini, oyunların öğrenciler üzerindeki etkilerini saptamak amacıyla 200 öğrenciyle çalışmışlardır. Yapılan araştırma sonucunda aksiyon/macera ve spor/yarış oyunlarının daha çok tercih edilen oyun türü olduğu, öğrencilerin oyun tercihlerinin biyolojik, psikolojik ve sosyal gelişimlerini risk altına aldığı kaydedilmiştir (67).

Dursun ve Eraslan 2018 yılında 322 ergenle yapmış oldukları çalışmada; ergenlerin interneti kullanım amaçları incelemişlerdir. Araştırma sonucuna göre interneti kullanım amaçları; sosyal medyayı kullanmak %37.4, ödev yapmak %25.2, oyun oynamak ise %17.1 olarak kaydedilmiştir. Araştırma sonucunda dijital oyun bağımlılığının cinsiyet faktörü açısından değişmekte olduğu ve değişimin erkekler lehine olduğu saptanmıştır (68).

Aktaş tarafından 2018 yılında ortaokula devam eden öğrencilerin internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığının öğrencilerde psikolojik sağlık ve saldırganlıkla arasındaki ilişki araştırılmıştır. Araştırma sonucunda 894 tane ortaokula devam eden öğrenci ile çalışma yapılmış ve çalışmanın sonucunda; öğrencilerin %4.7'sinin internet bağımlılığı puanlarının sınırda olduğu, öğrencilerden %0.4'ünün

internet bağımlısı olduğu, %13'ünün ise dijital oyun bağımlısı olduğu bulunmuştur. Cinsiyet değişkeni açısından incelendiğinde erkek öğrencilerin lehine anlamlı farklılık bulunurken sınıf değişkenine bakıldığında ise sınıf düzeyi azaldıkça öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin de azaldığı saptanmıştır (69).

Ekinci ve arkadaşlarının 2019 yılında 5.-8. Sınıflarla yaptıkları araştırmada 404 öğrenci ile çalışmışlardır. Yapılan araştırmada; bireyin yalnızlık düzeyi ve oyun bağımlılığı arasında orta seviyede pozitif bir ilişki bulunmuş, erkeklerin kızlara oranla dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı farklılık gösterdiği, yaş ile dijital oyun bağımlılığı düzeyi arasında ilişki olduğu, spor aktivitelerine katılan öğrencilerin aktiviteye katılmayan öğrencilere oranla dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha düşük olduğu saptanmıştır (70).

Orhan ve Akkoyunlu 2004 yılında 10 ile 14 yaş arası 676 öğrenci (307 kız-369 erkek) ile ilköğretim öğrencilerinin internete erişim sağlama ve interneti kullanma amaçlarını araştırmışlardır. Araştırma sonucunda; öğrencilerin %79'unun internet kullandığını ve yaş ile internet kullanım düzeyinin arttığını, cinsiyet faktöründe anlamlı bir farklılık olmadığı, öğrencilerin interneti bilgiye ulaşma, haberleşme ve oyun amacıyla kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır (71).

Gültutan tarafından 2007 yılında ortaokula devam eden öğrencilerle yapılan çalışmada; internet kullanım düzeyinin erkek öğrencilerde kız öğrencilere oranla daha yüksek olduğu ancak genel olarak oranın düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır (72).

Turnalar ergen bireylerin internet bağımlılığı düzeylerine yalnızlık, depresyon ve benlik saygısı değişkenlerinin etkisini araştırmıştır. Araştırma sonucunda benlik saygısının internet bağımlılığını negatif yönde etkilerken, yalnızlığı pozitif yönde etkilediği; yapılan istatistiksel analiz sonucunda depresyonun ise anlamlı bir şekilde etkisinin olmadığını bulmuştur (73).

İnan tarafından ilköğretim ikinci kademe öğrencileri ve ortaöğretim öğrencileriyle 2010 yılında yapılan çalışmada öğrencilerin internet bağımlılığı durumları farklı değişkenler ele alınarak incelenmiştir. Yapılan araştırmada erkek öğrencilerin internet bağımlılığı puanlarının kız öğrencilerinkinden yüksek olduğu, sınıf düzeyi ile internet bağımlılığı düzeyinde arasında anlamlı bir farklılık olduğu, anne eğitim seviyesiyle bağımlılık düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır (74).

Şahin çalışmasında internet bağımlılığının ilköğretime devam eden 7 ve 8. Sınıf öğrencilerindeki düzeyini araştırmıştır. Çalışmasında 710 öğrenci ile çalışma yapmış olup öğrencilerin %1.3'ünün internet bağımlısı olduğunu, %14.2'sinin bağımlılık

puanını sınırdan olarak bulmuştur. Aynı zamanda ailenin ekonomik düzeyi ile internet bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık olduğunu görmüştür (75).

Günüç ve Doğan'ın 2013 yılında ergenlerdeki internet bağımlılığı, algılanan sosyal destek, ebeveyn ve aile ile yaptıkları etkinlikler arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla araştırma yapmışlardır. Araştırma sonucunda ergenlerin algıladığı sosyal destek ile internet bağımlılığının ve problemleri davranışların önlenmesinde önemli bir rolü olduğu belirtilmiştir. Algılanan sosyal destekte anne faktörünün daha etkili olduğu, annesiyle daha çok zaman geçiren çocukların algıladıkları sosyal destek düzeyinin arttığı ve çalışan annelerin çocuklarının algılanan sosyal destek düzeylerinin yüksek olduğu bulunmuştur. Bununla birlikte kardeş sayısı arttıkça algılanan sosyal destek düzeyinin azaldığı, internet bağımlılığı düzeyinin arttığı görülmüştür (76).

Taş tarafından farklı liselerde eğitimine devam eden 421 öğrenci ile ergenlerde internet bağımlılığıyla ilişkili değişkenler incelenmiştir. Araştırma sonucunda cinsiyet ve sınıfa göre anlamlı bir farklılaşmanın olmadığı, internette geçirilen süreyle ilgili internet bağımlılığıyla arasında pozitif yönde anlamlı düzeyde ilişki olduğu belirtilmiştir (77).

Dereli 2019 yılında yapmış olduğu araştırmasında anne ve babaların sosyal problem çözme becerisiyle çocuklarının sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Yapılan araştırma sonucunda; anne ve babaların sosyal problem çözme becerileri ile çocuklarının sosyal problem çözme becerisi kazanmasında önemli olduğunu saptamıştır (78).

Canpolat ve arkadaşları tarafından ortaokula devam eden öğrencilerin beden eğitimi ve spor dersinde sınıf içi aktivite ritmini belirlemek ve problem çözme becerilerini saptamak amacıyla, farklı okullarda eğitim gören ilköğretim ikinci kademe 253 erkek ve 295 kız öğrenciyle araştırma yapılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre öğrenme ve ustalık alt evrelerinde problem çözebilme davranışı güven kategorisinde öngörü sağlamıştır. (79).

Özdenk ve Kaya tarafından 2017 yılında beden eğitimi ve spor faaliyetlerin bireyler üzerindeki etkilerine bakılarak beden eğitimi ve spor faaliyetlerin bireylerdeki problem çözme davranışına katkı sağladığı tespit edilmiştir (80).

2.6.2. Yurtdışında Yapılan Çalışmalar

Stavropoulos ve arkadaşları 2019 yılında 18-29 yaş aralığındaki bireylerde dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ile internette oyun oynama bağımlılığı

arasındaki ilişkide cinsiyet faktörünün etkisini araştırmışlardır. Çalışmaya 164 Avustralyalı ve 457 Kuzey Amerikalı birey dahil edilmiştir. Yapılan araştırma sonucunda hiperaktivite bozukluğunun ve dikkat eksikliğinin ülke ile cinsiyet faktörüyle birlikte anlam ifade ettiğini, ülkelerde de dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğunun internette oyun oynama bağımlılığıyla ilişkili olduğu bulunmuştur (81).

Leung ve Lee 9-19 yaş arasında olup Hong Kong'da yaşayan toplam 718 tane ergen birey ile yüz yüze görüşme yöntemi kullanarak internet okur-yazarlığı, internet bağımlılığının belirtileri, internet aktiviteleriyle akademik başarıları arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. Araştırmanın sonucunda; internet bağımlılığının düşük sosyo-ekonomik düzeydeki ailelerin erkek çocuklarında daha çok görülmüştür. Teknoloji okur-yazarlığının sosyal medya kullanımının ve çevrimiçi oyun oynamanın internet bağımlılığı düzeyini arttırdığı saptanmıştır. Bireyin bağımlılık durumunun eğlence amaçlı internet kullanımının diğer kullanımlara oranla etkisinin daha yüksek olduğu saptanmıştır (82).

Taranto ve arkadaşları 2015 yılında İtalyan ve lise öğrenimine devam eden çocuklarda internet bağımlılığı yaygınlığı ve sosyo-fobi ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. Toplamda 402 öğrencinin katıldığı çalışmada; cinsiyet faktörünün internet bağımlılığına etkisinin bulunmadığını saptamıştır. Çalışmaya katılan öğrencilerin %4.7'sinin internet bağımlılığı puanları yüksek çıkmış, öğrencilerin gün içerisinde internette 3 saat zaman geçirdikleri ve bağımlı olan öğrencilerin diğerlerine oranla internette geçirdikleri zamanın daha uzun olduğu belirtilmiştir. Aynı zamanda internet bağımlısı grubun sosyal fobi puanları düşük çıkmıştır. Araştırmacılar internetin; bireylerin ilişki kurdukları ve bireyin sosyo-fobik olana kadarki süreçte çevreye uyum becerilerini kaybettikleri, bireyi yabancılaştıran bir mecra olabileceğini savunmuşlardır (83).

Ostovar ve arkadaşları 2016 yılında toplam 1052 İranlı ergen ve çocuğun internet bağımlılıklarının stres, depresyon, kaygı düzeyi ile yalnızlık arasındaki ilgiyi araştırmışlardır. Araştırma sonucunda; internet bağımlısı olan grubun stres, depresyon, kaygı ve yalnızlık puanlarının yüksek olduğu ve erkek öğrencilerin internet bağımlılığı puanlarının yüksek çıktığı saptanmıştır (84).

Kawabe ve arkadaşları 12-15 yaş arası Masaki'de yaşayan toplam 853 ergenle internet bağımlılığı ve sağlık durumu arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. Araştırma sonucunda; ergenlerin %2'si internet bağımlısı, %21.7'si de olası internet bağımlısı

olduđu tespit edilmiřtir. İnternet bađımlılıđı dzeyinin sınıf dzeyi arttıka azaldıđı, erkek ergenlerin bađımlılık dzeylerinin yksek olduđu belirtilmiřtir (85).

Anderson ve arkadařları 2017 yılında internet kullanımı ile sorunlu internet kullanımı hakkında yapılmıř olan tekrarlı alıřmaları incelemiř, 1994-2016 yılları arasında 12-17 yař arası ergenler ile 18-29 yař arası eriřkinlerle yapılan periyodik alıřmaları incelemiřlerdir. Arařtırmalarda cinsiyet ve internet kullanımı arasındaki iliřkiyi inceleyen 12 arařtırma ierisinden 3 tanesinde cinsiyet ile internet kullanımı arasında iliřki bulunamamıř, farklı kltrler dhil edilerek yapılan 7 arařtırmada ise erkeklerin kadınlara oranla daha byk risk tařıdıđı belirtilmiřtir (86).

Xin ve arkadařları da 2018 yılında internet bađımlılıđı yaygınlık oranı, online faaliyetler, aile ve okul ile ilgili risk faktrlerini arařtırdıkları alıřmalarında 10-18 yař arasındaki toplam 6468 ergen birey ile alıřma yapmıřlardır. Arařtırmada erkek ođrencilerin internet bađımlılık puanlarının yksek olduđu, sınıf dzeyi arttıka internet bađımlılık oranının da arttıđı, ođrencilerin interneti kullanım amalarının sırasıyla; sosyal medya, okul iřleri, eđlence, internette oyun oynama, alıřveriř yapma olduđu belirtilmiřtir. Arařtırmanın elde ettiđi bir sonu ise ođretmen ve aile ile negatif iliřki ve dřk okul bařarisının internet bađımlılıđı riskini oluřturmasıdır (87).

Syler ve Kaptanođlu tarafından internetle ilgili yapmıř oldukları alıřmada yurtdıřında yapılan alıřmalara grsel 3'teki gibi yer vermiřlerdir (88).

Çalışmanın Sahibi ve Çalışmanın Yılı	Çalışmanın İsmi	Açıklama
Stavropoulos vd. 2013	Recognizing internet addiction: prevalence and relationship to academic achievement in adolescents enrolled in urban and rural Greek high schools	Yunanistan' da gerçekleştirilen bu çalışma lise öğrencileri arasında internet bağımlılığının kırsal ve kentsel yaşam alanlarına göre dağılımı ve risk altındaki nüfus oranını tespit etmeye yönelik bir çalışmadır. 2090 lise öğrencisi çalışmanın örneklemini oluşturmuştur. Katılımcıların %6,1' inin internet bağımlısı olduğu, %20' den fazlasının yüksek risk taşıdığı tespit edilmiştir.
Kuss vd. 2013	Internet addiction in students: Prevalence and risk factors	İngiltere' de yapılan bu çalışmanın örneklemini 94 farklı ülkeden gelen 2257 üniversite öğrencisi oluşturmuştur. İnternet bağımlılık oranının belirlenmesi hedeflenmiştir.
Vaidya vd. 2016	Prevalence of Internet addiction and its impact on the physiological balance of mental health.	Hindistan' da örneklemini 17-20 yaş arası lise öğrencilerinin oluşturduğu 150 kişiden oluşan bu çalışmada katılımcıların %40' ının internet bağımlılığı olduğu tespit edilmiştir.
Fu vd. 2010	Internet addiction: prevalence, discriminant validity and correlates among adolescents in Hong Kong	Çalışma Hong Kong' da gerçekleştirilmiş olup 15-19 yaş aralığındaki 208 genç çalışmanın örneklemini oluşturmuştur. Katılımcıların %6,7'sinin internet bağımlılığı olduğu tespit edilmiştir.
Al-Gamal vd. 2016	Prevalence of Internet addiction and its association with psychological distress and coping strategies among university students in Jordan	Bu çalışma Ürdün' de randomize seçilen 587 üniversite öğrencisi ile gerçekleştirilmiştir. İnternet bağımlılığı oranı %40 olarak tespit edilmiştir.
Poli ve Agrimi, 2012	Internet addiction disorder: prevalence in an Italian student population	İtalya' da yapılan bu çalışmada 2533 katılımcıdan %5,01' inin orta, %0,79' unun yüksek düzeyde internet bağımlısı olduğu tespit edilmiştir.

