

# TÜRKİYE'DEKİ ORTAOKUL VE LİSE ÖĞRENCİLERİNİN **DİJİTAL OYUN OYNAMA ALİŞKANLIKLARI**



ŞUBAT 2024


ARAŞTIRMA  
RAPORU




BİLGİ  
TEKNOLOJİLERİ  
VE İLETİŞİM  
KURUMU

## HAZIRLAYANLAR

• Dr. Şahin BAYZAN

 0000-0002-5610-0006

• Dr. Fatih YAMAN

 0000-0002-7425-1369

• Dr. Fuat ELKONCA

 0000-0002-2733-8891

• Dr. Abdulkerim GÜN

 0000-0002-8837-3500

### Rapora Atıf:

Bayzan, Ş., Yaman, F. ve Elkonca, F., Gün, A. (2024). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları Raporu (Rapor No.3 ), Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, Ankara.

### Katkı Sunanlar

Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı 81 İl Millî Eğitim Müdürlükleri

### ISBN:

978-605-345-170-9

ANKARA, ŞUBAT 2024

# İÇİNDEKİLER

ŞEKİLLER DİZİNİ.....	4
TABLolar DİZİNİ .....	5
YÖNETİCİ ÖZETİ .....	6
GİRİŞ.....	9
YÖNTEM.....	10
KATILIMCILAR .....	10
VERİ TOPLAMA ARAÇLARI .....	12
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	12
Ergenler için İnternet Bağımlılığı Ölçeği .....	13
Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği.....	13
Ergen Mutluluk Ölçeği.....	13
Siber Zorbalık Ölçeği .....	13
Ergenlerde Sıkıntı-Östres Ölçeği.....	14
Yalnızlık Ölçeği.....	14
VERİ TOPLAMA SÜRECİ .....	14
<b>I.BÖLÜM</b>	
<b>DEMOGRAFİK BULGULAR.....</b>	<b>15</b>
Anne ve Babaların Eğitim Durumları .....	15
Teknolojik Araç Sahiplikleri.....	15
Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Haftaiçi ve Haftasonu Dijital Oyun Oynama Süresi.....	17
Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Oynadıkları Oyunların Türleri.....	18
<b>II.BÖLÜM</b>	
<b>DİJİTAL OYUNLAR .....</b>	<b>20</b>
Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Durumları .....	20
Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı Durumları.....	21
Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Sosyal Medya Bağımlılığı Durumları .....	22
Ergenlerin Mutluluk Durumları.....	23
Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Siber Zorbalığa Maruz Kalma Durumları.....	24
Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Sıkıntı-Stres Durumları.....	25
Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Yalnızlık Algıları .....	27
<b>III.BÖLÜM</b>	
<b>DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI .....</b>	<b>28</b>
<b>IV. BÖLÜM</b>	
<b>SONUÇ VE ÖNERİLER .....</b>	<b>30</b>

## ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Katılımcıların cinsiyet dağılımı.....	10
Şekil 2. Katılımcıların kendine ait oda sahiplikleri.....	12
Şekil 3. Ortaokul ve lise öğrencilerinin evde sahip oldukları teknolojik araçlar.....	16
Şekil 4. Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri.....	20
Şekil 5. Ortaokul ve lise öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı düzeyleri.....	21
Şekil 6. Ortaokul ve lise öğrencilerinin Sosyal Medya Bağımlılığı düzeyleri.....	22
Şekil 7. Ortaokul ve lise öğrencilerinin Mutluluk düzeyleri.....	23
Şekil 8. Ortaokul ve lise öğrencilerinin Siber zorbalığa maruz kalma durumları.....	24
Şekil 9. Ortaokul ve lise öğrencilerinin Sıkıntı düzeyleri.....	25
Şekil 10. Ortaokul ve lise öğrencilerinin Öz-stres düzeyleri.....	26
Şekil 11. Ortaokul ve lise öğrencilerinin Yalnızlık Algı düzeyler.....	27
Şekil 12. Ortaokul öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarını etkileyen değişkenler.....	28
Şekil 13. Lise öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarını etkileyen değişkenler.....	28

## TABLolar DİZİNİ

<i>Tablo 1. Katılımcıların sınıf düzeyinde dağılımı.....</i>	<i>11</i>
<i>Tablo 2. Katılımcıların yaş dağılımı .....</i>	<i>11</i>
<i>Tablo 3. Anne ve babaların eğitim durumları.....</i>	<i>15</i>
<i>Tablo 4. Öğrencilerin haftaıçi-haftasonu oyun oynama durumları .....</i>	<i>17</i>
<i>Tablo 5. Öğrencilerin oynadıkları oyunların Pegi sınıflandırması oranları .....</i>	<i>19</i>

## YÖNETİCİ ÖZETİ

Türkiye'deki ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının belirlenmesine yönelik yapılan bu çalışma kapsamında Türkiye genelinde toplam 28.096 öğrenciye ulaşılmış, bu öğrencilerin 7.602'si telefonda, tablette ya da bilgisayarda oyun oynamadığını belirterek çalışmaya katılmamıştır. Araştırma, ortaokul düzeyinde 11.891 öğrenci ve lise düzeyinde ise 8.493 olmak üzere 20.384 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir.

Araştırma kapsamında, ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının belirlenmesine yönelik araştırmacılar tarafından oluşturulan 11 soruluk veri setiyle birlikte Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Ergenler İçin İnternet Bağımlılığı Ölçeği, Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği, Ergen Mutluluk Ölçeği, Siber Zorbalık Ölçeği, Ergenlerde Sıkıntı-Stres Ölçeği Ve Yalnızlık Ölçeği kullanılarak çok yönlü bir çalışma yapılmıştır.

Elde edilen veriler 3 ana başlık altında sunulmuştur. Birinci bölümde; demografik bulgulara yer verilerek öğrencilerin anne-baba eğitim durumları, teknolojik araç sahiplikleri, hafta sonu ve hafta içi dijital oyun oynama durumları ile oynadıkları oyun türlerine yer verilmiştir. İkinci bölümde; veri toplama sürecinde kullanılan ölçeklerden elde edilen sonuçlar özetlenmiştir. Üçüncü ve son bölümde; dijital oyun bağımlılığı, öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını etkileyen sosyal medya bağımlılığı, internet bağımlılığı, yalnızlık, mutluluk, siber zorbalık, sıkıntı değişkenleri ekseninde sunulmuştur.

Öğrencilerin anne-baba eğitim durumunun ortaokul ve lise ağırlıklı olduğu çalışmada mobil telefon sahipliği %95,49 ile ön plana çıkmıştır. Bu sonucun, TÜİK Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması 2023 raporundaki İnternete erişim imkânı olan hane oranı ile aynı çıkması anlamlıdır. Öğrencilerin evde kaldıkları süre dikkate alındığında hafta içi günlük 3 saate yakın dijital oyun oynamaları oldukça yüksek olarak göze çarpmaktadır. Bu sonuç TÜİK'in çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması 2021 raporundaki sonuçlarla örtüşmektedir. Öğrencilerin günde 3 saatini dijital oyun oynayarak geçirmesi, zamanla öğrencilerin dijital oyun bağımlısı olma, aile içi iletişim kopukluğu ve akademik başarıda dalgalanma gibi durumlarla karşı karşıya kalabileceği riskini ortaya çıkarmaktadır.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı durumları bakıldığında çok riskli ve orta derece riskli öğrencilerin toplamı yaklaşık olarak %35 düzeyinde olması hem lise hem de ortaokul öğrencileri arasında oyun bağımlılığı riskinin varlığına işaret etmektedir. Cinsiyet bazında incelendiğinde erkek öğrencilerin oyun bağımlısı olma riskinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Genel olarak, lise ve ortaokul öğrencileri arasında oyun bağımlılığı risklerinde benzerlikler bulunmaktadır. Sonuçlar, oyun bağımlılığı konusunda toplumsal bir bilinç oluşturulması gerekliliğini vurgulamaktadır. Özellikle genç yaş gruplarında bu konuda farkındalık oluşturulması ve

önleyici önlemlerin alınması önemli olabilir. Bu farkındalığın oluşturulması ve oyun bağımlılığı riskinin minimize edilebilmesi için eğitim kurumları ile aileler arasında oyun bağımlılığına karşı işbirliği ve iletişim önemli hale gelmektedir.

Öğrencilerin internet bağımlılığı durumlarına bakıldığında, çok riskli ve orta derece riskli öğrencilerin toplamı, lise düzeyinde %31 iken, ortaokul düzeyinde %20 düzeyinde olduğu, Ortaokul düzeyinde kız ve erkek öğrenciler arasında internet bağımlılık riski benzerken lise düzeyinde kız öğrencilerin internet bağımlılığı riskinin erkeklere göre daha yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Lise ve ortaokul öğrencileri arasında internet bağımlılığı risklerinde görülen belirgin farklılıklar, gençlerin internet kullanımı konusunda yaşa bağlı olarak farklı risk düzeylerine sahip olabileceğini göstermektedir. Lise düzeyinde kız öğrencilerin internet bağımlılığı riskinin erkeklere göre daha yüksek olması dikkat çekicidir. Bu durum, özellikle lise düzeyindeki kız öğrencilerin internet kullanım alışkanlıklarına daha özel bir odaklanma ve bilinçli yönlendirme ihtiyacını göstermektedir.

Öğrencilerin sosyal medya bağımlılığı durumları incelendiğinde, lise öğrencileri arasında sosyal medya bağımlılığı riskinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Çok riskli ve orta derece riskli öğrencilerin toplamı, lise düzeyinde %50 iken, ortaokul düzeyinde %35 düzeyindedir. Hem lise hem de ortaokul düzeyinde kız öğrencilerin sosyal medya bağımlılığı riskinin erkeklere göre daha yüksek olduğu ve lise düzeyinde bu farkın daha belirgin bir hal aldığı gözlemlenmiştir. Özellikle kız öğrenciler arasında sosyal medya bağımlılığı riskinin daha yüksek olması, bu konuda daha spesifik önlemler alınması gerektiğini göstermektedir. İnternet bağımlılığında olduğu gibi bu sonuçlar, özellikle lise düzeyindeki kız öğrencilerin sosyal medya kullanım alışkanlıklarına daha özel bir odaklanma ve bilinçli yönlendirme ihtiyacını göstermektedir.