Şekil 2.3. İnternet Bağımlılığı ile ilgili Yurtdışı Çalışmaları

3. MATERYAL VE METOT

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örnekleme, veri toplama araçları, veri toplama süreci ve veri analizi hakkında bilgiler bulunmaktadır.

3.1. Araştırma Modeli

Araştırma ortaokul öğrenimine devam eden öğrencilerin internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığının sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla ilişkisel tarama modelinde tasarlanmıştır. İlişkisel tarama modeli bir durumu var olduğu gibi tanımlar. Tarama modeli evreni ya da evrenden alınan bir örneklem grubuyla tarama yapmaktır (89). Tarama çalışmalarında araştırmaya konu olan olgunun olduğu gibi gözlemlenmesi, olay ya da durumun değiştirilmesi veya etkilenmesi beklenmez. Tarama araştırmalarında geniş kitle içerisinde araştırmacı tarafından belirlenen kitle üzerinden veriler toplanır. İlişkisel tarama modelinde verilerin birbiriyle olan ilişkisine bakılır (90).

3.2. Evren ve Örneklem

Çalışma kapsamında veriler toplamak için 2021-2022 eğitim ve öğretim döneminde Malatya iline bağlı Yeşilyurt ve Battalgazi ilçelerindeki MEB'e bağlı ortaokullara giden öğrenci sayıları üzerinden yapılan power analizinde örneklem büyüklüğünün; güven aralığı 0.95, yanılma düzeyi %5 ve evreni temsil etme gücü %90 ile yapılan hesaplamalarda en az 381 olarak belirlenmiş, toplam 418 öğrenci ile çalışma yapılmıştır. Örneklem seçiminde 5, 6, 7 ve 8. Sınıf öğrencileri seçilerek tabakalı örnekleme tercih edilirken, maksimum çeşitliliğin sağlanması için amaçlı örnekleme yöntemi kullanılarak farklı sosyo-ekonomik düzeydeki mahallelere ait okullar tercih edilmiştir. Örneklem dahil edilen 12 adet ortaokulda araştırmanın yapılması için Malatya İl Milli Eğitim Müdürlüğü ile yazışma yapılarak izin alınmıştır (EK-2). Araştırmanın yapılması için seçilen okullar Tablo1'de yer almaktadır.

Tablo 3.1. Örneklemeye seçilen okullar.

İlçe	Battalgazi	Yeşilyurt
Okullar	-Yavuz Selim Ortaokulu -15 Temmuz Şehitleri İmam Hatip Ortaokulu -Kemal Özalper Ortaokulu -Mustafa Kemal Atatürk Ortaokulu -Atatürk Ortaokulu - Necip Fazıl Kısakürek Ortaokulu	-Toki İmam Hatip Ortaokulu -Ziya Gökalp Ortaokulu -Abdulkadir Eriş Ortaokulu -Şehit Feyzullah Taşkınsoy Ortaokulu - Tevfik İleri İmam Hatip Ortaokulu - Yalçın Koreş Ortaokulu

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada önce internet bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve sosyal problem çözme becerisiyle ilgili literatür taraması yapılmıştır. Çalışmada kullanılacak ölçekler yapılan araştırmalarla belirlenip ölçek sahiplerinden gerekli izinler alınmıştır (EK-3). Ölçeklerle birlikte kullanmak amacıyla demografik bilgi formu düzenlenmiştir. Hazırlanan demografik bilgi formu ve ölçekler düzenlenerek örneklemeye uygulanmıştır. Kullanılan ölçeklerin ve demografik bilgi formunun içeriği aşağıda verilmiştir.

Demografik Bilgi Formu: Araştırmanın örneklemine oluşturan ortaokul öğrenimine devam eden çocuklar ile ilgili bilgi almak için araştırmacının hazırlamış olduğu Kişisel Bilgi Formunda çocuklara yönelik yaş, cinsiyet, tanı aldığı yaşı gibi bilgiler yer alırken, anne ve babalara yönelik olarak da yaş, eğitim durumu, çalışıp çalışmadığı gibi sorulara yer verilmiştir. Araştırmanın nitel verilerini toplamak için araştırmacı tarafından çocuklara problem çözmeye ve internet kullanımına ilişkin kendilerini değerlendirmeye yönelik yarı yapılandırılmış sorular içeren görüşme formu kullanılmıştır (EK-4).

Ergenler için İnternet Bağımlılığı Ölçeği: İbrahim TAŞ tarafından geliştirilen, ergenlerin internet bağımlılık düzeylerini saptamak için hazırlanmıştır. Ülkemizde DSM 5 çevrimiçi oyun bağımlılığı tanı kriterleri baz alınarak geliştirilmiş madde sayısı az olan bir ölçeğe rastlanılmamış olması nedeniyle ergenlerde internet bağımlılığı ölçeği geliştirilmiştir. Ergenler için internet bağımlılığı ölçeğinin 9 maddesi bulunmakta ve tek faktörden oluşmaktadır. Ölçek 10 dakika gibi kısa bir sürede cevaplandırılabilir. Ölçek sonucunda çıkan puanlar internet bağımlılığı düzeyini ifade etmektedir (EK-5).

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇİDOBÖ): Ölçek çocuklarda dijital oyun bağımlılığı düzeyini belirlemek amacıyla Zekihan Hazar ve Muhsin Hazar tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin içerisinde toplam madde sayısı 24 ve dört alt faktör bulunmaktadır. “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer”, “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma”, “Bireysel ve Sosyal Ödevlerin/Görevlerin Ertelenmesi”, “Yoksulluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” ölçeğin alt faktörlerinin başlığıdır. Ölçekte yer alan ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puandan oluşan Likert tipi ölçek kullanılmıştır. Ölçekten alınacak yüksek puanlar dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yüksek olduğunu göstermektedir (EK-6).

İlköğretim Düzeyindeki Çocuklar İçin Problem Çözme Envanteri (ÇPÇE): Problem çözme envanteri Oğuz SERİN, Nergüz BULUT SERİN ve Gizem SAYGILI tarafından geliştirilmiştir. Envanterin amacı ilköğretim öğrencilerinin problem çözme becerileri hakkında öğrencilerin kendilerini algılama seviyelerini ölçmektir. Envanter toplamda 24 madde ve üç alt faktörden oluşmaktadır. Envanterin alt faktörlerinden “Problem Çözme Becerisine Güven” 12 maddeden, “Öz Denetim” 7 maddeden ve “Kaçınma” 5 maddeden oluşmaktadır. Envanterin cronbach alfa güvenirlik katsayısı 0.80 olarak saptanmıştır. ÇPÇE ilköğretime devam öğrencilerin problem çözme becerileri hakkında kendilerini algılama düzeylerinin belirlenmesinde Türkiye’de geliştirilen ilk envanter olmakla birlikte özgün nitelik taşımaktadır (EK-7).

3.4. Veri Toplama Süreci

Veriler toplanırken ilk olarak seçilen ve izni alınan okulların idaresiyle görüşülmüştür. Okul idaresine ders programı, etkinliklere uygun olarak anket ve ölçeğin uygulanabilmesi için özen gösterilmiştir. Sınıflarda bütün öğrencilere aynı anda anket ve ölçek hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Çalışmaya katılmak isteyen öğrencilere anket ve ölçek kağıtları dağıtılmış, öğrencilerin soruları yanıtlanmıştır. Öğrencilerin sorulara samimi cevap vermesi ve endişe etmemeleri açısından formlara isimlerini yazmamaları özellikle ifa edilmiştir. Öğrenciler formları doldururken araştırmacı onları rahatsız etmeyecek bir uzaklıkta ancak olası sorularını yanıtlamak amacıyla gözlem yapmaktadır. Formu dolduran öğrencilerin tek tek formları eksiksiz doldurulması için kontrol edilmiştir. Kontrol sırasında eksik doldurulan formlar çalışmaya dahil edilmeyerek toplamda 418 anket formu örnekleme uygun olarak tamamlanmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında toplanan verilerin analiz işlemleri SPSS 25.0 programı kullanılarak yapılmıştır. Ölçek puanlarının normal dağılıma uygunluğunun belirlenmesinde basıklık ve çarpıklık değerleri incelenmiş, güvenilirlik düzeyini belirlemek için ise güvenilirlik analizi uygulanmıştır.

Tablo 3.2. Araştırma Kapsamında Kullanılan Ölçeklere İlişkin Güvenilirlik, Çarpıklık, Basıklık Değerleri

Ölçek / alt boyut	Cronbach's Alpha (α)	Basıklık	Çarpıklık
İnternet bağımlılığı	.847	1.228	1.496
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	.828	1.247	1.363
Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	.878	.587	-.497
Bireysel ve sosyal ödevlerin/görevlerin ertelenmesi	.772	1.206	1.160
Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma	.709	1.059	.648
Toplam dijital oyun bağımlılığı	.937	.945	.581
Problem çözme becerisine güven	.854	-.350	-.537
Öz denetim	.773	-.387	-.452
Kaçınma	.673	-.891	.505
Toplam problem çözme becerisi	.862	-.426	.001

Tabloda yer alan güvenilirlik katsayıları (α) incelendiğinde, tüm ölçekler ve alt boyutlarının analiz için yeterli düzeyde güvenilirliğe sahip olduğu ($\alpha > .60$), basıklık ve çarpıklık değerinin de -2 ile +2 arasında yer aldığı ve normal dağılıma uygun olduğu görülmektedir.

Araştırma kapsamında toplanan ölçek verileri normal dağılıma uygun olduğu için parametrik analiz yöntemleri kullanılmıştır. Ölçek puanlarının 2 kategorili demografik değişkenler açısından karşılaştırılmasında Independent Samples T test kullanılırken, 3 ve daha fazla kategorinin yer aldığı demografik değişkenler açısından karşılaştırılmasında One Way ANOVA analizi kullanılmıştır. One Way ANOVA analizi sonucunda gruplar arasında anlamlı farklılık olmaması durumunda post hoc test olarak

Tukey kullanılmıřtır. lek puanları arasındaki iliřkilerin incelenmesinde Pearson Korelasyon analizi kullanılmıř, internet bağımlılıđının problem özme becerisine etkisinin incelenmesinde Basit Doğrusal Regresyon analizi, dijital oyun bağımlılıđının problem özme becerisine etkisinin incelenmesinde oklu Doğrusal Regresyon analizi kullanılmıřtır.



4. BULGULAR

4.1. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Demografik Bilgilerine İlişkin Bulgular

Bu bölümde araştırmaya katılan öğrencilerin demografik bilgileri hakkında elde edilen bulgulara yer almaktadır.

Tablo 4.1. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Demografik Bilgilerinin Frekans ve Yüzdeler Dağılımları

Değişken	Alt değişken	F	%
Cinsiyet	Kız	220	52.6
	Erkek	198	47.4
Yaş grubu	10 yaş	13	3.1
	11 yaş	75	17.9
	12 yaş	134	32.1
	13 yaş	148	35.4
	14 yaş	48	11.5
Sınıf	5.sınıf	64	15.3
	6.sınıf	102	24.4
	7.sınıf	172	41.1
	8.sınıf	80	19.1
Kronik hastalığı / engeli var mı?	Yok	387	92.6
	Var	31	7.4
Kardeş sayısı	1 kardeş	47	11.2
	2 kardeş	121	28.9
	3 kardeş	141	33.7
	3+ kardeş	109	26.1
Anne yaşı	25 yaş ve altı	5	1.2
	26-40 yaş	278	66.5
	41-60 yaş	135	32.3
Anne eğitim durumu	İlkokul	148	35.4
	Ortaokul	93	22.2
	Lise	115	27.5
	Üniversite	62	14.8
Anne çalışma durumu	Çalışıyor	97	23.2
	Çalışmıyor	321	76.8
Baba yaşı	25 yaş ve altı	2	0.5
	26-40 yaş	149	35.6
	41-60 yaş	265	63.4
	61 yaş ve üstü	2	0.5
Baba eğitim durumu	İlkokul	88	21.1
	Ortaokul	97	23.2
	Lise	128	30.6
	Üniversite	105	25.1
Babanın çalışma durumu	Çalışıyor	392	93.8
	Çalışmıyor	26	6.2

Araştırmaya katılan öğrencilerin %52.6'sı kız, %47.4'ü erkek, %3.1'i 10 yaşında, %17.9'u 11 yaşında, %32.1'i 12 yaşında, %35.4'ü 13 yaşında, %11.5'i 14 yaşında, %15.3'ü 5.sınıf, %24.4'ü 6.sınıf, %41.1'i 7.sınıf, %19.1'i 8.sınıf öğrencisidir. Araştırmaya katılan öğrencilerin %92.6'nın kronik hastalığı bulunmakta, %11.2'si 1 kardeş, %28.9'u 2 kardeş, %33.7'si 3 kardeş, %26.1'i 3+ kardeştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin %1.2'sinin annesi 25 yaş ve altında, %66.5'inin 26-40 yaş arasında, %32.3'ü 41-60 yaş grubunda, %35.4'ünün annesi ilkokul mezunu, %22.2'sinin ortaokul mezunu, %27.5'inin lise mezunu, %14.8'inin üniversite mezunu, %23.3'ünün annesi çalışmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin %0.5'inin babası 25 yaş ve altında, %35.6'sının 26-40 yaş grubunda, %63.4'ünün 41-60 yaş grubunda, %0.5'inin 61 yaş ve üzerinde, %21.1'inin babası ilkokul mezunu, %23.2'sinin ortaokul mezunu, %30.6'sının lise mezunu, %25.1'inin üniversite mezunu, %93.8'inin babası çalışmaktadır.

4.2. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Kullanımlarıyla İlgili Bulgular

Bu bölümde araştırmaya katılan öğrencilerin internet kullanım süreleri ve interneti kullanım amaçlarına yönelik bulgular yer almaktadır.

Tablo 4.2. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Kullanım Sürelerine ve Amaçlarına Yönelik Frekans ve Yüzdeler Dağılımları

Değişken	Alt değişken	f	%
Bir günde internette geçirdiği ortalama süre	1 saatten az	134	32.1
	1-3 saat	188	45.0
	3-5 saat	57	13.6
	5 saat ve üzeri	39	9.3
Amaç: Çevrimiçi alışveriş yapmak	Evet	81	19.4
	Hayır	337	80.6
Amaç: Sohbet etmek	Evet	230	55.0
	Hayır	188	45.0
Amaç: Okul işlerini (araştırma. ödev yapma) yapmak	Evet	351	84.0
	Hayır	67	16.0
Amaç: Çevrimiçi (Online) oyun oynamak	Evet	244	58.4
	Hayır	174	41.6
Amaç: Oyun forumlarına bakmak	Evet	93	22.2
	Hayır	325	77.8
Amaç: Sosyal medya sitelerini ziyaret etmek	Evet	167	40.0
	Hayır	251	60.0
Amaç: Gündemi takip etmek (haber alma)	Evet	123	29.4
	Hayır	295	70.6
Amaç: Eğlence (müzik dinleme. film izleme... vb.)	Evet	336	80.4
	Hayır	82	19.6
Amaç: Paylaşımında bulunmak (Fotoğraf. yer bildirimi. müzik...vb.)	Evet	118	28.2
	Hayır	300	71.8

Araştırmaya katılan öğrencilerin %32.1'i interneti günde 1 saatten az kullanırken, %45'i günde 1-3 saat kullanmakta, %13.6'sı günde 3-5 saat kullanmakta, %9.3'ü 5 saat ve üzerinde kullanmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin internet kullanım amaçları incelendiğinde, %19.4 çevrimiçi alışveriş yapmak, %55 sohbet etmek, %84 okul işlerini yapmak, %58.4 çevrimiçi oyun oynamak, %22.2 oyun forumlarına bakmak, %40 sosyal medya sitelerini ziyaret etmek, %29.4 gündemi takip etmek, %80.4 eğlence, %28.2 paylaşımda bulunmak amaçlarıyla internet kullandığını belirtmektedir.

4.3. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Oyun Oynama Durumlarına İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyun oynama durumlarına ilişkin bulgular aşağıda tablo halinde verilmiştir.

Tablo 4.3. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Oyun Oynama Durumlarının Frekans ve Yüzelik Dağılımları

Değişken	Alt değişken	F	%
Takip ettiği oyun forumu var mı?	Evet	257	61.5
	Hayır	161	38.5
Takip ettiği oyun forumu sayısı	1-5 arası	207	80.5
	6-10 arası	33	12.8
	11-15 arası	6	2.3
	16-20 arası	5	1.9
	21 ve üstü	6	2.3
Oyun oynadığı platform	Masaüstü oyunları	92	22.0
	Mobil oyunlar	299	71.5
	Konsol oyunları	27	6.5
Oyunlara para ödüyor mu?	Evet	357	85.4
	Hayır	61	14.6
Oyun: Simülasyon	Evet	137	32.8
	Hayır	281	67.2
Oyun: Spor	Evet	129	30.9
	Hayır	289	69.1
Oyun: Sosyal medya oyunları	Evet	54	12.9
	Hayır	364	87.1
Oyun: Aksiyon / macera	Evet	264	63.2
	Hayır	154	36.8
Oyun: Dövüş	Evet	136	32.5
	Hayır	282	67.5
Oyun: Rol yapma (role play)	Evet	65	15.6
	Hayır	353	84.4
Oyun: Strateji	Evet	130	31.1
	Hayır	288	68.9
Oyun: Masa oyunları (stranç. okey. tavl. kart vb)	Evet	79	18.9
	Hayır	339	81.1
Diğer oyunlar	Evet	41	9.8
	Hayır	377	90.2

Araştırmaya katılan öğrencilerin %61.5'inin oyun forumlarını takip etmekte, oyun forumlarını takip eden öğrencilerin %80.5'i 1-5 arasında oyun forumu takip etmekte, %12.8'i 6-10 arası oyun forumu takip etmekte, %2.3'ü 11-15 oyun forumu takip etmekte, %1.9'u 16-20 oyun forumunu takip etmekte, %2.3'ü 21 ve üzeri oyun forumunu takip etmektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin %22'si dijital oyunları masaüstü platformlarda oynarken, %71.5'i mobil oyun olarak oynamakta ve %6.5'i konsol oyunları olarak oynamakta ve öğrencilerin %85.4'ü oyunlara para ödemektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin oynadıkları oyunlar incelendiğinde %32.8 simülasyon, %30.9 spor, %12.9 sosyal medya oyunları, %63.2'si aksiyon / macera, %32.5'i dövüş, %15.6'sı rol yapma (role play), %31.1'i strateji, %18.9'u masa oyunları (stranç, okey, tavla, kart vb), %9.8'i diğer oyunları oynadığını belirtmektedir.

4.4. İnternet Bağımlılığı İle İlgili Bulgular

Bu bölümde araştırmaya katılan öğrencilerin internet bağımlılığı seviyeleri, cinsiyete göre öğrencilerin internet bağımlılık oranları, öğrencilerin sınıf düzeyleri ile internet bağımlılığı oranları, anne/baba eğitim durumlarına göre internet bağımlılığı durumları, anne/baba çalışma durumu ile internet bağımlılığı oranı, öğrencilerin internette geçirdikleri süre ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkiye dair bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 4.4. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Tanımlayıcı İstatistikleri

Ölçek	Puan aralığı	X	SS
İnternet bağımlılığı	1-5	1.97	.791

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin internet bağımlılığı düzeylerinin orta seviyenin altında olduğu görülmektedir.

Tablo 4.5. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyete Göre İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Cinsiyet	N	X	SS	T	P
İnternet bağımlılığı	Kız	220	1.95	0.84	-.537	.592
	Erkek	198	1.99	0.74		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerde cinsiyetin internet bağımlılık düzeylerinde istatistiksel olarak etkisi görülmemektedir ($p>0.05$).

Tablo 4.6. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sınıf Düzeylerine Göre İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Sınıf	N	X	SS	F	P	Gruplar arası fark
İnternet bağımlılığı	5.sınıf	64	1.72	0.58	8.613	.000	1<3, 1<4, 2<3, 2<4
	6.sınıf	102	1.75	0.59			
	7.sınıf	172	2.14	0.88			
	8.sınıf	80	2.09	0.84			

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin eğitim gördükleri sınıflara göre internet bağımlılık düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık olduğu ($p<0.05$), farklılıkların hangi gruplar arasında olduğu incelendiğinde, 7.sınıf ve 8.sınıf öğrencilerinin internet bağımlılık düzeyinin 5.sınıf ve 6.sınıf öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

Tablo 4.7. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Annelerinin Eğitim Durumuna Göre İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Eğitim durumu	N	X	SS	F	p
İnternet bağımlılığı	İlkokul	148	1.87	0.72	1.938	.123
	Ortaokul	93	1.94	0.68		
	Lise	115	2.03	0.88		
	Üniversite	62	2.14	0.91		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin annelerinin eğitim durumlarına göre internet bağımlılık düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>0.05$).

Tablo 4.8. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Eğitim Durumuna Göre İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Eğitim durumu	N	X	SS	F	P
İnternet bağımlılığı	İlkokul	88	1.84	0.72	1.875	.133
	Ortaokul	97	1.90	0.67		
	Lise	128	2.06	0.86		
	Üniversite	105	2.03	0.85		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin babalarının eğitim durumlarına göre internet bağımlılık düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>0.05$).

Tablo 4.9. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Annelerinin Çalışma Durumuna Göre İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Çalışma durumu	N	X	SS	t	P
İnternet bağımlılığı	Çalışıyor	97	1.99	0.73	.293	.770
	Çalışmıyor	321	1.96	0.81		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin annelerinin çalışma durumlarına göre internet bağımlılık düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>0.05$).

Tablo 4.10. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Çalışma Durumuna Göre İnternet Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Çalışma durumu	N	X	SS	t	P
İnternet bağımlılığı	Çalışıyor	392	1.97	0.80	-.255	.799
	Çalışmıyor	26	2.01	0.74		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin babalarının çalışma durumlarına göre internet bağımlılık düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>0.05$).

Tablo 4.11. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternette Bir Günde Geçirdikleri Zamana Göre İnternet Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	İnternette geçirilen süre	N	X	SS	F	p	Gruplar arası fark
İnternet bağımlılığı	1 saatten az	134	1.55	0.51	62.190	.000	1<2, 1<3, 1<4, 2<3, 2<4, 3<4
	1-3 saat	188	1.89	0.60			
	3-5 saat	57	2.54	0.80			
	5 saat ve üzeri	39	2.95	1.04			

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin bir günde internette geçirdikleri ortalama sürelerle göre internet bağımlılık düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık olduğu ($p<0.05$), farklılıkların hangi gruplar arasında olduğu incelendiğinde, internette günde 1-3 saat, 3-5 saat, 5 saat ve üzeri zaman geçiren

öğrencilerin internet bağımlılık düzeyinin internette günlük 1 saatten az vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$), internette günde 3-5 saat, 5 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerin internet bağımlılık düzeyinin internette günlük 1-3 saat vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$), ayrıca internette günde 5 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerin internet bağımlılık düzeyinin internette günlük 3-5 saat vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

4.5. Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Bulgular

Bu bölümde araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı seviyeleri, cinsiyete göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılık oranları, öğrencilerin sınıf düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı oranları, anne/baba eğitim durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı durumları, anne/baba çalışma durumu ile dijital oyun bağımlılığı oranı, öğrencilerin internette geçirdikleri süre ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye dair bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 4.12. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Tanımlayıcı İstatistikleri

Ölçek	Puan aralığı	X	SS
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	1-5	1.83	.823
Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	1-5	2.32	1.021
Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi	1-5	1.73	.761
Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansıması ve oyuna dalma	1-5	1.81	.807
Toplam dijital oyun bağımlılığı	1-5	1.94	.768

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer, bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi, yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansıması ve oyuna dalma, toplam dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin orta seviyenin altında olduğu görülmektedir.

Tablo 4.13. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Cinsiyet	N	X	SS	T	P
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Kız	220	1.74	0.84	-2.314	.021
	Erkek	198	1.93	0.79		
Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	Kız	220	2.12	0.94	-4.246	.000
	Erkek	198	2.54	1.06		
Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi	Kız	220	1.67	0.76	-1.752	.081
	Erkek	198	1.80	0.76		
Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	Kız	220	1.73	0.75	-2.023	.044
	Erkek	198	1.89	0.86		
Toplam dijital oyun bağımlılığı	Kız	220	1.83	0.76	-3.153	.002
	Erkek	198	2.07	0.76		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyetlerine göre bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ($p>0.05$), ancak erkek öğrencilerin dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer, yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma, toplam dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kız öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

Tablo 4.14. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Eğitim Gördükleri Sınıf Düzeyine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Sınıf	N	X	SS	F	P	Gruplar
							arası fark
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	5.sınıf	64	1.85	0.83	2.359	.071	-
	6.sınıf	102	1.65	0.67			
	7.sınıf	172	1.92	0.86			
	8.sınıf	80	1.86	0.90			
Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	5.sınıf	64	2.08	1.03	4.498	.004	1<3, 2<3
	6.sınıf	102	2.12	0.92			
	7.sınıf	172	2.50	1.04			
	8.sınıf	80	2.37	1.01			
Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi	5.sınıf	64	1.81	0.81	3.416	.017	2<3
	6.sınıf	102	1.55	0.63			
	7.sınıf	172	1.83	0.79			
	8.sınıf	80	1.65	0.78			
Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	5.sınıf	64	1.82	0.90	1.042	.374	-
	6.sınıf	102	1.76	0.74			
	7.sınıf	172	1.88	0.84			
	8.sınıf	80	1.70	0.73			
Toplam dijital oyun bağımlılığı	5.sınıf	64	1.90	0.79	2.992	.031	2<3
	6.sınıf	102	1.78	0.63			
	7.sınıf	172	2.06	0.80			
	8.sınıf	80	1.93	0.80			

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin eğitim gördükleri sınıflara göre dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma ile yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ($p>0.05$), uyum süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değerde 7.sınıf öğrencilerinin tolerans gelişimi ve değer düzeyinin 5.sınıf ve 6.sınıf öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$), bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesinde 7.sınıf öğrencilerinin erteleme düzeyinin 6.sınıf öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu

($p<0,05$), toplam dijital oyun bağımlılığında 7.sınıf öğrencilerinin bağımlılık düzeyinin 6.sınıf öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

Tablo 4.15. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Annelerinin Eğitim Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Eğitim durumu	N	X	SS	F	P
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	İlkokul	148	1.79	0.83	.249	.862
	Ortaokul	93	1.82	0.69		
	Lise	115	1.85	0.86		
	Üniversite	62	1.90	0.93		
Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	İlkokul	148	2.23	0.97	1.163	.324
	Ortaokul	93	2.27	0.88		
	Lise	115	2.45	1.11		
	Üniversite	62	2.37	1.16		
Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi	İlkokul	148	1.74	0.76	.458	.712
	Ortaokul	93	1.65	0.71		
	Lise	115	1.77	0.81		
	Üniversite	62	1.73	0.76		
Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	İlkokul	148	1.81	0.81	.556	.645
	Ortaokul	93	1.78	0.68		
	Lise	115	1.87	0.86		
	Üniversite	62	1.71	0.87		
Toplam dijital oyun bağımlılığı	İlkokul	148	1.91	0.76	.449	.718
	Ortaokul	93	1.90	0.64		
	Lise	115	2.01	0.83		
	Üniversite	62	1.96	0.84		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin annelerinin eğitim durumlarına göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>0.05$).