İnternet ve sosyal medyada aktif, zamanının önemli bir kısmını dijital oyun oynayarak geçiren, teknolojinin içine doğmuş ve teknolojiyi aktif bir şekilde kullanan, literatürde dijital yerliler olarak adlandırılan ve Z kuşağı içinde yer alan ortaokul ve lise öğrencilerinin, internet, sosyal medya ve dijital oyunlar gibi uyaran faktörlerin çok olduğu günümüzde mutluluk durumları da değişkenlik göstermektedir. Ortaokul öğrencilerinin genel olarak mutluluk düzeyleri, lise öğrencilerine göre daha yüksek olarak gözlemlenmiştir. Toplamda lise öğrencilerinin ortaokul öğrencilerine göre daha mutsuz olması dikkat çekicidir. Özellikle lisedeki kız öğrencilerin önemli bir oranının mutsuz olduğu ön plana çıktığı görülse de toplamda lise öğrencilerinin dörtte biri kendisini mutsuz hissetmektedir. Bu durum, öğrencilerin mutluluk ve mutsuzluklarında internet, sosyal medya ve dijital oyunlar gibi teknolojik faktörlerin etkili olabileceğini göstermesi açısından dikkat çekicidir. Daha yüksek mutluluk düzeylerine sahip ortaokul öğrencilerinin duygusal refahlarının olumlu olması, lise düzeyindeki öğrenciler arasında mutluluk düzeylerinin çeşitlilik göstermesi gençlerin duygusal durumlarının kişisel, çevresel ve teknolojik faktörlere bağlı olarak değişebileceğini göstermesi açısından anlamlıdır. İnternet, sosyal medya ve dijital oyunlarla iç içe olan öğrenciler,



bu dijital platformlar üzerinden siber zorbalığa maruz kalabilmekte ve başkalarına siber zorbalık yapabilmektedir. Araştırma kapsamında, yüksek derecede siber zorbalığa maruz kalma oranının oldukça düşük olması dikkat çekicidir ve bu sonuç genel olarak nadir bir durumu işaret etmektedir. Bununla birlikte öğrencilerin %10'nun orta derece de olsa bir siber zorbalığa maruz kalmış olması, siber zorbalığın düşük dereceli olgularının daha yaygın olduğunu göstermesi açısından anlamlıdır. İnternet, sosyal medya ve dijital oyunlar gibi teknolojik üçgende zaman geçiren öğrenciler, bu uyarıcıların etkisi ve tadında bırakılmayan kullanımlar sebebiyle sıkıntı ve stres yaşayabilmektedirler. Araştırma, lise öğrencilerinin ortaokul öğrencilerine göre daha yüksek sıkıntı düzeyine sahip olduğunu göstermiştir. Her iki kademedeki öğrenciler arasında, kız öğrencilerin sıkıntı düzeylerinin erkek öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Lise kademesindeki öğrencilerin sıkıntı düzeylerinin ortaokul kademesindekilere göre daha yüksek olması, bu dönemdeki gençlerin daha fazla stresle karşılaştığını veya stresle başa çıkmada daha fazla zorluk yaşadıklarını düşündürmektedir. Lise düzeyinde kız öğrencilerin sıkıntı düzeylerinin erkek öğrencilere göre daha yüksek olması, bu dönemdeki kız öğrencilerin özellikle stresle başa çıkmada daha fazla zorluk yaşadığını göstermektedir. Bu sonuçlar, gençlerin sıkıntı düzeylerini anlamak, teknolojik faktörlerin bunda ne kadar etkili olduğunu ortaya koymak, araştırmacıların derinlemesine araştırması gereken bir başlık olarak durmaktadır. İnternet, dijital oyunlar ve sosyal medya üçgeni başta olmak üzere birçok uyaranla karşı karşıya kalan öğrenciler, bu uyaranların da etkisiyle yalnızlık yaşayabilmektedir. Nitekim araştırma, hem lise hem de ortaokul düzeyindeki öğrencilerinin azımsanmayacak oranda yalnızlık duygusu yaşadığını göstermektedir. Lise düzeyindeki öğrencilerde daha yüksek oranda görülen yalnızlık duygusu, her iki eğitim düzeyindeki kız öğrencilerde daha fazla oranda kendini göstermektedir. Lise düzeyindeki kız öğrencilerin yalnızlık duygularının erkek öğrencilere göre daha yüksek olması, bu dönemdeki kız öğrencilerin sosyal bağlantılarda daha fazla zorluk yaşadığına işaret etmesi açısından önemlidir.



## GİRİŞ

2019/2 sayılı Cumhurbaşkanlığı Genelgesi ile oluşturulan Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulu'nun 26 Ocak 2021 tarihli toplantısında alınan 2021/1 sayılı kararların 22. maddesinde **“Türkiye’de internet kullanım alışkanlıklarının ölçülmesine ilişkin çalışmaların yapılmasına”** karar verilmiş olup söz konusu karar için Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu “sorumlu kurum” olarak belirlenmiş ve bu çalışmayı yapmakla görevlendirilmiştir.

Bu görev kapsamında 2021 yılında 1.111 öğrenci (8-16 yaş grubu) ve bunların ebeveynleri ile **“Türkiye’deki Çocukların ve Ebeveynlerin Bilinçli ve Güvenli İnternet Kullanım Deneyim ve Alışkanlıkları”** araştırması yapılmış, araştırmanın sonuç raporu 8 Şubat 2022 Güvenli İnternet Gününde kamuoyu ile paylaşılmıştır. Aynı araştırma 2022 yılı içerisinde 10.475 (8-16 yaş grubu) öğrenci ve bunların ebeveynleri ile tekrar yapılmış ve araştırmanın sonuç raporu 7 Şubat 2023 Güvenli İnternet Gününde kamuoyu ile paylaşılmıştır.

Sağlık Bakanlığınca oluşturulan ve 2019-2023 yıllarını kapsayan Davranışsal Bağımlılıklar ile Mücadele Ulusal Strateji Belgesi ve Eylem Planı'nın 4. İnisiyatifinde **“Bilişim teknolojilerinin, internetin, sosyal medyanın aşırı ve zararlı kullanımını önleme konusunda ülke genelinde bilimsel kapasitenin arttırılması”** eylemi yer almaktadır. Bu eylemin 4.2. maddesinde **“Bilişim teknolojilerinin, internetin ve sosyal medyanın aşırı ve zararlı kullanımı konusunda saha çalışmalarının yapılması”** faaliyeti için Kurumumuz işbirliği yapılacak kurum olarak yer almaktadır.

Dünya Sağlık Örgütü, bilgisayar oyun bağımlılığını ruhsal sağlık problemi kategorisinde değerlendirmektedir. Bilgisayar oyunları dahil dijital oyunlar internet kullanım alışkanlıkları içerisinde önemli bir yer tutmaktadır. Konunun önemine binaen Kurumumuz, 2023 yılı içinde de Muş Alparslan Üniversitesi ve Milli Eğitim Bakanlığı ile işbirliği içinde bu araştırmayı gerçekleştirmiştir.

**“Türkiye’deki Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları”** başlıklı araştırmanın hedefi; Türkiye genelindeki ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama durumlarının ortaya konulmasıdır. Bu genel hedef doğrultusunda ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama durumlarını etkileyen değişkenlerin ortaya konması da amaçlanmıştır.

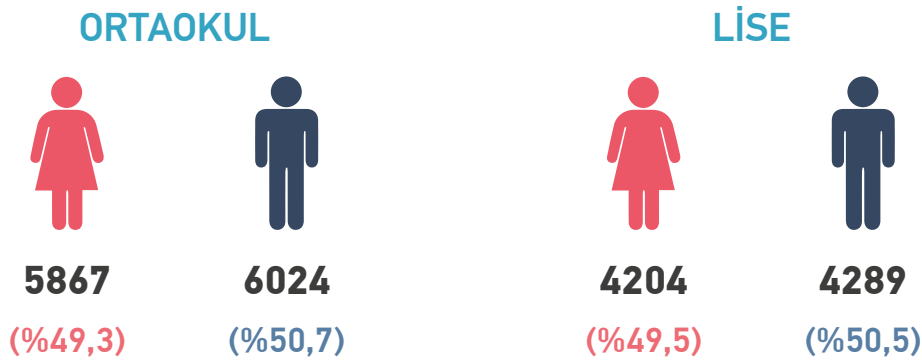
Yürütücülüğünü Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumundan Dr. Şahin BAYZAN'ın ve Dr. Abdulkerim GÜN'ün yaptığı projede Muş Alparslan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Bölümü Ölçme Değerlendirme Anabilim dalı öğretim üyelerinden Dr. Öğr. Üyesi Fuat ELKONCA ve Öğretim Teknolojileri Anabilim Dalı öğretim üyelerinden Dr. Öğr. Üyesi Fatih YAMAN araştırmacı olarak görev almıştır.

## YÖNTEM

Bu çalışmada ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarını incelemek amaçlandığı için araştırmanın türü tarama desenine göre tasarlanmıştır. Tarama araştırmaları geniş kitlelerin belirli özelliklerini ya da bir olguya yönelik görüşlerini belirlemek için sıklıkla tercih edilmektedir. Özellikle var olan bir durumun betimlenmesi, olduğu şekliyle incelenmesinin gerektiği durumlarda bu yöntemle başvurulmaktadır. Tarama araştırmalarında sıklıkla ölçek ve anketler kullanılarak çok sayıda katılımcıya ulaşmak hedeflenmektedir (Büyüköztürk vd., 2014). Bu çalışmada da ülke geneli ortaokul ve lise öğrencilerini temsil eden yüksek sayıda örnekleme ulaşılmış ve veri toplama aracı olarak anket ve ölçekler kullanılmıştır. Araştırma kapsamında katılımcıların kişisel bilgilerine ait bulgular için frekans ( $f$ ) ve yüzde (%) raporlanmıştır. Ölçeklere ait betimsel bulgular amacıyla Aritmetik Ortalama ( $\bar{X}$ ) ve Standart Sapma ( $SS$ ) değerleri sunulmuştur. Ayrıca öğrencilerin bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla kümeleme analizi yapılarak her bir ölçek için norm çalışması yapılmıştır. Bu şekilde öğrencilerin bağımlılık düzeyleri detaylı bir şekilde sunulmuştur.

## KATILIMCILAR

2022-2023 eğitim öğretim döneminin ilk yarıyılında Türkiye genelinden ortaokul ve lise düzeyinde öğrenim gören öğrencilerden veri toplama işlemi gerçekleştirilmiştir. Toplam 28.096 öğrenciye ulaşılmış ve öğrencilerden 7.602'si telefonda, tablette ya da bilgisayarda oyun oynamadığını belirttiği için çalışmaya katılmamıştır. Çalışma kapsamında ortaokul düzeyinde 11.891 öğrenci oyun oynadığını belirterek çalışmaya katılırken; lise düzeyinde ise 8.493 öğrenci çalışmaya katılmıştır.



Şekil 1. Katılımcıların cinsiyet dağılımı

Çalışma kapsamında 20384 çocuğa ulaşılmıştır. Bu çocukların 10071'i (%41,3) kadın iken 10313'ü (%58,7) erkektir. Ortaokul ve lise bağlamında cinsiyet dağılımlarına baktığında ise erkeklerin çoğunlukta olduğu görülmektedir. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) tarafından yayınlanan İstatistiklerle Kadın, 2022 raporu incelendiğinde 10-14 yaş grubundaki çocukların cinsiyet bağlamında oranları erkeklerde %51,3 iken kadın-

larda 48.7'dir. Belirtilen yaş grubu ortaokul düzeyindeki öğrencilere karşılık gelmektedir. 15-19 yaş aralığındaki oran incelendiğinde erkeklerin oranı %51,37 iken kadınlarda %48,63'tür. Çalışma kapsamında ulaşılan ortaokul ve lise öğrencilerinin cinsiyet bağlamında dağılımı TÜİK verilerine paralel şekilde olduğu söylenebilir.

Ulaşılan öğrencilerin sınıf düzeyinde dağılımları Tablo 1'de görüldüğü gibidir.

Tablo 1. Katılımcıların sınıf düzeyinde dağılımı

ORTAOKUL		LİSE	
5. sınıf	3243 (%27,3)	9. sınıf	3027 (%35,6)
6. sınıf	3804 (%32)	10. sınıf	2421 (%28,5)
7. sınıf	2665 (%22,4)	11. sınıf	1972 (%23,2)
8. sınıf	2179 (%18,3)	12. sınıf	1073 (%12,6)

Çalışma kapsamında her sınıf düzeyinden eşit oranda katılımcıya ulaşılmaya çalışılmıştır. Ancak hem ortaokul hem de lise düzeyinde son sınıf öğrencilerinde sınav kaygısından dolayı bu düzeydeki öğrencilere ulaşım zordur.

Ortaokul ve lise düzeyinde çalışmaya katılan katılımcıların yaş dağılımları Tablo 2'de görüldüğü gibidir.

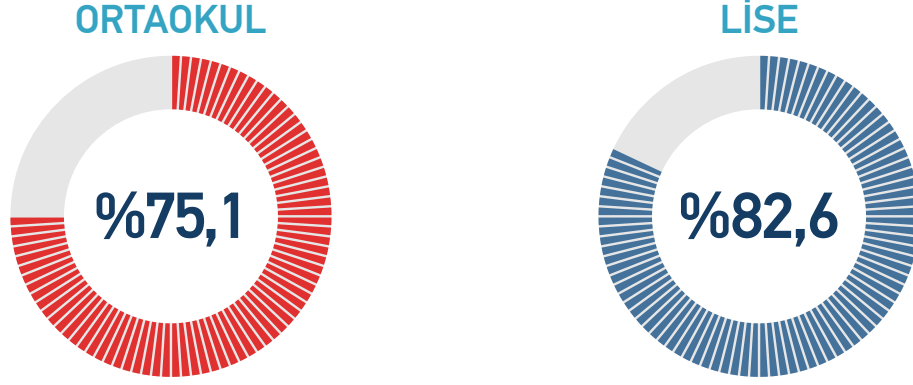
Tablo 2. Katılımcıların yaş dağılımı

ORTAOKUL		LİSE	
9 yaş	44 (%0,4)	13 yaş	211 (%2,5)
10 yaş	1821 (%15,3)	14 yaş	2292 (%27)
11 yaş	3369 (%28,3)	15 yaş	2585 (%30,4)
12 yaş	3523 (%29,6)	16 yaş	1838 (%21,6)
13 yaş	2421 (%20,4)	17 yaş	1286 (%15,1)
14 yaş	675 (%5,7)	18 yaş	258 (%3)
15 yaş	38 (%0,3)	19 yaş	23 (%0,3)

Okula başlama yaşı 72 aya karşılık gelen 6 yaş ve sonrası olarak düşünüldüğünde ortaokul düzeyindeki öğrencilerin yaş aralığının 10-13 olması beklenmektedir. Tablo 2 incelendiğinde 10-13 yaş arasında yoğunlaşmanın olduğu ve 9, 14 ve 15 yaşındaki öğrencilerin de oranları az da olsa bulunduğu görülmektedir. Lise düzeyi için de 14-17 yaş aralığının olması beklenmektedir. Çalışma kapsamında ulaşılan lise öğrencileri-

nin yaşlarının belirtilen aralıkta yoğunlaştığı ancak 13,18 ve 19 yaşındaki öğrencilerin de oranları az da olsa bulunduğu belirlenmiştir.

Katılımcılara kendilerine ait odalarının olup olmadığı sorulmuş ve buna ilişkin veriler de Şekil 2'de görüldüğü gibi ortaya çıkmıştır.



Şekil 2. Katılımcıların kendine ait oda sahiplikleri

Çalışmaya katılan öğrencilerin kendisine ait odasının olma oranı lise düzeyinde daha fazladır.

## VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Çalışma kapsamında kullanılan veri toplama aracı yedi bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde öğrencilerin telefonda, tablette ya da bilgisayarda oyun oynama durumlarını soran bir soru yer almaktadır. Bu soru ile oyun oynamayan öğrencilerin çalışmaya dahil edilmemesi ve sonraki bölümleri görmemesi sağlanmıştır. İkinci bölümde katılımcıların demografik bilgilerinin alındığı 11 soru yer almaktadır. Üçüncü bölümde Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği; dördüncü bölümde Taş (2019) tarafından geliştirilen Ergenler için İnternet Bağımlılığı Ölçeği ile Demirci (2019) tarafından Türkçe'ye uyarlanan Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği; beşinci bölümde Işık ve Üzbe Atalay (2019) tarafından geliştirilen Ergen Mutluluk Ölçeği; altıncı bölümde Eraslan Çapan, Bakioğlu ve Kırteke (2020) tarafından Türkçe'ye uyarlanan Siber Zorbalık Ölçeği ve yedinci bölümde ise Akgün, Sevim, Ekşi ve Ekşi (2020) tarafından Türkçe'ye uyarlanan Ergenlerde Sıkıntı-Östres Ölçeği ile Çelikbaş ve Tatar (2021) tarafından geliştirilen Yalnızlık Ölçeği yer almaktadır. Kullanılan ölçeklere ilişkin yazarlardan gerekli izinler alınmış olup ölçeklerin özellikleri aşağıdaki gibidir.

### Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

24 maddeden oluşan ölçek 5'li Likert (5: Her zaman, 4: Çoğu zaman, 3: Bazen, 2: Nareden, 1: Hiçbir zaman) yapısıdır. Ölçek dört faktörlüdür. Bunlar; Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma, Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer, Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi, Yoksunluğun

Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma'dır. Ölçekteki maddelerin toplam varyansın % 47.953' ünü açıkladığı belirtilmektedir. Ölçeğin uyum indeks değerleri sırasıyla;  $X^2/sd$ : 1.48, RMSEA: 0.05, PGFI: 0.68, PNFI: 0.77, GFI=0.85, AGFI=0.87, IFI: 0.95, NFI: 0.91, CFI=0.95 olarak bulunmuştur. Ölçeğin bütünü için Croanbach Alpha iç tutarlık katsayısı .90 iken, birinci alt faktör değeri .78, ikinci faktör .81, üçüncü faktör .76 ve dördüncü faktör ise .67 dir.

### Ergenler için İnternet Bağımlılığı Ölçeği

9 maddeden oluşan ölçek 5'li Likert (1: Hiçbir Zaman, 2: Nadir Olarak, 3: Bazen, 4: Sık Sık, 5: Her Zaman) yapıdadır. Ölçek tek faktörlü yapıya sahiptir. Ölçeğe ilişkin varyansın yaklaşık %40'ını (%39.901) açıkladığı belirlenmiştir. Ölçeğin KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) değeri .820, Barlett's Sphericity testi  $x^2= 850,521$ ,  $p=.000$  olarak belirtilmektedir. Ölçek maddelerinin faktör ortak varyanslarının .300-.500, madde faktör yüklerinin .548-.707 aralığında olduğu tespit edilmiştir. DFA sonu elde edilen uyum indekslerinin  $X^2/sd = 1.984$ , RMR=.028, GFI=.95, AGFI=.91, CFI=.93, RMSEA= .068 şeklindedir. Ölçek madde toplam korelasyonun .427-.587 aralığında yer aldığı, bir ay arayla yapılan test tekrar test korelasyon katsayısı  $r= .72$ , Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısının .81 olduğu belirtilmektedir.

### Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği

6 maddeden oluşan ölçek 5'li Likert (1: Çok nadir, 2: Nadir, 3: Bazen, 4: Sıkça, 5: Oldukça sık) yapıdadır. Ölçek tek faktörlü yapıya sahiptir. Ölçeğin iç tutarlılık güvenilirlik katsayısı, AFA örnekleminde 0.83, DFA örnekleminde 0.82, ölçüt bağıntılı geçerlilik örnekleminde 0.82, test tekrar test ilk uygulama örnekleminde 0.84, ikinci uygulama örnekleminde 0.83, çalışan örnekleminde 0.80 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin üç hafta arayla 51 katılımcıya yeniden uygulanmasından elde edilen test-tekrar test güvenilirlik katsayısı 0.83 olarak belirlenmiştir.

### Ergen Mutluluk Ölçeği

15 maddeden oluşan ölçek 5'li Likert (1: Hiç katılmıyorum, 2: Çoğunlukla katılmıyorum, 3: Biraz katılıyorum, 4: Çoğunlukla katılıyorum, 5: Tamamen katılıyorum) yapıdadır. Ölçeğin uyum indeksleri RMSEA = .06, SRMR = .03 GFI = .93, NFI= .97, CFI = .98 ve AGFI = .91 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin Croanbach alpha güvenilirliği ( $r= .92$ ,  $p<.00$ ) olarak belirtilirken, DFA çalışmasının yapıldığı grubun verileri üzerinde yapılan analizlerde Cra güvenilirliği ( $r= .91$ ,  $p<.00$ ) olarak belirtilmiştir.