Tablo 4.16. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Eğitim Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Eğitim durumu	N	X	SS	F	P
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	İlkokul	88	1.82	0.85	.685	.561
	Ortaokul	97	1.76	0.74		
	Lise	128	1.81	0.81		
	Üniversite	105	1.92	0.89		
Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	İlkokul	88	2.17	0.96	1.821	.143
	Ortaokul	97	2.21	0.89		
	Lise	128	2.39	1.07		
	Üniversite	105	2.46	1.11		
Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi	İlkokul	88	1.71	0.74	.104	.958
	Ortaokul	97	1.75	0.81		
	Lise	128	1.74	0.77		
	Üniversite	105	1.70	0.74		
Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	İlkokul	88	1.83	0.83	.159	.924
	Ortaokul	97	1.77	0.77		
	Lise	128	1.83	0.79		
	Üniversite	105	1.78	0.85		
Toplam dijital oyun bağımlılığı	İlkokul	88	1.89	0.76	.497	.685
	Ortaokul	97	1.89	0.70		
	Lise	128	1.97	0.79		
	Üniversite	105	2.00	0.82		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin babalarının eğitim durumlarına göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>0.05$).

Tablo 4.17. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Annelerinin Çalışma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Çalışma durumu	N	X	SS	T	p
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Çalışıyor	97	1.88	0.80	.690	.491
	Çalışmıyor	321	1.81	0.83		
Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	Çalışıyor	97	2.38	1.05	.636	.525
	Çalışmıyor	321	2.30	1.01		
Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi	Çalışıyor	97	1.75	0.80	.404	.686
	Çalışmıyor	321	1.72	0.75		
Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	Çalışıyor	97	1.83	0.77	.382	.703
	Çalışmıyor	321	1.80	0.82		
Toplam dijital oyun bağımlılığı	Çalışıyor	97	1.99	0.77	.630	.529
	Çalışmıyor	321	1.93	0.77		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin annelerinin çalışma durumuna göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>0.05$).

Tablo 4.18. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Çalışma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Çalışma durumu	N	X	SS	T	p
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Çalışıyor	392	1.82	0.81	-1.087	.278
	Çalışmıyor	26	2.00	0.99		
Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	Çalışıyor	392	2.31	1.02	-.535	.593
	Çalışmıyor	26	2.42	1.02		
Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi	Çalışıyor	392	1.72	0.76	-.736	.462
	Çalışmıyor	26	1.83	0.86		
Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	Çalışıyor	392	1.79	0.81	-1.778	.076
	Çalışmıyor	26	2.08	0.76		
Toplam dijital oyun bağımlılığı	Çalışıyor	392	1.93	0.77	-1.041	.299
	Çalışmıyor	26	2.09	0.81		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin babalarının eğitim durumuna göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>0.05$).

Tablo 4.19. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternette Bir Günde Geçirdikleri Zamana Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	İnternette geçirilen süre	N	X	SS	F	P	Gruplar arası fark
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	1 saatten az	134	1.51	0.67	36.679	.000	1<2, 1<3, 1<4, 2<3, 2<4, 3<4
	1-3 saat	188	1.73	0.65			
	3-5 saat	57	2.29	0.82			
	5 saat ve üzeri	39	2.73	1.11			
Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	1 saatten az	134	1.83	0.82	34.781	.000	1<2, 1<3, 1<4, 2<3, 2<4
	1-3 saat	188	2.30	0.93			
	3-5 saat	57	2.84	0.96			
	5 saat ve üzeri	39	3.33	1.07			
Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi	1 saatten az	134	1.47	0.63	28.244	.000	1<3, 1<4, 2<3, 2<4, 3<4
	1-3 saat	188	1.64	0.61			
	3-5 saat	57	2.10	0.87			
	5 saat ve üzeri	39	2.49	0.99			
Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	1 saatten az	134	1.54	0.65	24.891	.000	1<3, 1<4, 2<3, 2<4
	1-3 saat	188	1.71	0.70			
	3-5 saat	57	2.22	0.87			
	5 saat ve üzeri	39	2.54	1.02			
Toplam dijital oyun bağımlılığı	1 saatten az	134	1.60	0.61	42.481	.000	1<2, 1<3, 1<4, 2<3, 2<4, 3<4
	1-3 saat	188	1.87	0.62			
	3-5 saat	57	2.39	0.75			
	5 saat ve üzeri	39	2.81	0.95			

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin internette bir günde geçirdikleri süreler göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ($p>0.05$). Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışmada internette günde 1-3 saat, 3-5 saat, 5 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerin aşırı odaklanma ve çatışma düzeyinin internette günlük 1 saatten az vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$), internette günde 3-5 saat, 5 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerin aşırı

odaklanma ve çatışma düzeyinin internette günlük 1-3 saat vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$), ayrıca internette günde 5 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerin aşırı odaklanma ve çatışma düzeyinin internette günlük 3-5 saat vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir. Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değerde internette günde 1-3 saat, 3-5 saat, 5 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerin tolerans gelişimi ve değer düzeyinin internette günlük 1 saatten az vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$), ayrıca internette günde 3-5 saat, 5 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerin tolerans gelişimi ve değer düzeyinin internette günlük 1-3 saat vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir. Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesinde internette günde 3-5 saat, 5 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerin erteleme düzeyinin internette günlük 1 saatten az vakit geçiren ve günlük 1-3 saat vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$), ayrıca internette günde 5 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerin erteleme düzeyinin internette günlük 1-3 saat ve 3-5 saat vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir. Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansıması ve oyuna dalma durumunda internette günde 3-5 saat, 5 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerin yoksunluğun psikolojik – fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyinin internette günlük 1 saatten az vakit geçiren ve günlük 1-3 saat vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir. Toplam dijital oyun bağımlılığında internette günde 1-3 saat, 3-5 saat, 5 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerin bağımlılık düzeyinin internette günlük 1 saatten az vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$), internette günde 3-5 saat, 5 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerin bağımlılık düzeyinin internette günlük 1-3 saat vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$), ayrıca internette günde 5 saat ve üzeri zaman geçiren öğrencilerin bağımlılık düzeyinin internette günlük 3-5 saat vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

4.6. Sosyal Problem Çözme Becerisi İle İlgili Bulgular

Bu bölümde araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal problem çözme becerileri, cinsiyete göre öğrencilerin sosyal problem çözme becerileri, öğrencilerin sınıf düzeyleri ile sosyal problem çözme becerileri oranları, anne/baba eğitim durumlarına göre sosyal problem çözme beceri düzeyi, anne/baba çalışma durumu ile sosyal problem çözme becerileri oranı, öğrencilerin internette geçirdikleri süre ile sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkiye dair bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 4.20. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Problem Çözme Ölçeği Puanlarına İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

Ölçek	Puan aralığı	X	SS
Problem çözme becerisine güven	12-60	40.15	10.595
Öz denetim	7-35	23.86	6.566
Kaçınma	5-25	19.38	4.29
Toplam problem çözme becerisi	24-120	83.38	16.53

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin problem çözme becerisine güven, öz denetim, kaçınma ve toplam problem çözme beceri düzeylerinin orta seviyede olduğu görülmektedir.

Tablo 4.21. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Cinsiyet Faktörüne Göre Problem Çözme Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Cinsiyet	N	X	SS	t	P
Problem çözme becerisine güven	Kız	220	39.31	10.85	-1.706	.089
	Erkek	198	41.08	10.25		
Öz denetim	Kız	220	23.07	6.65	-2.606	.009
	Erkek	198	24.74	6.37		
Kaçınma	Kız	220	19.36	4.49	-.060	.952
	Erkek	198	19.39	4.07		
Toplam problem çözme becerisi	Kız	220	81.75	17.69	-2.144	.033
	Erkek	198	85.20	14.97		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyetlerine göre problem çözmeye güven ve kaçınma düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ($p>0.05$), ancak erkek öğrencilerin öz denetim ve toplam problem

çözme beceri düzeylerinin kız öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

Tablo 4.22. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Eğitim Gördükleri Sınıflara Göre Problem Çözme Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Sınıf	N	X	SS	F	p	Gruplar arası fark
Problem çözme becerisine güven	5.sınıf	64	41.83	9.77	2.473	.061	-
	6.sınıf	102	41.59	10.98			
	7.sınıf	172	38.57	11.07			
	8.sınıf	80	40.35	9.30			
Öz denetim	5.sınıf	64	25.00	6.36	8.534	.000	1>4, 2>3, 2>4
	6.sınıf	102	26.11	5.79			
	7.sınıf	172	23.06	6.91			
	8.sınıf	80	21.80	6.00			
Kaçınma	5.sınıf	64	19.94	3.73	5.375	.001	2>3, 2>4
	6.sınıf	102	20.62	3.53			
	7.sınıf	172	18.63	4.79			
	8.sınıf	80	18.95	4.11			
Toplam problem çözme becerisi	5.sınıf	64	86.77	15.39	6.738	.000	1>3, 2>3, 2>4
	6.sınıf	102	88.31	13.52			
	7.sınıf	172	80.26	18.27			
	8.sınıf	80	81.10	15.17			

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin eğitim gördükleri sınıflara göre problem çözme becerisine güven düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ($p>0.05$), öz denetim, kaçınma ve toplam problem çözme beceri düzeylerinin ise öğrencilerin eğitim gördükleri sınıflara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaştığı ($p<0.05$) görülmektedir. Öz denetimde 5.sınıf ve 6.sınıf öğrencilerinin öz denetim düzeyinin 8.sınıf öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$), ayrıca 6.sınıf öğrencilerinin öz denetim düzeyinin 7.sınıf öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir. Kaçınmada 6.sınıf öğrencilerinin kaçınmayı yönetebilme düzeyinin 7.sınıf ve 8.sınıf öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı

düzye de daha yüksek olduđu ($p<0.05$) görölmektedir. Toplam problem çözme becerisinde 5.sınıf ve 6.sınıf öđrencilerinin beceri düzeyinin 7.sınıf öđrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduđu ($p<0.05$), ayrıca 6.sınıf öđrencilerinin beceri düzeyinin 8.sınıf öđrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduđu ($p<0.05$) görölmektedir.

Tablo 4.23. Arařtırmaya Katılan Öđrencilerin Annelerinin Eđitim Durumuna Göre Problem Çözme Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Eđitim durumu	N	X	SS	F	p	Gruplar arası fark
Problem çözme becerisine güven	İlkokul	148	39.45	10.48	1.728	.161	-
	Ortaokul	93	41.25	9.58			
	Lise	115	41.24	10.60			
	Üniversite	62	38.11	12.05			
Öz denetim	İlkokul	148	24.69	6.49	2.635	.049	1>3, 2>3
	Ortaokul	93	24.47	5.95			
	Lise	115	22.61	6.67			
	Üniversite	62	23.29	7.16			
Kaçınma	İlkokul	148	19.63	4.15	.750	.523	-
	Ortaokul	93	19.66	3.90			
	Lise	115	19.10	4.53			
	Üniversite	62	18.87	4.74			
Toplam problem çözme becerisi	İlkokul	148	83.77	15.74	1.237	.296	-
	Ortaokul	93	85.38	14.41			
	Lise	115	82.95	17.89			
	Üniversite	62	80.27	18.50			

Tablo incelendiđinde, arařtırmaya katılan öđrencilerin annelerinin eđitim durumlarına göre problem çözme becerisine güven, kaçınma ve toplam problem çözme beceri düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ($p>0.05$), öz denetimde ise annesi ilkokul ve ortaokul mezunu olan öđrencilerin öz denetim düzeyinin annesi lise mezunu olan öđrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduđu ($p<0.05$) görölmektedir.

Tablo 4.24. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Eğitim Durumuna Göre Problem Çözme Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Eğitim durumu	N	X	SS	F	P
Problem çözme becerisine güven	İlkokul	88	40.34	10.12	.165	.920
	Ortaokul	97	40.52	9.81		
	Lise	128	39.61	10.84		
	Üniversite	105	40.30	11.47		
Öz denetim	İlkokul	88	25.22	6.69	1.757	.155
	Ortaokul	97	23.72	5.60		
	Lise	128	23.18	6.75		
	Üniversite	105	23.69	6.98		
Kaçınma	İlkokul	88	19.83	4.25	.634	.593
	Ortaokul	97	19.21	3.92		
	Lise	128	19.07	4.42		
	Üniversite	105	19.52	4.52		
Toplam problem çözme becerisi	İlkokul	88	85.39	15.68	.794	.497
	Ortaokul	97	83.44	13.07		
	Lise	128	81.86	18.03		
	Üniversite	105	83.50	18.14		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin babalarının eğitim durumuna göre problem çözme beceri düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>0.05$).

Tablo 4.25. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Annelerinin Çalışma Durumuna Göre Problem Çözme Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Çalışma durumu	N	X	SS	t	p
Problem çözme becerisine güven	Çalışıyor	97	39.88	11.47	-.286	.775
	Çalışmıyor	321	40.23	10.33		
Öz denetim	Çalışıyor	97	23.58	6.01	-.486	.628
	Çalışmıyor	321	23.95	6.73		
Kaçınma	Çalışıyor	97	19.26	4.45	-.308	.758
	Çalışmıyor	321	19.41	4.25		
Toplam problem çözme becerisi	Çalışıyor	97	82.71	16.93	-.308	.649
	Çalışmıyor	321	83.59	16.43		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin annelerinin çalışma durumuna göre problem çözme beceri düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>0.05$).