### Siber Zorbalık Ölçeği

14 maddeden oluşan ölçek 4'lü Likert (1: Asla, 2: Bazen, 3: Birçok kez, 4: Her zaman) yapıdadır. Siber zorbalık ölçeği Garaigordobil (2015) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek ergenlerin siber zorbalık düzeylerini zorba, mağdur ve gözlemci rollerinde ayrı ayrı ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçek içerisinde zorba, kurban ve mağdur rollerine

yönelik üç ayrı form şeklinde hazırlanmış, her formda soru kökü aynı olan 15 sorudan oluşmaktadır. Ölçeğin uyum indeksleri  $GFI=.92$ ,  $CFI=.91$ ,  $SRMR=.05$  ve  $\chi^2/df =1.28$ ,  $RMSEA=.056$  olarak bulunmuştur. Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı mağdur için  $.88$ , zorba için  $.90$  ve gözlemci için  $.93$  olarak bulunmuştur. Yapılan tüm işlemler sonucunda Siber zorbalık ölçeği Türkçe formunun geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu ve araştırmalarda kullanılabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışma kapsamında bu ölçeğin mağdur formu kullanılmıştır.

### Ergenlerde Sıkıntı-Östres Ölçeği

10 maddeden oluşan ölçek 5'li Likert (0-4, Hiç-Biraz-Çok) yapıdadır. Ölçek dört faktörlüdür. Bunlar; Sıkıntı ve Östres (Yapıcı-Olumlu Stres)'tir. Ölçek puanı hesaplanırken her maddeye karşılık gelen iki alt ölçek bazında toplanarak değerlendirilmektedir. ESÖÖ-Sıkıntı Toplam (2, 5, 6, 7, 10) ve ESÖÖ-Östres Toplam (1, 3, 4, 8, 9). Sıkıntı ve Östres boyutundan alınan puanlar 0-20 arasında değişmektedir. Ölçekten toplam puan alınamamaktadır. Ölçeğin hesaplanan uyum indeksleri değerleri  $\chi^2/sd=3,43$ ,  $RMSEA=.079$ ,  $CFI=.941$ ,  $TLI=.922$ ,  $NFI=.919$  şeklindedir. İç tutarlılık analizi sonucunda güvenilirlik Cronbach alpha katsayısı ESÖÖ-Sıkıntı alt boyutu için  $.81$ , ESÖÖ-Östres alt boyutu için ise  $.84$ 'tür.

### Yalnızlık Ölçeği

14 maddeden oluşan ölçek 3'lü Likert (1: Beni hiç tanımlamıyor, 2: Beni biraz tanımlıyor, 3: Beni iyi tanımlıyor) yapıdadır. Yalnızlık Ölçeği için Cronbach Alfa iç tutarlılık güvenilirlik katsayısı  $0,88$  olarak belirtilmiştir. Ölçekte yer alan maddelerin madde-ölçek toplam puan korelasyonları ise  $0,35$  ile  $0,72$  arasındadır. 14 maddenin toplam puanı alınarak hesaplanmakta ve ölçekten alınan yüksek puan yalnızlık algısının yüksek olduğunu göstermektedir.

## VERİ TOPLAMA SÜRECİ

Veri toplama sürecine geçmeden önce Muş Alparslan Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'ndan 30.05.2022 tarih ve 0.05.2022-51111 sayılı karar ile etik kurul izni alınmıştır. Etik kurul izninden sonra Millî Eğitim Bakanlığı'ndan Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik (Ayse) izni alınmıştır. Gerekli izinler alındıktan sonra veri toplama aracı Google Formlar'da düzenlenmiş Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı İl Millî Eğitim Müdürlükleri'ne form bağlantısı 2022-2023 eğitim öğretim döneminin güz yarılında paylaşılmıştır. Veri toplama süreci güz yarılında tamamlanmıştır.

## I.BÖLÜM

### DEMOGRAFİK BULGULAR

Bu bölümde çalışmaya ait katılımcılara ilişkin demografik verilerin bulgularına yer verilmiştir.

#### Anne ve Babaların Eğitim Durumları

Çalışmaya katılan öğrencilere anne ve babalarının eğitim durumları sorulmuş ve Tablo 3'teki gibi bir sonuç ortaya çıkmıştır.

Tablo 3. Anne ve babaların eğitim durumları

EĞİTİM DÜZEYİ	ORTAOKUL		LİSE	
	Anne	Baba	Anne	Baba
Okuma yazma biliyor	648 (%5,4)	408 (%3,4)	252 (%3)	88 (%1)
İlkokul	2769 (%23,3)	1795 (%15,1)	2259 (%26,6)	1412 (%16,6)
Ortaokul	2450 (%20,6)	2039 (%17,1)	1270 (%15)	1347 (%15,9)
Lise	3659 (%30,8)	4212 (%35,4)	2689 (%31,7)	2775 (%32,7)
Lisans	1815 (%15,3)	2375 (%20)	1510 (%17,8)	2028 (%23,9)
Yüksek Lisans	475 (%4)	921 (%7,7)	428 (%5)	712 (%8,4)
Doktora	75 (%,6)	141 (%1,2)	85 (%1)	131 (%1,5)
<b>Toplam</b>	<b>11891 (%100)</b>	<b>11891 (%100)</b>	<b>8493 (%100)</b>	<b>8493 (%100)</b>

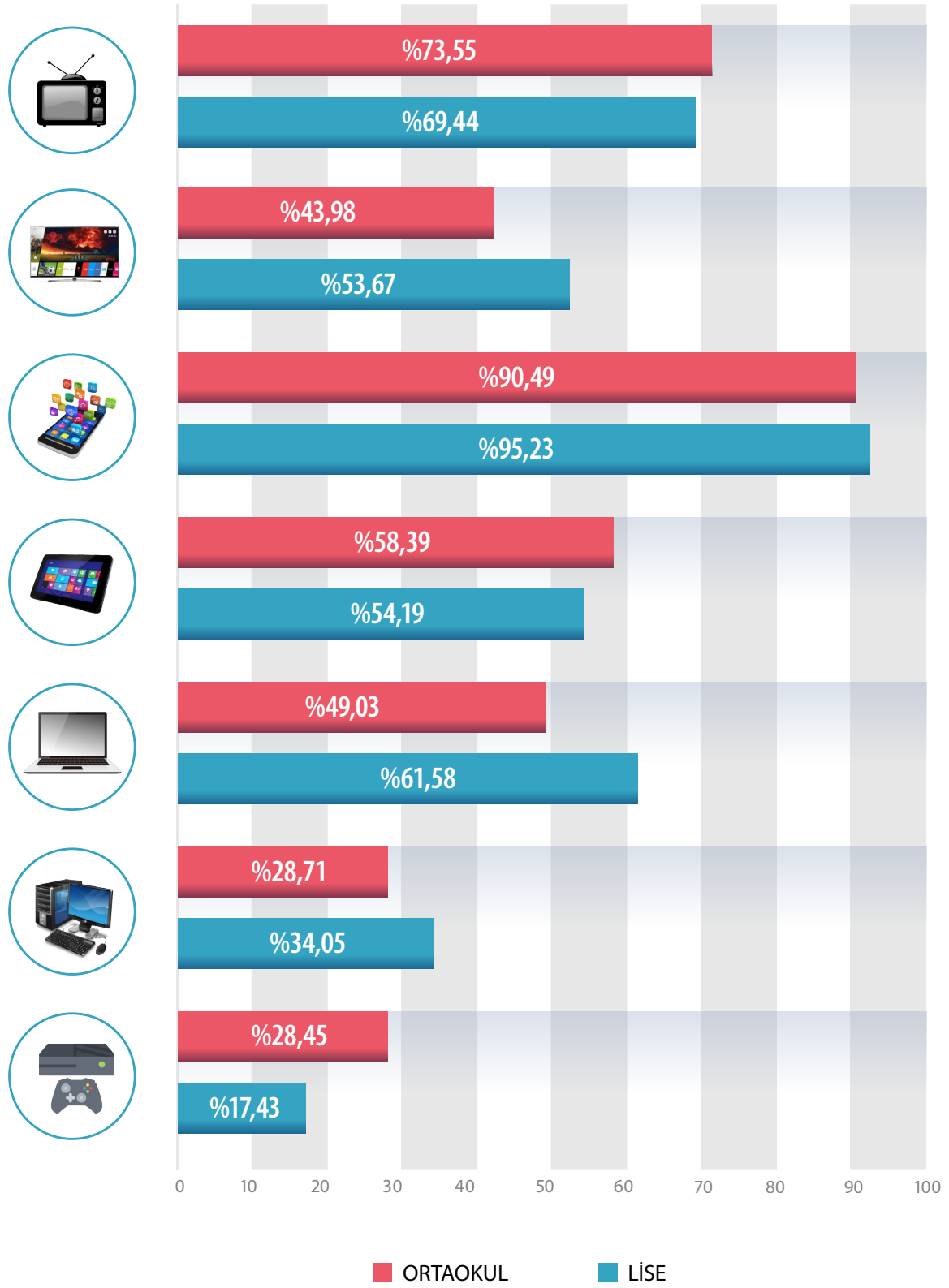
Çalışmaya katılan öğrencilerin ebeveynlerinin eğitim durumlarına bakıldığında çoğunluğunun ortaokul veya lise düzeyinde eğitim aldığı söylenebilir. Lisansüstü bağlamda eğitimin her grup bağlamında %10'un altında olduğu görülmektedir. Lisans seviyesinde eğitime sahip ebeveynlerin oranının da her grupta %15'in üzerinde olduğu belirlenmiştir.

#### Teknolojik Araç Sahiplikleri

Ortaokul ve lise öğrencilerinin evlerinde bulunan teknolojik araçlara ilişkin bilgiler Şekil 3'teki gibidir.



TÜRKİYE'DEKİ ORTAOKUL VE LİSE ÖĞRENCİLERİNİN  
DİJİTAL OYUN OYNAMA ALIŞKANLIKLARI



Şekil 3. Ortaokul ve lise öğrencilerinin evde sahip oldukları teknolojik araçlar

Çalışmaya katılan öğrencilerin evlerinde sahip oldukları teknolojik araçlar sırasıyla akıllı telefon, televizyon, tablet ve diz üstü bilgisayar şeklinde sıralanabilmektedir. Akıllı telefonların oranına bakıldığında hemen hemen her evde olduğu rahatlıkla söylenebilmektedir. Bu oran TÜİK Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2023 raporundaki İnternete erişim imkânı olan hane oranı olan %95,5 ile hemen hemen aynıdır. Akıllı telefonlarda internet bağlantısı olması bu yorumu yapmaya imkân sunmaktadır. Çocukların dijital oyun oynayabileceği teknolojik araçların evlerde bulunma oranları %15'in üzerinde olup akıllı telefon, tablet ve dizüstü bilgisayar bağlamında %50'nin üzerindedir. Bu üç cihaz çocukların ne tür dijital oyunlar oynadıklarını kontrol açısından süreci zorlaştırabilmektedir. Çünkü mobil diye açıklanabilecek çocuklar bütün aile üyelerinin bulunduğu ortamın dışında oyunlar oynayabilmektedir. Masaüstü bilgisayar ve oyun konsolu oranları incelendiğinde oranları diğer teknolojik araçlara göre azdır.

## Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Haftaiçi ve Haftasonu Dijital Oyun Oynama Süresi

Çalışmaya katılan öğrencilerin haftaiçi ve haftasonu dijital oyun oynama sürelerine ilişkin veriler Tablo 4'te görüldüğü gibidir.

Tablo 4. Öğrencilerin haftaiçi-haftasonu oyun oynama durumları

SÜRE	ORTAOKUL		LİSE	
	Haftaiçi	Haftasonu	Haftaiçi	Haftasonu
0-1 saat	5227 (%44)	2925 (%24,6)	2655(%31,3)	1514 (%17,8)
2-3 saat	4410 (%37,1)	4913 (%41,3)	3351(%39,5)	2654 (%31,2)
4-5 saat	1395 (%11,7)	2500 (%21)	1510(%17,8)	2419 (%28,5)
6 saat ve üzeri	859 (%7,2)	1553 (%13,1)	977(%11,5)	1906 (%22,4)

Tablo 4 incelendiğinde haftaiçi 0-3 saat aralığında dijital oyun oynayan öğrencilerin oranı %65'in üzerindedir. Okul sonrasında evde kalan vakit düşünüldüğünde 0-3 saat dijital oyun oynama süresi yüksek bir orandır. Ortaokul ve lise düzeyi bağlamda haftaiçi ve haftasonu karşılaştırması yapıldığında haftasonu dijital oyun oynama süreleri artmaktadır. Ortaokul ve lise düzeyleri karşılaştırıldığında 4 saat ve üzeri dijital oyun oynama oranları hem haftaiçi hem de haftasonu lise düzeyinde daha fazladır.

## Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Oynadıkları Oyunların Türleri

Çalışma kapsamında ortaokul ve lise öğrencilerine oynadıkları oyunlar sorulmuştur. Verilen oyunlar Pegi sınıflamasına göre seçilmiş ve diğer seçeneği ile öğrencilerden belirtilen oyunlar dışındaki oyunların bilgileri de toplanmıştır. Pegi sınıflamasına ilişkin bilgiler aşağıda görüldüğü gibidir.

PEGİ SINIFLAMASI	AÇIKLAMASI
	PEGİ 3 derecesine sahip oyunların içerikleri her yaş grubu için uygun görülmektedir. Oyun, küçük çocukları korkutabilecek herhangi bir ses veya resim içermemektedir. Çok hafif bir şiddet biçimi (komik bir bağlamda veya çocuksu bir ortamda) kabul edilmektedir. Hiçbir kötü dil duyulmamaktadır.
	Küçük çocukları korkutabilecek sahnelere veya seslere sahip oyun içerikleri bu kategoriye girmektedir. PEGI 7 derecesine sahip bir oyun için çok hafif şiddet biçimleri (ima edilen, ayrıntılı olmayan veya gerçekçi olmayan şiddet) kabul edilmektedir.
	Fantastik karakterlere yönelik şiddeti biraz daha grafik nitelikte veya insan benzeri karakterlere yönelik gerçekçi olmayan şiddeti gösteren video oyunları bu yaş kategorisine girmektedir. Cinsel imalar veya cinsel tavırlar mevcut olabilmekte, ancak bu kategorideki herhangi bir kötü dil hafif olmaktadır.
	Bu derecelendirme, şiddetin (veya cinsel aktivitenin) tasviri gerçek hayatta beklendiği gibi görünen bir aşamaya ulaştığında uygulanmaktadır. PEGI 16 derecesine sahip oyunlarda kötü dil kullanımı daha aşırı olabilirken, tütün, alkol veya yasa dışı uyuşturucu kullanımı da mevcut olabilmektedir.
	Yetişkin sınıflandırması, şiddet düzeyi, kaba şiddet, görünüşte sebepsiz öldürme veya savunmasız karakterlere yönelik şiddet tasviri haline geldiği bir aşamaya ulaştığında uygulanır. Yasadışı uyuşturucu kullanımının ve kumar simülasyonunun ve açık cinsel aktivitenin güzelleştirilmesi de bu yaş kategorisine girmektedir.

Ortaokul ve lise öğrencilerinin oynadıkları oyunlar yukarıda belirtilen Pegi sınıflandırmasına göre kategorilendirilmiş ve öğrencilerin oynadığı oyunların Pegi türlerinin oranları Tablo 5'te görüldüğü gibi elde edilmiştir.

Tablo 5. Öğrencilerin oynadıkları oyunların PEGI sınıflandırması oranları

PEGİ SINIFLANDIRMA	ORTAOKUL	LİSE
	%44,99	%47,53
	%30,88	%15,93
	%18,75	%34,48
	%14,55	%24,08
	%22,02	%33,23

Ortaokul ve lise öğrencilerinin oynadıkları oyun türleri çeşitlilik göstermektedir. Aynı öğrenci hem PEGI 3 hem PEGI 7 hem de PEGI 16 türündeki oyunu oynayabilmektedir. Tablo 5 incelendiğinde göze çarpan ilk detayın hem ortaokul hem de lise bağlamında öğrencilerin kendi yaş gruplarına ilişkin oyunları oynamadıkları olduğu söylenebilir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin oynadıkları oyunların çoğunluğu yaş grubuna uygun olmayan oyunlar olarak belirlenmiştir. Ortaokul (10-14 yaş) ve lise (14-18 yaş) düzeyi bağlamında ele alındığında PEGI 18 türündeki oyunları oynamayı tercih etme oranları yüksek olarak belirlenmiştir.

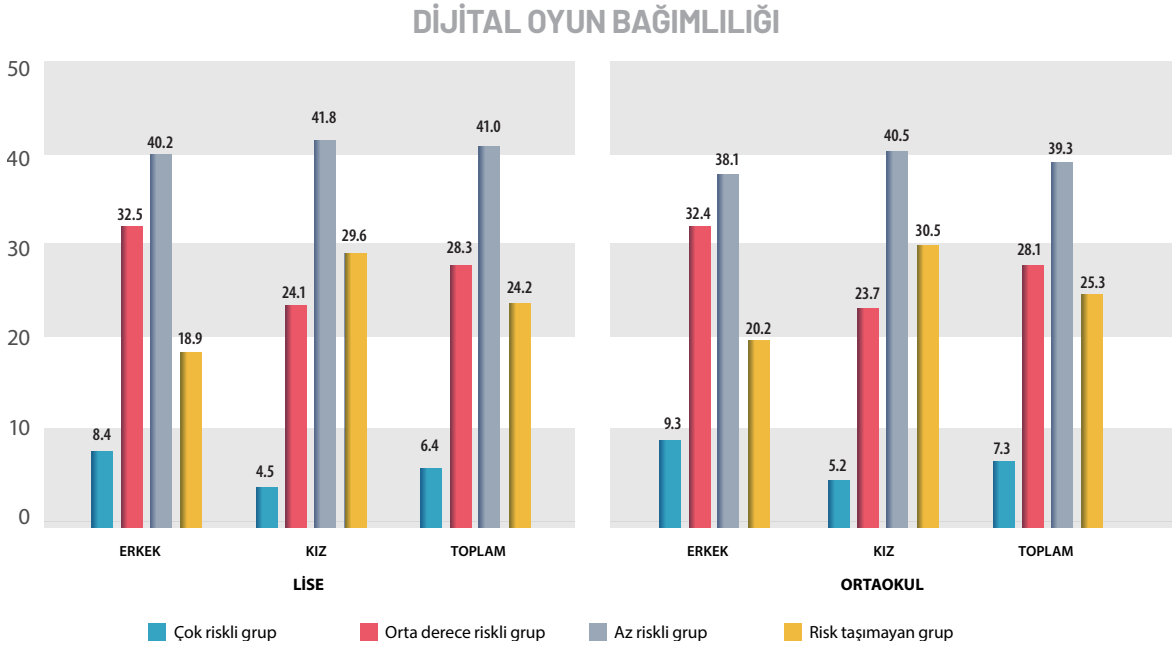
## II.BÖLÜM

### DİJİTAL OYUNLAR

Bu bölümde veri toplama sürecinde kullanılan Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Taş (2019) tarafından geliştirilen Ergenler için İnternet Bağımlılığı Ölçeği, Demirci (2019) tarafından Türkçe'ye uyarlanan Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği, Işık ve Üzbe Atalay (2019) tarafından geliştirilen Ergen Mutluluk Ölçeği, Eraslan Çapan, Bakioğlu ve Kırteke (2020) tarafından Türkçe'ye uyarlanan Siber Zorbalık Ölçeği, Akgün, Sevim, Ekşi ve Ekşi (2020) tarafından Türkçe'ye uyarlanan Ergenlerde Sıkıntı-Östres Ölçeği ve Çelikbaş ve Tatar (2021) tarafından geliştirilen Yalnızlık Ölçeği'nden elde edilen sonuçlar paylaşılmaktadır.

#### Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Durumları

Ortaokul ve lise düzeyindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı durumlarına ilişkin bilgiler Şekil 4'te görüldüğü gibidir.