Tablo 4.26. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Çalışma Durumuna Göre Problem Çözme Ölçek Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	Çalışma durumu	N	X	SS	t	P
Problem çözme becerisine güven	Çalışıyor	392	40.30	10.77	1.143	.254
	Çalışmıyor	26	37.85	7.28		
Öz denetim	Çalışıyor	392	23.95	6.56	1.123	.262
	Çalışmıyor	26	22.46	6.60		
Kaçınma	Çalışıyor	392	19.45	4.301	1.358	.175
	Çalışmıyor	26	18.27	4.03		
Toplam problem çözme becerisi	Çalışıyor	392	83.70	16.70	1.533	.126
	Çalışmıyor	26	78.58	13.05		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin babalarının çalışma durumuna göre problem çözme beceri düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>0.05$).

Tablo 4.27. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternette Bir Günde Geçirdikleri Zamana Göre Problem Çözme Ölçeği Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçek	İnternette geçirilen süre	N	X	SS	F	p	Gruplar
							arası fark
Problem çözme becerisine güven	1 saatten az	134	41.93	10.32	2.491	.060	-
	1-3 saat	188	39.83	10.75			
	3-5 saat	57	38.84	9.54			
	5 saat ve üzeri	39	37.44	11.60			
Öz denetim	1 saatten az	134	25.20	6.28	8.834	.000	1>3, 1>4, 2>3, 2>4
	1-3 saat	188	24.37	6.25			
	3-5 saat	57	21.02	6.50			
	5 saat ve üzeri	39	20.95	7.22			
Kaçınma	1 saatten az	134	20.23	3.926	8.817	.000	1>3, 1>4, 2>3
	1-3 saat	188	19.72	4.259			
	3-5 saat	57	17.35	3.957			
	5 saat ve üzeri	39	17.72	4.888			
Toplam problem çözme becerisi	1 saatten az	134	87.37	15.66	8.239	.000	1>3, 1>4, 2>4
	1-3 saat	188	83.93	16.43			
	3-5 saat	57	77.21	13.86			
	5 saat ve üzeri	39	76.10	18.97			

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin internette bir günde geçirdikleri sürelerle göre problem çözme becerisine güven düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ($p>0.05$), öz denetim, kaçınma ve toplam problem çözme beceri düzeylerinin ise öğrencilerin bir günde internette geçirdikleri sürelerle göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaştığı ($p<0.05$) görülmektedir. Öz denetimde internette günde 1 saatten az ve 1-3 saat vakit geçiren öğrencilerinin öz denetim düzeyinin internette günde 3-5 saat ile 5 saatten fazla vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir. Kaçınmada internette günde 1 saatten az vakit geçiren öğrencilerinin kaçınmayı yönetme düzeyinin internette günde 3-5 saat ile 5 saatten fazla vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$), ayrıca internette günde 1-3 saat vakit geçiren öğrencilerinin kaçınmayı yönetme düzeyinin

internette günde 3-5 saat vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir. Toplam problem çözme becerisinde internette günde 1 saatten az vakit geçiren öğrencilerinin beceri düzeyinin internette günde 3-5 saat ile 5 saatten fazla vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$), ayrıca internette günde 1-3 saat vakit geçiren öğrencilerinin beceri düzeyinin internette günde 5 saatten fazla vakit geçiren öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

4.7. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Problem Çözme Becerileri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi

Araştırmaya katılan öğrencilerin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, problem çözme becerileri arasındaki ilişkilerine dair bilgiler ağıda verilmiştir.

Tablo 4.28. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Problem Çözme Becerileri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. İnternet bağımlılığı	r	-								
	p									
2. Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	r	.652	-							
	p	.000								
3. Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	r	.611	.752	-						
	p	.000	.000							
4. Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi	r	.564	.769	.668	-					
	p	.000	.000	.000						
5. Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	r	.561	.727	.684	.657	-				
	p	.000	.000	.000	.000					
6. Toplam dijital oyun bağımlılığı	r	.679	.922	.908	.863	.831	-			
	p	.000	.000	.000	.000	.000				
7. Problem çözme becerisine güven	r	-.354	-.263	-.231	-.259	-.208	-.273	-		
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000			
8. Öz denetim	r	-.512	-.351	-.335	-.340	-.251	-.368	.235	-	
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		
9. Kaçınma	r	-.497	-.403	-.289	-.388	-.321	-.391	.371	.585	-
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
10. Toplam problem çözme becerisi	r	-.559	-.413	-.356	-.402	-.317	-.422	.831	.700	.730
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, problem çözme becerileri arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ilişki olduğu görülmektedir ($p<0.05$).

İnternet bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi düzeyi arasında ve yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyi arasında pozitif ve orta düzeyde anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$), internet bağımlılığı ile dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyi arasında, oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyi arasında, toplam dijital oyun bağımlılığı düzeyi arasında pozitif ve orta düzeyin üzerinde anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

İnternet bağımlılığı ile problem çözme becerisine güven düzeyi arasında negatif ve orta düzeyin altında anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$), internet bağımlılığı ile problem çözmeye ilişkin öz denetim düzeyi arasında, kaçınma düzeyi arasında ve toplam problem çözme düzeyi arasında negatif ve orta düzeyde anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyi ile problem çözmeye ilişkin problem çözme becerisine güven düzeyi arasında ve öz denetim düzeyi arasında negatif ve orta düzeyin altında anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$), dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyi ile problem çözmeye ilişkin kaçınma düzeyi arasında ve toplam problem çözme beceri düzeyi arasında negatif ve orta düzeyde anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyi ile problem çözmeye ilişkin problem çözme becerisine güven düzeyi arasında, öz denetim düzeyi arasında, kaçınma düzeyi arasında ve toplam problem çözme beceri düzeyi arasında negatif ve orta düzeyin altında anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi düzeyi ile problem çözmeye ilişkin problem çözme becerisine güven düzeyi arasında, öz denetim düzeyi arasında ve kaçınma düzeyi arasında negatif ve orta düzeyin altında anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$), bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi düzeyi ile toplam problem çözme beceri düzeyi arasında negatif ve orta düzeyde anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyi ile problem çözmeye ilişkin problem çözme becerisine güven

düzeyi arasında, öz denetim düzeyi arasında, kaçınma düzeyi arasında ve toplam problem çözme beceri düzeyi arasında negatif ve orta düzeyin altında anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin toplam dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile problem çözmeye ilişkin problem çözme becerisine güven düzeyi arasında, öz denetim düzeyi arasında ve kaçınma düzeyi arasında negatif ve orta düzeyin altında anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$), toplam dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile toplam problem çözme beceri düzeyi arasında negatif ve orta düzeyde anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$) görülmektedir.

Tablo 4.29. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığının Problem Çözme Becerisine Güven Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi

Değişken	B	Std. Hata	B	T	P
Sabit	49.491	1.304	-	37.956	.000
İnternet bağımlılığı	-4.743	.614	-.354	-7.721	.000
r=.354; $r^2=.125$; F(1. 416)=59.621; p=.000					

Tablo incelendiğinde, internet bağımlılığın problem çözme becerisine güven düzeyi üzerinde %12.5 düzeyinde anlamlı etkisi olduğu görülmektedir ($r^2=.125$; $p<0.05$).

Tablo 4.30. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığının Problem Çözme Becerisi Öz Denetim Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi

Değişken	B	Std. Hata	B	T	P
Sabit	32.237	.742	-	43.434	.000
İnternet bağımlılığı	-4.251	.350	-.512	-12.158	.000
r=.512; $r^2=.262$; F(1. 416)=147.813; p=.000					

Tablo incelendiğinde, internet bağımlılığın problem çözme becerisine ilişkin öz denetim düzeyi üzerinde %26.2 düzeyinde anlamlı etkisi olduğu görülmektedir ($r^2=.262$; $p<0.05$).

Tablo 4.31. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığının Problem Çözme Becerisi Kaçınma Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi

Değişken	B	Std. Hata	β	T	P
Sabit	24.692	.490		50.360	.000
İnternet bağımlılığı	-2.698	.231	-.497	-11.682	.000
r=.497; $r^2=.247$; F(1. 416)=136.464; p=.000					

Tablo incelendiğinde, internet bağımlılığın problem çözme becerisine ilişkin kaçınma düzeyi üzerinde %24.7 düzeyinde anlamlı etkisi olduğu görülmektedir ($r^2=.247$; $p<0.05$).

Tablo 4.32. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin İnternet Bağımlılığının Toplam Problem Çözme Becerisi Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi

Değişken	B	Std. Hata	β	T	p
Sabit	106.420	1.803		59.020	.000
İnternet bağımlılığı	-11.692	.849	-.559	-13.765	.000
r=.559; $r^2=.313$; F(1. 416)=189.467; p=.000					

Tablo incelendiğinde, internet bağımlılığın toplam problem çözme beceri düzeyi üzerinde %31,3 düzeyinde anlamlı etkisi olduğu görülmektedir ($r^2=.313$; $p<0.05$).

Tablo 4.33. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Problem Çözme Becerisine Güven Üzerindeki Etkisine İlişkin Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi

Değişken	B	Std. Hata	β	T	p
Sabit	47.401	1.375	-	34.461	.000
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	-1.672	1.158	-.130	-1.444	.149
Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	-.534	.790	-.051	-.676	.499
Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi	-1.792	1.069	-.129	-1.677	.094
Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	.076	.962	.006	.079	.937
r=.280; $r^2=.069$; F(4. 413)=8.770; p=.000					

Tablo incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığın problem çözme becerisine güven düzeyi üzerinde %6.9 düzeyinde anlamlı etkisi olduğu görülmektedir ($r^2=.069$; $p<0.05$). Alt boyutlar bazında incelendiğinde, en büyük etkinin sırasıyla dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma ($\beta=-.130$), bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi ($\beta=-.129$), oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer ($\beta=-.051$), yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansıması ve oyuna dalma ($\beta=.006$) şeklinde olduğu görülmektedir.

Tablo 4.34. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Problem Çözme Becerisi Öz Denetim Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi

Değişken	B	Std. Hata	β	t	p
Sabit	29.835	.821	-	36.355	.000
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	-1.370	.691	-.172	-1.984	.048
Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	-1.022	.471	-.159	-2.168	.031
Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi	-1.371	.638	-.159	-2.150	.032
Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansıması ve oyuna dalma	.705	.574	.087	1.229	.220
r=.382; $r^2=.138$; F(4. 413)=17.621; p=.000					

Tablo incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığın problem çözme becerisine ilişkin öz denetim düzeyi üzerinde %13.8 düzeyinde anlamlı etkisi olduğu görülmektedir ($r^2=.138$; $p<0.05$). Alt boyutlar bazında incelendiğinde, en büyük etkinin sırasıyla dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma ($\beta=-.172$), bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi ($\beta=-.159$), oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer ($\beta=-.159$), yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansıması ve oyuna dalma ($\beta=.087$) şeklinde olduğu görülmektedir.

Tablo 4.35. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Problem Çözme Becerisi Kaçınma Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi

Değişken	B	Std. Hata	β	t	p
Sabit	23.591	.526	-	44.879	.000
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	-1.488	.442	-.285	-3.363	.001
Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	.363	.302	.086	1.200	.231
Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi	-1.119	.408	-.198	-2.741	.006
Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	-.222	.368	-.042	-.604	.546
r=.425; r ² =.172; F(4, 413)=22.727; p=.000					

Tablo incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığın problem çözme becerisine ilişkin kaçınma düzeyi üzerinde %17.2 düzeyinde anlamlı etkisi olduğu görülmektedir ($r^2=.172$; $p<0.05$). Alt boyutlar bazında incelendiğinde, en büyük etkinin sırasıyla dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma ($\beta=-.285$), bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi ($\beta=-.198$), oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer ($\beta=.086$), yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma ($\beta=-.041$) şeklinde olduğu görülmektedir.

Tablo 4.36. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Toplam Problem Çözme Becerisi Üzerindeki Etkisine İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi

Değişken	B	Std. Hata	β	t	P
Sabit	100.827	2.012	-	50.118	.000
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	-4.529	1.693	-.226	-2.675	.008
Oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	-1.194	1.156	-.074	-1.033	.302
Bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi	-4.282	1.563	-.197	-2.740	.006
Yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansıması ve oyuna dalma	.559	1.407	.027	.398	.691
$r=.436$; $r^2=.182$; $F(4, 413)=24.226$; $p=.000$					

Tablo incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığın toplam problem çözme beceri düzeyi üzerinde %18.2 düzeyinde anlamlı etkisi olduğu görülmektedir ($r^2=.182$; $p<0.05$). Alt boyutlar bazında incelendiğinde, en büyük etkinin sırasıyla dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma ($\beta=-.226$), bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi ($\beta=-.197$), oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer ($\beta=-.074$), yoksunluğun psikolojik- fizyolojik yansıması ve oyuna dalma ($\beta=.027$) şeklinde olduğu görülmektedir

5. TARTIŞMA

Teknolojinin insan yaşamında hızla yaygınlaşması, kullanımının toplumun her kesimin de artması ile birlikte yeni problemleri de beraberinde getirmiştir. Özellikle dijital teknolojinin çocuklar tarafından kullanımında yaşanan sorunlar, internetin/dijital teknolojinin kötüye kullanımından bağımlılığa kadar uzanan farklı olumsuzluklar üretmiştir. Dijital teknolojinin çocuklar tarafından kullanımı ile ortaya çıkan bu sorunlar dikkate alınarak ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığının sosyal problem çözme becerileri arasında anlamlı ilişki olup olmadığını ortaya çıkarmak amacıyla araştırma yapılmıştır.

Ortaokul öğrencilerinin internet bağımlılığı düzeylerinde yapılan çalışma sonucunda erkek ve kız öğrenciler arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı, genel olarak toplam internet bağımlılığı düzeylerinin orta derecenin altında olduğu tespit edilmiştir. Alan yazın incelendiğinde; Gültutan tarafından 2007 yılında 6,7 ve 8. Sınıf öğrencilerinin katıldığı araştırmada; internet kullanım düzeyinin erkek öğrencilerde kız öğrencilere oranla daha yüksek olduğu ancak genel olarak oranın düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır (72).

Yapılan çalışmada internet bağımlılığı ile çocukların eğitim gördükleri sınıf düzeyi arasında anlamlı bir farklılık olduğu ve 8 ile 7. Sınıf öğrencilerinin internet bağımlılığı ölçek puanlarının 6 ve 5. Sınıf öğrencilerinden daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bunun yanında ebeveyn eğitim durumu ve ebeveynin çalışma durumu ile öğrencilerin internet bağımlılıkları düzeyi arasında anlamlı ilişki bulunamamıştır. İnan; ilköğretim ikinci kademe öğrencileri ve ortaöğretim öğrencileriyle 2010 yılında yaptığı çalışmasında öğrencilerin internet bağımlılığı durumları çeşitli değişkenlere göre incelenmiş, cinsiyete göre internet bağımlılığı puan ortalamalarında erkek öğrencilerin puanlarının daha yüksek olduğu, sınıf düzeyi ile internet bağımlılığı düzeyinde arasında anlamlı farklılık olduğu, anne eğitim düzeyi arttıkça bağımlılık düzeyinin arttığı saptanmıştır (74).

Örnekleme grubunun internette geçirmiş olduğu zaman ile internet bağımlılıkları arasındaki ilişkiye bakıldığında; bireyin internette geçirdiği zaman uzadıkça internet bağımlılık düzeyinin de arttığı tespit edilmiştir. Bu durum kontrolsüz internet kullanımının bir sonucu olabilir. Örnekleme grubunun %45'i günde 1-3 saat internet kullanmakta olduğu, yaş grubuyla internet kullanımı arasında anlamlı bir farklılık

olduğu ve internet kullanım amaçları incelendiğinde çoktan aza doğru; okul işlerini (araştırma, ödev yapma) yapmak, eğlence (müzik dinleme, film izleme... vb.), çevrimiçi (online) oyun oynamak, sohbet etmek, sosyal medya kullanımı, gündemi takip etmek, paylaşımda bulunmak, oyun formlarını takip etmek, alışveriş yapmaktır. Orhan ve Akkoyunlu da 2004 yılında 10-14 yaş arası 676 öğrencinin internete erişim ve kullanım amaçlarını incelemişler; öğrencilerin %79'unun internet kullandığını ve yaş ile internet kullanım düzeyinin arttığını, öğrencilerin interneti bilgiye ulaşma, haberleşme ve oyun amacıyla kullandıkları sonucuna ulaşmışlardır (71).

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri; erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri kızlardan yüksek olmakla birlikte öğrencilerin genel olarak dijital oyun bağımlılığı düzeyleri orta seviyenin altındadır. Sınıf düzeyi ile dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma ile yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeylerinin anlamlı düzeyde farklılaşmadığı, uyum süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer puanlarında 7.sınıf öğrencilerinin tolerans gelişimi ve değer düzeyinin 5.sınıf ve 6.sınıf öğrencilerden daha yüksek olduğu, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesinde 7.sınıf öğrencilerinin erteleme düzeyinin 6.sınıf öğrencilerden daha yüksek olduğu, toplam dijital oyun bağımlılığında 7.sınıf öğrencilerinin bağımlılık düzeyinin 6.sınıf öğrencilerinden daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu noktada araştırmaya katılan çocuklarda 8. Sınıf öğrencilerinin liseye geçiş sınavının etkisi ile bu noktada daha kontrollü oldukları ya da aileleri tarafından kontrol edildikleri düşünülmektedir. Alan yazın incelendiğinde Öncel ve Tekin tarafından yapılan ortaokul öğrencileri ile yapılan çalışmada oyun bağımlılığının yalnızlığa etkisi araştırılmış, oyun bağımlılığında cinsiyet faktörünün etkili olduğunu ve kızlar lehine olduğunu, sınıf düzeyinde de anlamlı bir farklılık olduğunu, 8. Sınıf öğrencilerinin diğer sınıflara göre daha yüksek puan aldıklarını söylemişlerdir (65).

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyun formu takip etme yüzdeleri %61'dir. Araştırmaya katılan öğrencilerin en çok oynadıkları oyunlar sırasıyla aksiyon/macera, simülasyon, dövüş, strateji, spor, masa oyunları (stranç, okey, tavla, kart vb), rol yapma, sosyal medya oyunları ve diğer oyunlar olarak tespit edilmiştir. Alan yazın incelendiğinde Taylan ve arkadaşları da 2017 yılında lise ve ortaokul öğrencilerinin bilgisayarda oyun oynama alışkanlıklarını, öğrencilerin tercih ettiği oyun türlerini, oyunların öğrenciler üzerindeki etkisini saptamak amacıyla 200 öğrenciyle çalışmışlardır. Yapılan araştırma sonucunda araştırmaya katılan öğrenciler tarafından en

çok tercih edilen oyun türünün aksiyon/macera ve spor/yarış oyunları olduğu kaydedilmiştir (67).

Çalışmaya katılan öğrencilerden ebeveynlerinin eğitim durumu ile ebeveynlerinin çalışma durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık kaydedilmiş ve çalışmaya katılan öğrencilerin %85.4'ü oynadıkları oyunlara para ödedikleri tespit edilmiştir. Alan yazın incelendiğinde Çavuş ve arkadaşları 2016 yılında 435 üniversite öğrencisiyle oyun bağımlılığı ve demografik bilgiler arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. Araştırma sonucunda; her 5 öğrenciden birinin oyun bağımlılığı riski ile karşı karşıya olduğu, gelir seviyesinin yükselmesiyle oyun bağımlılığı arasında doğru orantı olduğunu, öğrencilerin oyun için para harcadıkları ve risk grubu öğrencilerinin genellikle aksiyon/macera, strateji, spor ve çevrimiçi oyunlar oynarken, bağımlı olmayanların benzetim, eğitsel soru-cevap, akıl oyunları gibi oyunları tercih ettiklerini ifade etmişlerdir (66). Dijital oyun bağımlılığının ölçek puanları ile ebeveyn eğitim durumu ve ebeveyn çalışma durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıştır. Bu durum dijital oyun bağımlılığının her kesimden aileler için bir risk oluşturduğu yönünde değerlendirilmiştir.

Ortaokul öğrencilerinin sosyal problem çözme becerileri; problem çözme becerisi ölçeği alt boyutları güven, öz denetim, kaçınma ve toplam problem çözme beceri düzeylerinin orta seviyede olduğu görülmüştür. Cinsiyet ile problem çözmeye güven ve kaçınma düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ancak erkek öğrencilerin öz denetim ve toplam problem çözme beceri düzeylerinin kız öğrencilerden daha yüksek olduğu görülmektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin eğitim gördükleri sınıflara göre problem çözme becerisine güven düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı; öz denetimde 5.sınıf ve 6.sınıf öğrencilerinin öz denetim düzeyinin 8.sınıf öğrencilerinden daha yüksek olduğu, ayrıca 6.sınıf öğrencilerinin öz denetim düzeyinin 7.sınıf öğrencilerinden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmektedir. Kaçınmada 6.sınıf öğrencilerinin kaçınmayı yönetebilme düzeyinin 7 ve 8.sınıf öğrencilerinden yüksek olduğu görülmektedir. Toplam problem çözme becerisinde 5.sınıf ve 6.sınıf öğrencilerinin beceri düzeyinin 7.sınıf öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu, ayrıca 6.sınıf öğrencilerinin beceri düzeyinin 8.sınıf öğrencilerinden daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu noktada öz denetim, kaçınmayı yönetme gibi alanlarda 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin genel olarak 7 ve 8. sınıf öğrencilerinden yüksek puan almaları 5 ve 6. Sınıf öğrencilerinde hem ergenlik sürecinin başlangıç aşamasında olması hem de aile

denetiminin çocuklar üzerinde daha fazla sağlanabilmesi ile ilişkilendirilmiştir. Zira 7 ve 8. Sınıfta öğrencilerin ergenlik dönemi ile birlikte aile ile olan ilişkisinin değişmesi ve aile denetiminin bu çocuklarda daha da azaldığı düşünülmektedir. Anne eğitim durumlarının problem çözme becerisine güven, kaçınma ve toplam problem çözme beceri düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı, öz denetimde ise annesi ilköğretim ve ortaokul mezunu olan öğrencilerin öz denetim düzeyinin annesi lise mezunu olan öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin babalarının eğitim durumuna göre problem çözme beceri düzeylerinin, anne babalarının çalışma durumu ile problem çözme beceri düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir.

Ortaokul öğrencilerindeki internet bağımlılığı ve sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkiye bakıldığında; internet bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi düzeyi arasında ve yoksunluğun psikolojik - fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyi arasında pozitif ve orta düzeyde anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$), internet bağımlılığı ile dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyi arasında, oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyi arasında, toplam dijital oyun bağımlılığı düzeyi arasında pozitif ve orta düzeyin üzerinde anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$) görülmektedir. İnternet bağımlılığı ile problem çözme becerisine güven düzeyi arasında negatif ve orta düzeyin altında anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$), internet bağımlılığı ile problem çözmeye ilişkin öz denetim düzeyi arasında, kaçınma düzeyi arasında ve toplam problem çözme düzeyi arasında negatif ve orta düzeyde anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$) görülmektedir. Çalışma sonucunda internet bağımlılığı düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı seviyesinin arttığı; internet bağımlılığı seviyesinin artması ile sosyal problem çözme becerisi arasında paralellik olduğu görülmektedir. Lise öğrencileriyle 2016 yılında yapılan çalışmada da internet bağımlılık düzeyi ile sosyal problem çözme becerisi arasında paralellik olduğu saptanmıştır (91).

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin oyun süresince tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyi ile problem çözmeye ilişkin problem çözme becerisine güven düzeyi arasında, öz denetim düzeyi arasında, kaçınma düzeyi arasında ve toplam problem çözme beceri düzeyi arasında negatif ve orta düzeyin altında anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$) görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi düzeyi ile problem çözmeye ilişkin problem çözme becerisine güven düzeyi arasında, öz denetim düzeyi arasında ve kaçınma düzeyi

arasında negatif ve orta düzeyin altında anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$), bireysel ve sosyal görevlerin / ödevlerin ertelenmesi düzeyi ile toplam problem çözme beceri düzeyi arasında negatif ve orta düzeyde anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$) görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin yoksunluğun psikolojik- fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyi ile problem çözmeye ilişkin problem çözme becerisine güven düzeyi arasında, öz denetim düzeyi arasında, kaçınma düzeyi arasında ve toplam problem çözme beceri düzeyi arasında negatif ve orta düzeyin altında anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$) görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin toplam dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile problem çözmeye ilişkin problem çözme becerisine güven düzeyi arasında, öz denetim düzeyi arasında ve kaçınma düzeyi arasında negatif ve orta düzeyin altında anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$), toplam dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile toplam problem çözme beceri düzeyi arasında negatif ve orta düzeyde anlamlı ilişki olduğu ($p<0.05$) görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde Talan ve Kalinkara'nın ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimleri ile bilgisayar oyunu bağımlılıklarının ne düzeyde olduğunu araştırmışlardır. Araştırma sonucunda ortaokul öğrencilerinin “oyun oynamayı bırakamama” ile “gerçek hayatla oyunu ilişkilendirme” faktörlerinde bağımlılık puanlarının düşük olduğu; “oyun oynayarak görev aksatma”, “oyun oynamayı diğer aktiviteler yerine seçme” ve ölçek genelinde bilgisayar oyunu bağımlılık puanlarının orta seviyede olduğu saptanmıştır (92). 10-14 yaş arası çocuklarda yapılan başka bir çalışmada dijital oyunların sosyal problem çözme becerilerini azalttığı sonucuna ulaşılmıştır (10). Yapılan araştırmalarda internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığının sosyal problem çözme becerisini etkilediği; bazı araştırmalarda bu etkinin pozitif yönde olduğu (91), bazılarında ise negatif yönde olduğu (10) görülmektedir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışmanın sonucunda elde edilen veriler değerlendirildiğinde; ortaokul öğrencilerinin internet bağımlılığı düzeyleri orta derecenin altında olduğu, cinsiyet faktörü açısından anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Sınıf düzeyi arttıkça bağımlılık oranının arttığı, ebeveynlerin eğitim durumu ve ebeveynlerin çalışma durumları ile öğrencilerin internet bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı ilişki bulunmadığı belirlenmiştir.

Ortaokula devam eden öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı seviyeleri orta seviyenin altında olmakla birlikte erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri kız öğrencilerden yüksektir. Sınıf bazında genel olarak 7. Sınıf öğrencilerinin bağımlılık oranlarının daha yüksektir. Araştırmaya katılan öğrencilerin en çok oynadıkları oyunlar sırasıyla aksiyon/macera, simülasyon, dövüş, strateji, spor, masa oyunları (satranç, okey, tavla, kart vb), rol yapma, sosyal medya oyunları ve diğer oyunlardır. İnternette geçirilen süre ile dijital oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkiye bakılmış; internette geçirilen zaman arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyinin de arttığı tespit edilmiştir.

Ortaokul öğrencilerinin sosyal problem çözme becerisi düzeyleri orta seviyededir. Cinsiyet bazında anlamlı farklılık yoktur. Ebeveyn eğitim durumuna göre problem çözme beceri düzeylerinin ve ebeveyn çalışma durumu ile problem çözme becerisi düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır.