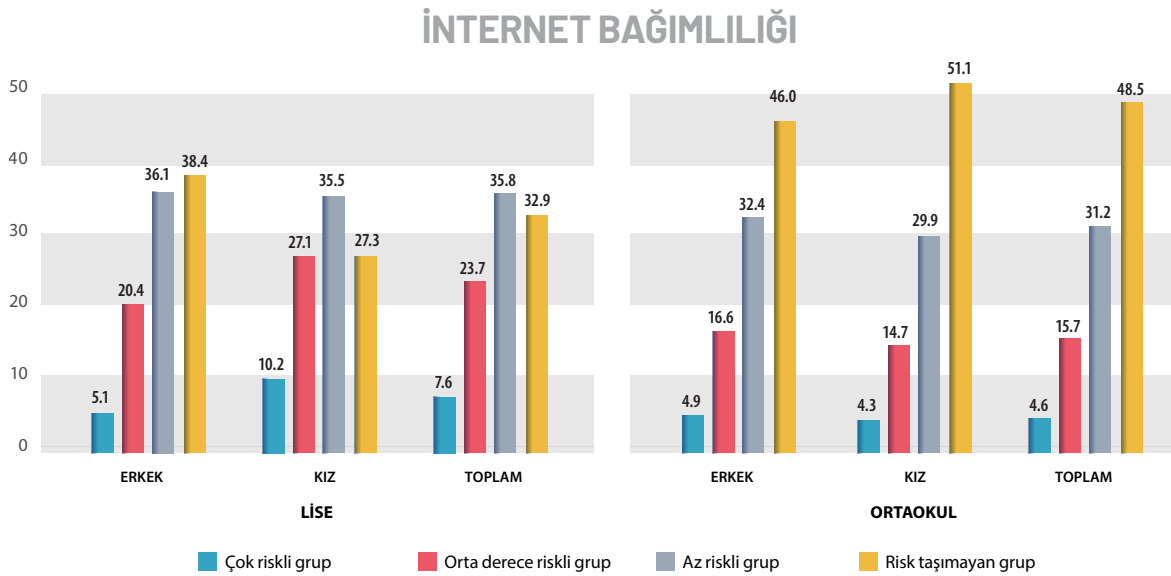
Şekil 4. Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri

Şekil 4'te görüldüğü üzere genel olarak lise ve ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeyleri birbirine yakındır. Lise düzeyi ele alındığında çok riskli (%6,4) ve orta derece riskli (28,3) grubun toplamının yaklaşık %35 düzeyinde olduğu görülmektedir. Benzer şekilde ortaokul öğrencilerinde de çok riskli (%7,3) ve orta derece riskli grubun (%28,1) yaklaşık %35 olduğu görülmektedir. Elde edilen sonuçlar ortaokul ve lise öğrencilerinde yaklaşık %35 düzeyinde oyun bağımlılığın ciddi bir risk oluşturduğunu göstermektedir. Sonuçlar cinsiyete göre ele alındığında lise grubunda çok riskli (%8,4) ve orta derece riskli (%32,5) erkeklerin oranı yaklaşık olarak %41 iken

çok riskli (%4,5) ve orta dereceli riskli (%24,1) grupta yer alan kızların oranı yaklaşık olarak %29 olarak elde edilmiştir. Ortaokul kademesinde benzer şekilde erkeklerin yaklaşık olarak %42'si çok riskli (%9,3) ve orta derece riskli (%32,4) gruptadır. Çok riskli (%5,2) ve orta dereceli riskli (%23,7) grupta yer alan kızların yaklaşık oranı ise %35'tir. Elde edilen sonuçlar lise ve ortaokul öğrencilerin oyun bağımlılığı risklerinin benzer olduğunu göstermektedir. Ancak özellikle hem lise hem ortaokul kademesinde erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı riski kız öğrencilere göre daha yüksek olarak elde edilmiştir.

## Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı Durumları

Ortaokul ve lise öğrencilerinin internet bağımlılığı durumları Şekil 5'te görüldüğü gibidir.



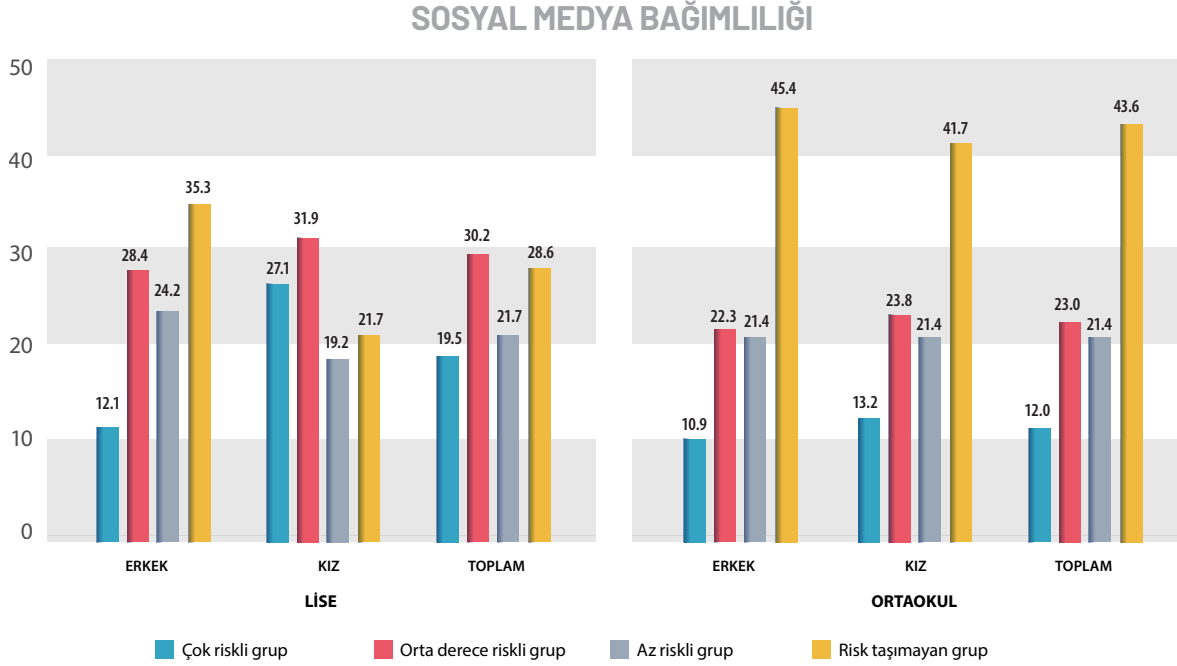
Şekil 5. Ortaokul ve lise öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı düzeyleri

Şekil 5'te görüldüğü üzere genel olarak lise öğrencilerinin internet bağımlılığı düzeyleri ortaokul öğrencilerinin internet bağımlılığı düzeylerinden daha yüksektir. Lise kademesi ele alındığında çok riskli (%7,6) ve orta derece riskli (%23,7) grubun toplamının yaklaşık %31 düzeyinde olduğu görülmektedir. Ortaokul öğrencilerinde ise çok riskli (%4,6) ve orta derece riskli grubun (%15,7) yaklaşık olarak %20 olduğu görülmektedir. Sonuçlar cinsiyete göre ele alındığında lise grubunda çok riskli (%5,1) ve orta derece riskli (%20,4) erkeklerin oranı yaklaşık olarak %26 iken çok riskli (%10,2) ve orta dereceli riskli (%27,1) grupta yer alan kızların oranı yaklaşık olarak %37 olarak elde edilmiştir. Ortaokul kademesinde benzer şekilde erkeklerin yaklaşık olarak %22'si çok riskli (%4,9) ve orta derece riskli (%16,6) gruptadır. Çok riskli (%4,3) ve orta dereceli riskli (%14,7) grupta yer alan kızların yaklaşık oranı ise %19'dur. Elde edilen sonuçlar lise grubunda yer öğrencilerin internet bağımlılığı riskinin ortaokul öğrencilerine göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Lise grubunda kızların internet

bağımlılığı riski erkeklere göre daha yüksek iken ortaokul grubunda kız ve erkek öğrencilerin bağımlılık riski benzerdir.

## Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Sosyal Medya Bağımlılığı Durumları

Ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılık durumlarına ilişkin veriler Şekil 6'da görüldüğü gibidir.



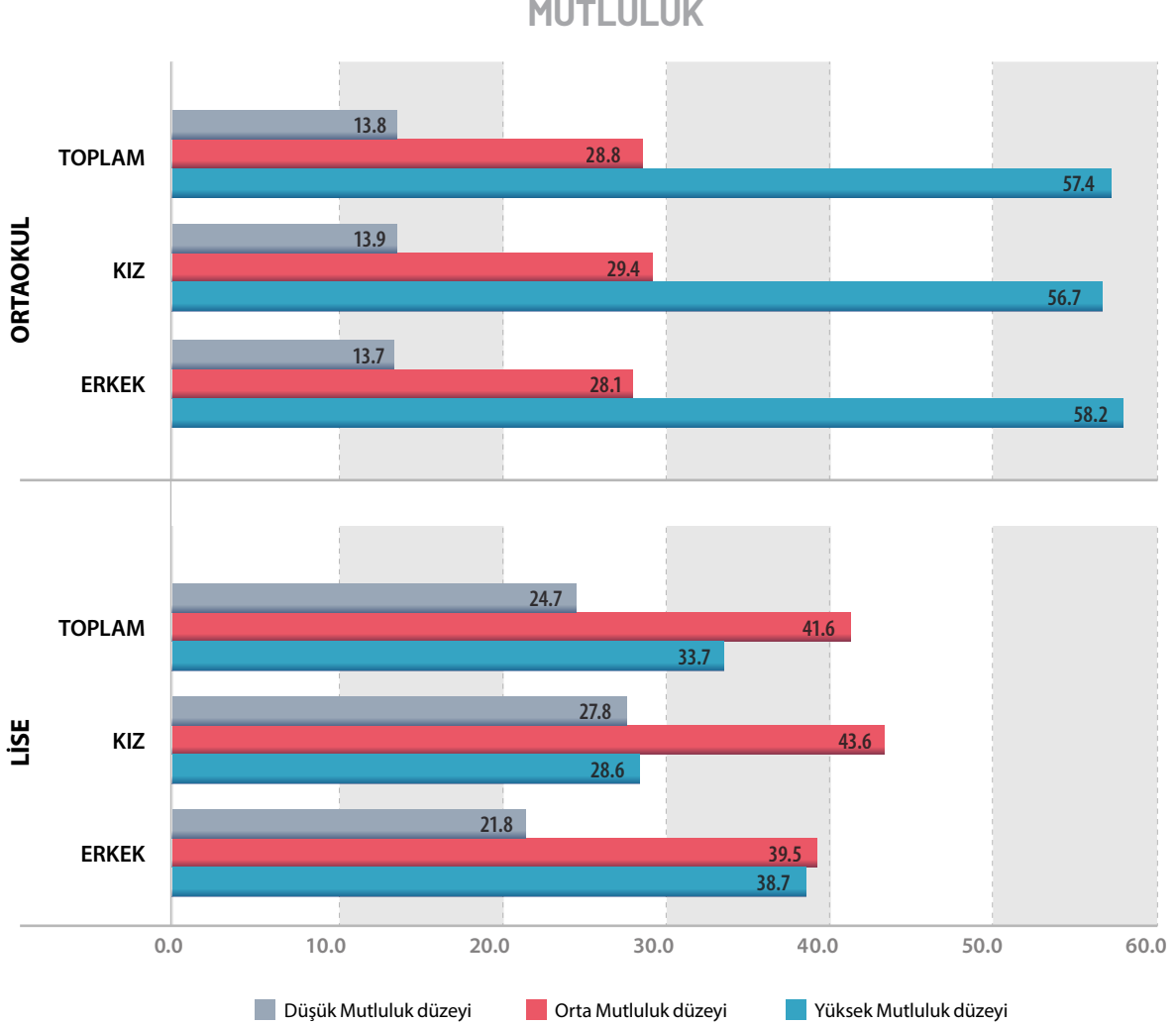
Şekil 6. Ortaokul ve lise öğrencilerinin Sosyal Medya Bağımlılığı düzeyleri

Şekil 6'da görüldüğü üzere lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı düzeyleri ortaokul öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı düzeylerinden daha yüksektir. Lise kademesi ele alındığında çok riskli (%19,5) ve orta derece riskli (%30,2) grubun toplamının yaklaşık %50 düzeyinde olduğu görülmektedir. Ortaokul öğrencilerinde ise çok riskli (%12,0) ve orta derece riskli grubun (%23,0) yaklaşık olarak %35 olduğu görülmektedir. Sonuçlar cinsiyete göre ele alındığında lise grubunda çok riskli (%12,1) ve orta derece riskli (%28,4) erkeklerin oranı yaklaşık olarak %40 iken çok riskli (%27,1) ve orta dereceli riskli (%31,9) grupta yer alan kızların oranı yaklaşık olarak %58 olarak elde edilmiştir. Ortaokul grubunda ise çok riskli (%10,9) ve orta derece riskli (%22,3) erkeklerin oranı yaklaşık olarak %33 iken çok riskli (%13,2) ve orta dereceli riskli (%23,8) grupta yer alan kızların oranı yaklaşık olarak %37 olarak elde edilmiştir. Elde edilen sonuçlar lise grubunda yer alan öğrencilerin sosyal medya bağımlılığı riskinin ortaokul öğrencilerine göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Hem lise grubunda hem de ortaokul kademesindeki kızların sosyal medya bağımlılığı riski erkeklere göre daha yüksek olarak elde edilmiştir.



## Ergenlerin Mutluluk Durumları

Ortaokul ve lise öğrencilerinin mutluluk durumlarına ilişkin bilgiler Şekil 7'de görüldüğü gibidir.

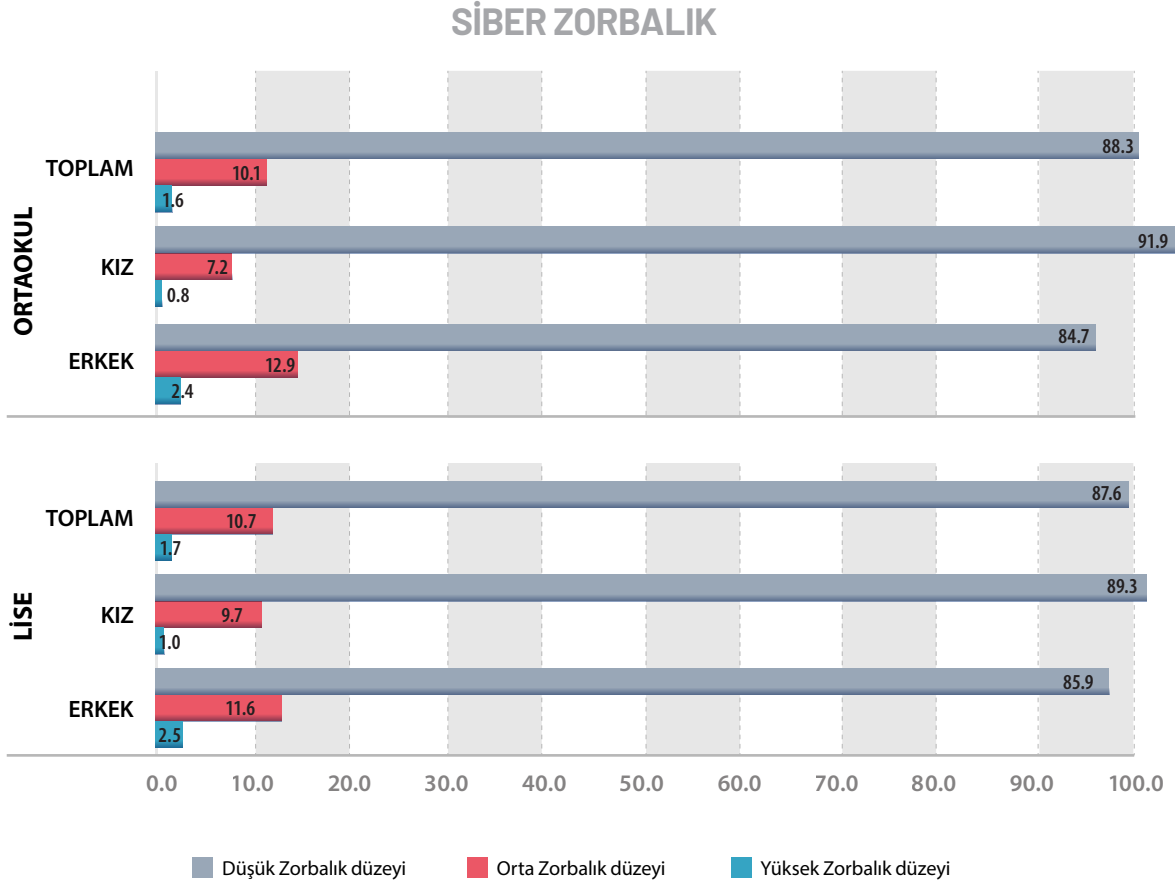


Şekil 7. Ortaokul ve lise öğrencilerinin Mutluluk düzeyleri

Şekil 7'de görüldüğü üzere ortaokul öğrencilerinin genel olarak mutluluk düzeyleri lise öğrencilerine göre daha yüksektir. Lise kademesi ele alındığında öğrencilerin %33,7'si yüksek derece mutlu olarak görmekte iken %34,7'si kendini mutlu görmemektedir. Ortaokul kademesinde ise öğrencilerin %57,4'ü kendini yüksek derece mutlu görmekte iken %13,8'i kendini mutlu görmemektedir. Sonuçlar cinsiyete göre ele alındığında lise kademesindeki erkeklerin %38,7'si kendini oldukça mutlu görmekte iken kızlarda ise bu oran %28,6 olarak elde edilmiştir. Ortaokul kademesinde ise hem erkeklerin (%58,2) hem de kızların (%56,7) yüksek mutluluk düzeyleri benzerdir. Elde edilen sonuçlar ortaokul kademesinde yer alan öğrencilerin mutluluk düzeylerinin lise öğrencilerine göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu sonuca ek olarak lise grubunda erkekler kızlara göre daha mutlu iken ortaokul grubunda mutluluk düzeyleri benzerdir.

## Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Siber Zorbaliğa Maruz Kalma Durumları

Ortaokul ve lise öğrencilerinin siber zorbalık bağlamında mağdur olma durumlarına ilişkin sonuçlar Şekil 8'de görüldüğü gibidir.

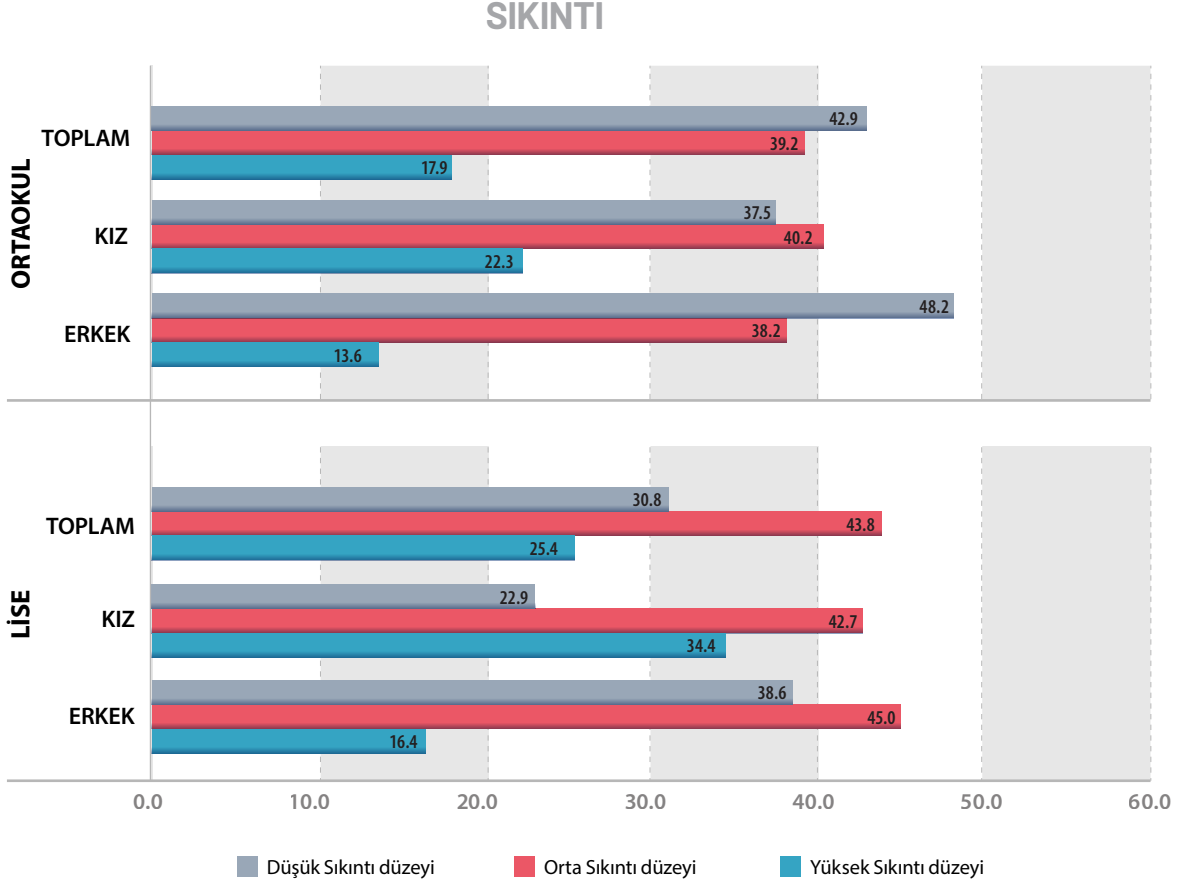


Şekil 8. Ortaokul ve lise öğrencilerinin Siber zorbalığa maruz kalma durumları

Şekil 8'de görüldüğü üzere ortaokul ve lise öğrencilerinin siber zorbalığa maruz kalma durumları genel olarak düşüktür. Hem lise hem de ortaokul kademesinde yer alan öğrencilerin yüksek derece zorbalık görme oranları yaklaşık %1,6 olarak elde edilmiştir. Ancak her iki grupta da erkekler (yaklaşık %2,5) kızlardan (yaklaşık %1) daha çok siber zorbalığa maruz kaldığını belirtmiştir. Ancak genel olarak öğrencilerin %10'u orta derecede de olsa bir siber zorbalığa maruz kaldığını belirtmiştir.