İnternet kullanım süresi arttıkça internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığının arttığı bunun sonucunda ise sosyal problem çözme becerisinin anlamlı düzeyde etkilendiği bulunmuştur.

Araştırmanın sonuçları göz önünde bulundurularak aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur:

- Araştırma sonucunda özellikle 7. Sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve beraberindeki risklere daha açık olduğu belirlenmiş ve bu doğrultuda okul rehberlik hizmetleri servislerinin bu gruptaki öğrenciler ve ailelerine yönelik özel çalışmalar yapmasının yararlı olacağı düşünülmektedir.
- Araştırma sonucunda çocukların interneti/dijital araçları okul işlerini yapmak (araştırma, ödev yapma) ve eğlence (müzik dinleme, film izleme) amacıyla kullandıklarından bu ihtiyaçların alternatif yollarla karşılanmasına yönelik tedbirler alınması önerilebilir.

- Arařtırma sonucunda çocukların en çok tercih ettikleri oyun türü olan aksiyon ve macera oyunlarının alternatifi olarak çocuklara çevrimiçi oyunlar yerine gerçek oyun düzenekleri kurulabilir.
- Arařtırma sonucunda çocukların internette geçirdikleri süre arttıkça internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı riski artmakta olduđu için çocukların internette geçirdikleri süreye alternatif aktiviteler geliştirilebilir.
- İnternet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılıđının önüne geçebilmek için aileler tarafından sınırlandırılmıř internet modemleri kullanılabilir.
- Arařtırma sonucunda internet kullanımının öğrencilerin sosyal problem çözme becerilerini etkilediđi tespit edildiđinden eğitimcilere ve ailelere internet kullanımı ile sosyal problem çözme becerisini geliştirme amacıyla etkinlik düzenlenip seminer verilebilir.
- Çalışma sonucunda elde edilen bilgilerin genellenebilmesi amacıyla çalışma daha büyük örneklem ve evrenle çalışılabilir.

KAYNAKLAR

1. Geray H. İletişim ve Teknolojisi: *Uluslar Arası Birikim Düzeninde Yeni Medya Politikaları*, 1. Baskı. Ankara, Ütopya Yayınevi,2003:20.
2. Kelley KJ, Gruber EM. Psychometric properties of the Problematic Internet Use Questionnaire. *Computers in Human Behavior* 2010, 26(6): 1842.
3. Taylan H, Kara HZ, Durgun A. Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* 2017, 3(1), 78–87.
4. Çetinkale E. 11. Sınıf Öğrencilerinin Denetim Odakları, Problem Çözme Becerileri Ve Algılanan Ana Baba Tutumları Arasındaki İlişkinin Cinsiyet Ve Akademik Alan Değişkenleri Açısından İncelenmesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi, 2006.
5. Gelbal S. Problem çözme. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 1991, 6(6): 167-73.
6. Altun M. İlköğretimde problem çözme öğretimi, İlköğretimde Problem Çözme Öğretimi (meb.gov.tr), Son Erişim Tarihi 26 Ocak 2022.
7. Oğuz V, Koksall A. Problem Çözme Becerisi Ölçeği (Pçbö) Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Dergisi* 2014: 44(1): 105-22.
8. Konan N. Relationship between locus of control and problem-solving skills of high school administrators. *International Journal of Social Sciences and Education* 2013, 3(3): 786-94.
9. Çeliker V, Aşıroğlu S. Ortaokul Öğrencilerinin İnternet Bağımlılıkları ile Sosyal Beceri Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Yeditepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2020, 9(11): 43-57.
10. Atak F. 10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı İle Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi Ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi, 2020.
11. WHO. Ergen sağlığı, World Health Organization (WHO), Son Erişim Tarihi: 25 Ocak 2022.

12. Alisinanoğlu F. Genlik Dönemi Özellikleri ve Genç Anne- Baba İletişimi. *Eğitim ve Bilim Dergisi* 2002, 27(123): 62-3.
13. Derman O. Ergenlerde Psikososyal Gelişim. *Adolesan Sağlığı II Sempozyum Dizisi* 2008, 63:19-21.
14. Bektaş DY. Ergenlerde Beden İmgesi Üzerine Bir Çalışma. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* 2004, 3(22): 67-75.
15. Kalkan M, Kaygusuz C. *İnternet Bağımlılığı Sorunlar ve Çözümler*, 1. Baskı. Ankara, Anı yayıncılık, 2013:42-86.
16. Susman EJ, Rogol A. Puberty and Psychological Development. *Handbook of Adolescent Psychology*. 2. Baskı, 2004:15-44.
17. Patton DD, Harris JR. Ergenlik Gelişimi ve Tarama. İçinde: *Aile Hekimliği Tanı ve Tedavi*, Kut A, Tokalak İ, Eminsoy MG, (Çeviri Editörleri). *Current Diagnosis and Treatment*, South-Paul JE, Matheny SC, Lewis EL. 3. Baskı, Ankara, Güneş Tıp Kitabevleri 2007:129-38.
18. Çuhadaroğlu F. Ergenlik Döneminde Psikolojik Gelişim Özellikleri. *Katkı Pediatri Dergisi Adolesan Sayısı* 2000, 21(6):863-8.
19. Schmid KL, Phelps E, Lerner RM. Constructing positive futures: Modeling the relationship between adolescents' hopeful future expectations and intentional self-regulation in predicting positive youth development. *Journal of Adolescence* 2011, 34(6): 1127-35.
20. Derman O. Ergenlerde psikososyal gelişim. *Adolesan Sağlığı II Sempozyum Dizisi* 2008, 63: 19-21.
21. Arman AR, Bereket A, Ateş E. *Kim Korkar Ergenlikten*. 1. Baskı. İstanbul, Doğan Yayınları, 2011:30.
22. Türk Dil Kurumu Sözlükleri. sozluk.gov.tr, Son Erişim Tarihi: 26 Ocak 2022.
23. Ayhan B, Köseliören M. İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Journal of Technology Addiction Cyberbullying* 2019, 6: 1-30.
24. Babaoğlu NA. *Uyuşturucu ve Tarihi-Bağımlılık Yapan Maddeler*. 1.Baskı. Ankara, Kaynak Yayınları, 1997:144.

25. Yıldız H, Seferođlu SS. Sayısal uçurumun önlenmesinde eğitimin işlevi ve bilişim teknolojileri öğretmenlerinin bu süreçteki rolü. *Middle Eastern & African Journal of Educational Research (MAJER)* 2013, 3: 69-79.
26. Seferođlu SS, Yıldız H. Dijital çağın çocukları: İlköğretim öğrencilerinin Facebook kullanımları ve internet bağımlılıkları üzerine bir araştırma, *İletişim ve Diplomasi Dergisi* 2013, 2(Çocuk ve Medya Özel Sayısı):35.
27. Young KS. Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist* 2004, 48(4):409.
28. Öztürk Ö, Odabaşođlu G, Eraslan D, Genç Y, Kalyoncu AÖ. İnternet bağımlılığı: Kliniđi ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi* 2007, 8: 36-41.
29. Grohol JM. Too Much Time Online: Internet Addiction or Healty Social Interactions? *Cyberpsychol Behav* 1999, 2(5): 395-401.
30. Marks I. Behavioural (Non-Chemical) Addictions. *British Journal of Addiction* 1990, 85:1389-94.
31. Bayzan Ş. İnternetin bilinçli ve güvenli kullanımı, <https://www.academia.edu>, Son Erişim Tarihi: 26 Ocak 2022.
32. Kurtaran GT. İnternet Bağımlılıđını Yordayan Deđişkenlerin İncelenmesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı. Yüksek lisans tezi, Mersin: Mersin Üniversitesi, 2008.
33. TÜİK. Hanelerde bilişim teknolojileri kullanımı, [TÜİK - Veri Portalı \(tuik.gov.tr\)](https://tuik.gov.tr), Son Erişim Tarihi: 26 Ocak 2022.
34. Young K. Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. *Am Behav Sci* 2004, 48(4):402-15.
35. Nalwa K, Anand PR. Internet Addiction İn Students: A cause of Concern. *Cyberpsychol Behav* 2003, 6(6):653-6.
36. Block JJ. Issues for DSM-V: Internet Addiction. *Am J Psychiatry* 2008, 165:306-7.
37. Şahin C, Korkmaz Ö. İnternet Bağımlılıđı Ölçeđinin Türkçe'ye Uyarlanması. *Ahmet Keleşođlu Eğitim Fakültesi Dergisi* 2011, 32:101-15.

38. Şahin M. İlköğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Yönetimi ve Denetimi Ana Bilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yeditepe Üniversitesi, 2011:26,27.
39. Saygılı S. *Ergenlik Sorunları*, 4. Baskı. İstanbul, Elit Yayınları, 2002:78.
40. Gönül AS. Patolojik internet kullanımı. *Yeni Symposium Dergisi* 2002, 3:105-10.
41. Çelebi A. Bilgisayarın ve internetin yarattığı sağlık sorunları, Hekim Forumu/ Ocak - Şubat 1999 - İstanbul Tabip Odası (istabip.org.tr) , Son Erişim Tarihi: 9 Nisan 2022.
42. Feindel H. İnternet Bağımlılığı. Dirim A(Çeviren). 1. Baskı, İstanbul: İletişim Yayıncılık, 2019:15-25.
43. Odabaşoğlu G, Öztürk Ö, Genç Y, Pektaş Ö. On Olguluk Bir Seri İle İnternet Bağımlılığı Klinik Görünümleri. *Bağımlılık Dergisi* 2007, 8(1):46-51.
44. TDK, oyun ne demek TDK Sözlük Anlamı (sozluk.gov.tr), Son Erişim Tarihi: 18 Nisan 2022.
45. Ökcün MÇ. Oyunun tarihçesi, Oyunun tarihçesi-1 (ankara.edu.tr), Son Erişim Tarihi: 18 Nisan 2022.
46. MEB. Oyun ve Hareket Etkinlikleri, Oyun ve Hareket Etkinlikleri.pdf (meb.gov.tr), Son Erişim Tarihi: 18 Nisan 2022.
47. Hazar Z. *Çağın Vebası Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Başa Çıkma Yöntemleri*, 1. Baskı. Ankara, Gazi Kitabevi: 2018.
48. Barnett J, Coulson M. Virtually Real: A Psycho-Logical Perspective On Multiplayer Online Games. *Rev Gen Psychol* 2010, 14:167-79.
49. Çağıltay K, Yılmaz E. (2005), History of digital games in Turkey, (PDF) History of Digital Games in Turkey. (researchgate.net), Son Erişim Tarihi: 18 Nisan 2022.
50. Torun F, Akçay A, Çoklar AN. Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Davranış Ve Sosyal Yaşam Üzerine Etkilerinin İncelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi* 2015, 3(1):1-11.
51. Irmak AY, Erdoğan S. Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi* 2016, 1(1):11.

52. Akçayır G. Dijital Oyunların Sağlığa Etkisi. İçinde: Ocak MA (editör). *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*, 1. Baskı. Ankara, Pegem Akademi, 2013: 263-73
53. Demirbozan N. Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Anne Baba Tutumu Ve Benlik Saygısı İle İlişkisinin İncelenmesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Klinik Psikoloji Anabilim Dalı. Yüksek lisans tezi, İstanbul: Üsküdar Üniversitesi, 2019.
54. Horzum MB, Ayas T, Çakır BÖ. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* 2008, 3(30): 76-88.
55. Şahin C, Tuğrul VM. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *ZfWT*, 2012, 4(3):115-30.
56. Yıldırım S. Üniversite Öğrencilerinin Biliş Ötesi Farkındalıkları ile Benzer Matematiksel Problem Türlerini Çözmeleri Arasındaki İlişki. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Tokat: Gaziosmanpaşa Üniversitesi, 2010.
57. Ilgın H, Arslan D. Türkçe dersinde metinlerle problem çözme öğretiminin öğrencilerin problem çözme becerilerine etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi* 2012, 13(2): 157-76.
58. D’Zurilla TJ, Goldfrie MR. Problem solving and behavior modification. *J Abnorm Psychol* 1971, 78: 107-26.
59. Öğülmüş S. *Kişilerarası Sorun Çözme Becerileri ve Eğitimi*, 3. Baskı. Ankara, Nobel Kitapevi, 2016: 34-47.
60. Beydoğan B. 4-5 Yaş Çocukların Sosyal Problem Çözme Becerilerinin Akran İlişkileri Ve Kaygı Durumları Açısından İncelenmesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çocuk Gelişimi Ve Ev Yönetimi Eğitimi Anabilim Dalı. Yüksek Lisans tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi, 2019.
61. D’Zurilla TJ, Nezu AM. Social Problem Solving. In: Edward C, Chang TJ, D’Zurilla TJ (eds). *Social Problem Solving: Theory and Assessment*, 2nd ed. Washington: American Psychological Association, 1999:171-91.
62. Crick NR, Dodge KA. A review and reformulation of social information processing mechanisms in children’s social adjustment. *Psychological Bulletin* 1994, 115: 74-101.

63. Bingham A. *Çocuklarda Problem Çözme Yeteneklerinin Geliştirilmesi*, 1. Baskı. İstanbul, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 2004: 22-70.
64. Mountrose P. *6 İle 18 Yaş Çocuklarıyla Sorunları Çözmede 5 Aşama*, 1. Baskı. İstanbul, Kariyer Yayıncılık, 2000: 83-119.
65. Öncel M, Tekin A. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi* 2015, 2(4):7-17.
66. Çavuş S, Ayhan B, Tuncer M. Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* 2016, 43: 265-89.
67. Taylan HH, Kara HZ, Durğun A. Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* 2017, 3(1): 78-87.
68. Dursun A, Eraslan Çapan B. Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2018, 19(2): 128- 40.
69. Aktaş B. Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Ve Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Sağlık Ve Saldırganlıkla İlişkisi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Hemşirelik Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Kars: Kafkas Üniversitesi, 2018.
70. Ekinci NE, Yalçın İ, Ayhan C. Analysis of Loneliness Levels and Digital Game Addiction of Middle School Students According to Various Variables. *World Journal of Education* 2019, 9(1): 20-7.
71. Orhan F, Akkoyunlu B. İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Kullanımları Üzerine Bir Çalışma. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2004, 26: 107- 16.
72. Gültutan Ş. İlköğretim 6., 7. ve 8. Sınıf Öğrencilerinin İnternet Kullanma Alışkanlıkları. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitimde Ölçme Değerlendirme Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi, 2007.
73. Turnalar G.K. İnternet Bağımlılığını Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Mersin: Mersin Üniversitesi, 2008.

74. İnan A. İlköğretim II. Kademe ve Ortaöğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi, 2010.
75. Şahin M. İlköğretim Okulu Öğrencilerindeki İnternet Bağımlılığı. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Yönetimi ve Denetimi Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul:Yeditepe Üniversitesi, 2011.
76. Günüş S, Dođan A. The Relationships Between Turkish Adolescents Internet Addiction, Their Perceived Social Support and Family Activities. *Computers in Human Behavior* 2013, 29: 2197-207.
77. Taş İ. Ergenlerde İnternet Bağımlılığı ve Psikolojik Belirtilerin Çeşitli Deđişkenler Açısından İncelenmesi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 2018, 6(1): 31–41.
78. Dereli E. Ebeveynlerin Sosyal Problem Çözmelerinin Çocukların Sosyal Problem Çözmelerini Yordaması. *Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi* 2019, 8(1):113-34.
79. Canpolat AM, Çetinkalp KZ, Özşaker M. Beden Eğitimi Dersinde Problem Çözme Becerisi Ve Sınıf İklimi: İkinci Kademe İlköğretim Öğrencileri Üzerine Bir Çalışma. *Spormetre Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi* 2012, 3: 89-94.
80. Özdenk S, Kaya O. Düzenli Egzersizin Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Problem Çözme Becerileri Üzerine Etkisi. *Sportsiences* 2017, 12(1): 1-13.
81. Stavropoulos V, Adams BLM, Beard CL, Dumble E, Trawley S, Gomez R, Pontes HM. Associations between attention deficit hyperactivity and internet gaming disorder symptoms: Is there consistency across types of symptoms, gender and countries, [Associations-between-attention-deficit-hyperactivity-and-int_2019_Addictive-.pdf](#), Son Erişim Tarihi:18 Nisan 2022.
82. Leung L, Lee PSN. Impact of Internet Literacy, Internet Addiction Symptoms and Internet Activities on Academic Performance. *Soc Sci Comput Rev* 2012, 30(4):403–18.

83. Taranto F, Goracci A, Bolognesi S, Borghini E, Fagiolini A. Internet Addiction Disorder in a Sample of 402 High School Students. *Psichiatria Polska* 2015, 49(2): 255–63.
84. Ostovar S, Allahyar N, Aminpoor H, Moafian F, Nor MBM, Griffiths MD. Internet Addiction and its Psychosocial Risks (Depression, Anxiety, Stress and Loneliness) among Iranian Adolescents and Young Adults: A Structural Equation Model in a Cross-Sectional Study. *Int J Ment Health Addict* 2016, 14(3):257–67.
85. Kawabe K, Horiuchi F, Ochi M, Oka Y, Ueno S. Internet addiction: Prevalence and relation with mental states in adolescents. *Psychiatry Clin Neurosci* 2016, 70: 405–12.
86. Anderson EL, Steen E, Stavropoulos V. Internet use and Problematic Internet Use: a systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *Int J Adolesc Youth* 2017, 22(4): 430–54.
87. Xin M, Xing J, Pengfei W, Houru L, Mengcheng W, Hong Z. Online activities, prevalence of Internet addiction and risk factors related to family and school among adolescents in China. *Addictive Behaviors Reports* 2018, 7: 14–8.
88. Söyler S, Kaptanoğlu YA. Sanal Uyuşturucu: İnternet. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi* 2018, 7(2):41.
89. Karasar N. *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, 25. Baskı. Ankara, Nobel yayınları, 2013: 26.
90. Büyüköztürk Ş, Çakmak EK, Akgün ÖE, Karadeniz Ş, Demirel F. *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, 23. Baskı. Ankara, Pegem akademi yayınları, 2017:177.
91. Yüksel M, Yılmaz E. Lise öğrencilerinin internet bağımlılık düzeyleri ile problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Elementary Education Online* 2016, 15(3): 1031-42.
92. Talan T, Kalınkara Y. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Malatya İli Örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education* 2020, 9(1):1-13.

EKLER

EK-1. Özgeçmiş



EK-2. Milli Eğitim Müdürlüğü Uygulama İzni



EK-3. Ölçek İzni





EK-4. Demografik Bilgi Formu

Sevgili öğrenciler;

Bu çalışma, İnönü Üniversitesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Yüksek Lisans Tezi kapsamında yapılmaktadır. Aşağıda sizlerin İnternet kullanım durumunuzu, oyun oynama durumunuzu ve sosyal problem çözme becerinizi ölçmek amaçlanmıştır. Sizden beklenen, her bir ifadeyi dikkatlice okuduktan sonra, dile getirilen düşünceye katılma derecenizi belirten kutucuğu (X) ile işaretlemenizdir. Lütfen işaretsiz ifade bırakmayınız. Vereceğiniz cevaplar yalnızca bilimsel amaçlarla kullanılacağından adınızı, soyadınızı yazmayınız. Araştırmanın gerçekleşmesine değerli görüşlerinizle katkıda bulunacağınız için şimdiden teşekkür ederim.

İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Gelişimi ABD Yüksek Lisans

Şengül ULAŞ

1. Cinsiyetiniz? Kız Erkek
2. Yaşınız: _____
3. Kaçınıcı sınıftasınız? _____
4. Kronik rahatsızlık / engeliniz (Varsa): _____
5. Kardeş Sayısı: _____
6. Annenin Yaşı: 25 yaş ve altı 26-40 yaş 41-60 yaş 61 yaş ve üstü
7. Annenin Eğitim Durumu: İlkokul Ortaokul Lise Üniversite Master/Doktora
8. Annenin çalışma durumu: Çalışıyor Çalışmıyor
9. Babanın Yaşı: 25 yaş ve altı 26-40 yaş 41-60 yaş 61 yaş ve üstü
10. Babanın Eğitim Durumu: İlkokul Ortaokul Lise Üniversite Master/Doktora
11. Babanın Mesleği: Çalışıyor Çalışmıyor
12. Gün içerisinde internette ne kadar zaman geçirirsin?
 1 saatten az 1-3 saat arası 3-5 saat arası 5 saat ve üzeri
13. İnterneti kullanma amacınız/amaçlarınız nedir? Birden fazla seçeneğe işaretleyebilirsiniz.
 Çevrimiçi alışveriş yapmak
 Sohbet etmek
 Okul işlerini (araştırma, ödev yapma) yapmak
 Çevrimiçi (Online) oyun oynamak

- Oyun forumlarına bakmak
- Sosyal medya sitelerini ziyaret etmek
- Gündemi takip etmek (haber alma)
- Eğlence (müzik dinleme, film indirme, film izleme, video klip izleme... vb.)
- Paylaşımında bulunmak (Fotoğraf, yazı, yer bildirimi, müzik, video, vb...)

14. Takip ettiğiniz oyun forumları var mı? Evet Hayır

-Varsa sayısı nedir?

- 0 1-5 arası 6-10 arası 11-15 16-20 arası 21 ve üstü

15. Oyunları en çok hangi platformdan oynuyorsunuz?

- Oyun oynamıyorum
- Masaüstü oyunları
- Mobil oyunları
- Konsol oyunları

16. Hangi tarzda oyunları daha çok oynuyorsunuz? Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.

- Hiç Oyun Oynamıyorum
- Simülasyon
- Spor
- Sosyal medya oyunları
- Aksiyon/macera
- Dövüş
- Rol yapma (role play)
- Strateji Oyunları
- Masa oyunları (Satranç, okey, tavla, kart...)
- Diğer (lütfen yazınız):.....

17. Oyun oynarken para ödediniz mi? Evet() Hayır()

EK-5. Ergenler İçin İnternet Bağımlılığı Ölçeği

	Hiçbir zaman	Nadir olarak	Bazen	Sık sık	Her zaman
Değerli katılımcılar Aşağıda son bir yıldaki internet kullanımınızla ilgili bazı sorular yer almaktadır. Lütfen her maddeyi dikkatlice okuyup size uygun olan ifadelerin karşısına “Hiçbir zaman”, “Nadir olarak”, “Bazen”, “Sık sık” ve “Her zaman” şeklinde görüşlerinizi (X) işareti koyarak belirtiniz.					
Son 1 yılda					
1.İnternette olmadığınız zamanlarda kendinizi huzursuz hissettiğiniz oldu mu?					
2.İnternete girmeyi durdurmak istediğiniz ancak kendinizi yine internette bulduğunuz oldu mu?					
3.İnternete çok fazla girdiğiniz için diğer insanlarla problem yaşadınız mı?					
4.İnternette olmadığınız zamanlarda bile zihninizi sürekli olarak internet ile meşgul halde bulduğunuz oldu mu?					
5.Sürekli olarak planladığınızdan daha fazla internette zaman geçirdiğiniz oldu mu?					
6.İnternette uzun süre kaldığınız için temel ihtiyaçlarınızı (yeme, içme, uyku vb) ertelediğiniz oldu mu?					
7.İnternette geçirdiğiniz süreyle ilgili diğer insanları yanılttığınız oldu mu?					
8.İnterneti sizi rahatsız eden duygu ve durumlardan kurtulmak için kullandığınız oldu mu?					
9.İnternette çok zaman geçirdiğiniz için aile fertleriniz ve diğer kişilerle çok ciddi anlaşmazlıklar yaşadınız mı?					

EK-6. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

ÇOCUKLAR İÇİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
Değerli katılımcılar Aşağıda son bir yıldaki dijital oyun oynamanızla ilgili bazı sorular yer almaktadır. Lütfen her maddeyi dikkatlice okuyup size uygun olan ifadelerin karşısına 1 = Kesinlikle Katılmıyorum, 2 = Katılmıyorum, 3 = Kararsızım, 4 = Katılıyorum, 5 = Tamamen Katılıyorum şeklinde görüşlerinizi (X) işareti koyarak belirtiniz.					
1. Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır					
2. Dijital oyun oynarken acıktığımın farkına varmam					
3. Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim					
4. Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim					
5. Annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim					
6. İstedğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim					
7. Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim					
8. Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçar					
9. Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm					
10. Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur					
11. Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur					
12. Dijital oyun oynadığım için arkadaşlarımla başka oyunlar oynamaya zamanım kalmaz					
13. Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafa bakınırım					
14. Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim					
15. Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur					
16. Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem					
17. Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz					
18. Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim içim çok önemlidir)					
19. Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur					
20. Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur					
21. Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir					
22. Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim					
23. Başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) dijital oyun oynadığım süreyle ilgili yalan söylediğim olur					
24. Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir					

EK-7. İlköğretim Düzeyindeki Çocuklar İçin Problem Çözme Envanteri

Çocuklar için Problem Çözme Envanteri		Hiç bir zaman	Ender olarak	Arada sırada	Sık sık	Her zaman
“Hiçbir zaman böyle davranmam (1)”, “Ender olarak böyle davranırım (2)”, “Arada sırada böyle davranırım (3)”, “Sık sık böyle davranırım (4)”, “Her zaman böyle davranırım (5)”						
1	Sorunlarımdan kaçma yerine sorunumu çözmeye çalışırım.					
2	Ne zaman sorun yaşasam içimde hep bir karamsarlık olur ve kendimi kolay kolay toplayamam.					
3	Karşıma sorunlar çıktığında sakin olmaya çalışırım.					
4	Kafama bir şeyler takıldığında sinirli olurum ve istemediğim sözler söylerim.					
5	Yaşadığım problemlerin herkesin başına gelebileceğine inanırım.					
6	Başıma bir problem geldiğinde çabucak üzülürüm.					
7	Sorun yaşadığımda onu çözmek için bulduğum çözüm yolu işe yarayana kadar vazgeçmem.					
8	Sorun yaşadığımda uzun süre etkisinden kurtulamam.					
9	Sorunlarım olduğunda hep kendi kendime sorular sorarım ve çözüm yolları ararım.					
10	Sorunlarımı çözemediğim zaman her şeyden soğurum.					
11	Karşılaştığım sorunlardan kurtulmak için vazgeçmeden bütün çözüm yollarını denerim.					
12	Sorun yaşadığımda kendimi kolay kolay derse veremem.					
13	Öncelikle sorunlarımın neden kaynaklandığını bulmaya çalışırım.					
14	Arkadaşlarımla sorun yaşadığımda konuşmak yerine kavga ederim.					
15	Sorunlardan kaçmak yerine işe yarayan bir çözüm yolu bulana kadar uğraşırım.					
16	İş ve sorumluluklarımdan kaçmak için birçok bahane uydururum.					
17	Sorunlar karşısında oldukça sabırlı ve kararlı davranırım.					
18	Bir sorunum olduğunda ne yaparsam yapayım çözülmeyeceğini düşünürüm.					
19	Sorunlarımı çözemediğimde zamanlarda ailemden ya da arkadaşlarımdan yardım isterim.					
20	Sorunlarımı çözüme konusunda genellikle başarılı değilimdir.					
21	Sorunlarım karşısında genellikle yaratıcı ve etkili çözüm yolları bulurum.					
22	Sorunlarım olduğunda küçük çocuk gibi davranmak beni rahatlatır.					
23	Bir sorunla karşılaştığımda tüm çözüm yollarını düşünerek çözeceğime inanırım.					
24	Bir sorunum olduğunda çözüm yolları aramak yerine her şeyi oluruna bırakırım.					

EK-8. Etik Kurul Formu