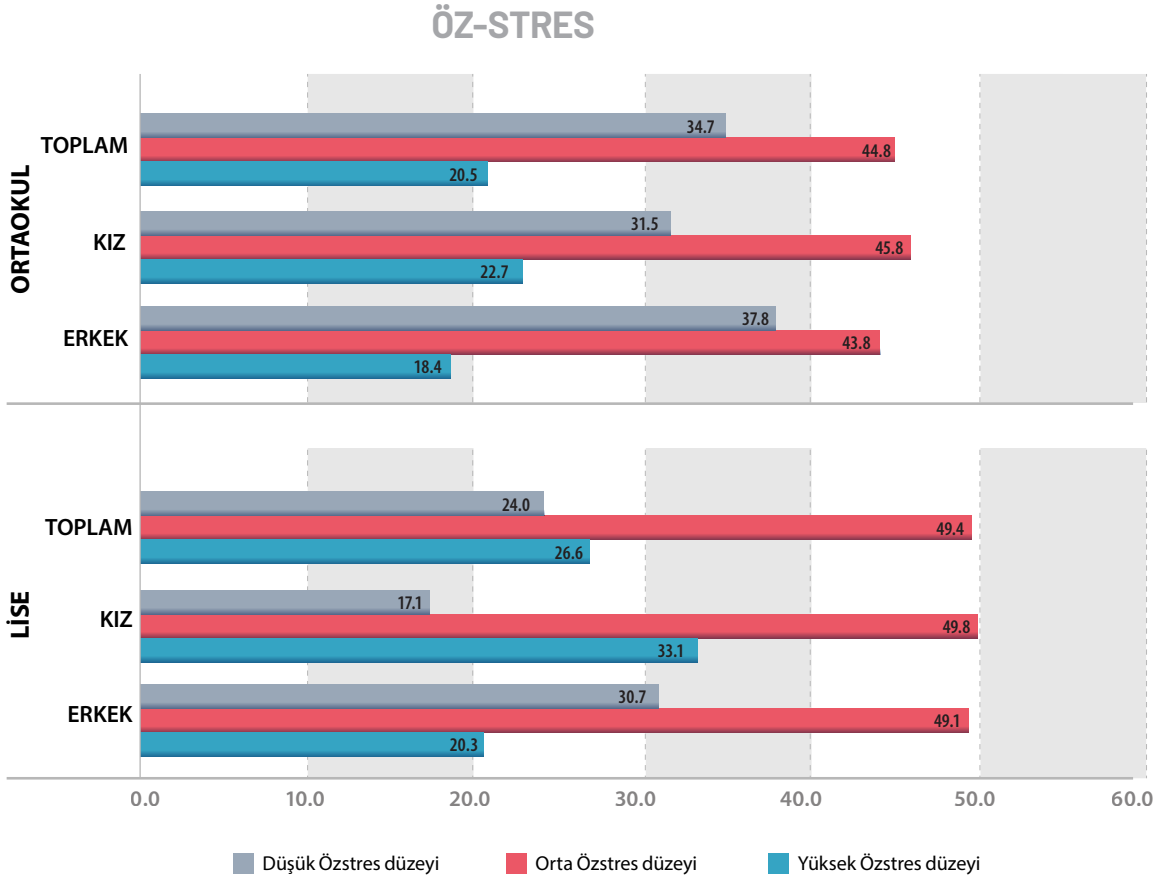
## Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Sıkıntı-Stres Durumları

Ortaokul ve lise öğrencilerinin sıkıntı durumlarına ilişkin sonuçlar Şekil 9'da görüldüğü gibidir.



Şekil 9. Ortaokul ve lise öğrencilerinin Sıkıntı düzeyleri

Şekil 9'da görüldüğü üzere lise kademesinde yer alan öğrencilerin %25,4'ü, ortaokul kademesinde yer alan öğrencilerin %17,9'u kendini oldukça sıkıntılı olarak tanımlamıştır. Cinsiyete göre sonuçlar dikkate alındığında lise kademesinde öğrenim gören kızların %34,4'ü kendini sıkıntılı olarak tanımlamışken erkeklerde bu oran %16,4'tür. Benzer şekilde ortaokul kademesinde kızların %22,3'ü kendini oldukça sıkıntılı olarak tanımlamışken erkeklerde bu oran %13,6 olarak elde edilmiştir. Elde edilen sonuçlar lise öğrencilerinde sıkıntı düzeylerinin ortaokul kademesindeki öğrencilere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu sonuca ek olarak hem lise hem de ortaokul grubunda kızların sıkıntı düzeyleri erkeklere göre daha yüksektir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin stres durumlarına ilişkin sonuçlar Şekil 10'da görüldüğü gibidir.

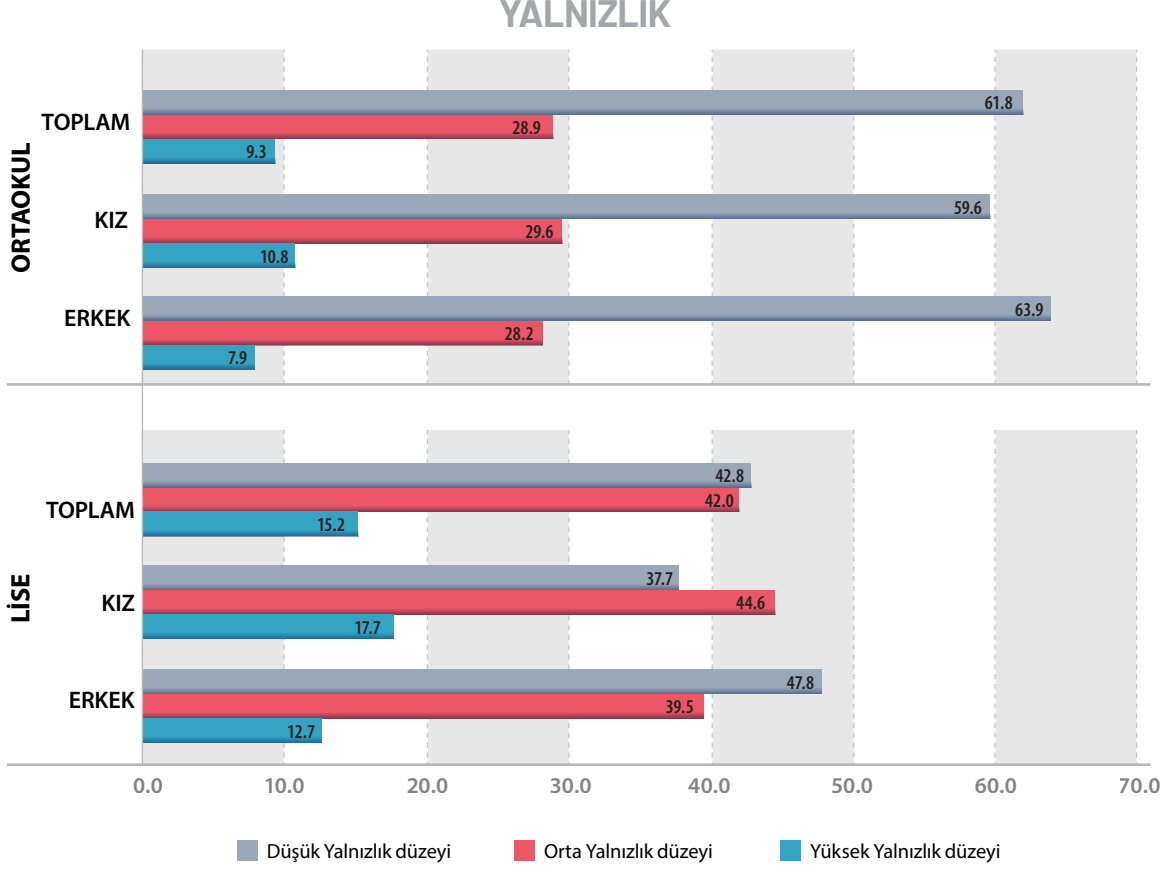


Şekil 10. Ortaokul ve lise öğrencilerinin Öz-stres düzeyleri

Şekil 10'da görüldüğü üzere lise kademesinde yer alan öğrencilerin %26,6'sı, ortaokul kademesinde yer alan öğrencilerin %20,5'i kendini oldukça stresli olarak tanımlamıştır. Cinsiyete göre sonuçlar dikkate alındığında lise kademesinde öğrenim gören kızların %33,1'i kendini stresli olarak tanımlamışken erkeklerde bu oran %20,3'tür. Benzer şekilde ortaokul kademesinde kızların %22,7'si kendini oldukça stresli olarak tanımlamışken erkeklerde bu oran %18,4 olarak elde edilmiştir. Elde edilen sonuçlar lise öğrencilerinde öz-stres düzeylerinin ortaokul kademesindeki öğrencilere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu sonuca ek olarak hem lise hem de ortaokul grubunda kızların öz-stres düzeyleri erkeklere göre daha yüksektir.

## Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Yalnızlık Algıları

Ortaokul ve lise öğrencilerinin yalnızlık algı durumları Şekil 11'de görüldüğü gibidir.



Şekil 11. Ortaokul ve lise öğrencilerinin Yalnızlık Algı düzeyler

Şekil 11'de görüldüğü üzere lise kademesinde yer alan öğrencilerin %15,2'si, ortaokul kademesinde yer alan öğrencilerin %9'unun yalnızlık algıları çok yüksektir. Cinsiyete göre sonuçlar dikkate alındığında lise kademesinde öğrenim gören kızların %17,7'si, erkeklerin ise %12,7'sinin yalnızlık algılarının oldukça yüksek olduğu görülmektedir. Benzer şekilde ortaokul kademesindeki kızların %10,8'i, erkeklerin ise %7,9'unun yalnızlık algılarının çok yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen sonuçlar lise öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin ortaokul kademesindeki öğrencilere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu sonuca ek olarak hem lise hem de ortaokul grubunda kızların yalnızlık düzeyleri erkeklere göre daha yüksektir.

### III.BÖLÜM

## DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

Bu bölümde hem ortaokul hem de lise öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini etkileyen faktörler belirlenmiş (Regresyon analizi) elde edilen sonuçlar şekil 12 ve 13'te verilmiştir.



Şekil 12. Ortaokul öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarını etkileyen değişkenler

Araştırma kapsamında ortaokul öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları üzerinde etkili olan faktörler belirlenmiştir. Buna göre, ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılıkları üzerinde en çok etkili olan değişkenler sırasıyla; internet bağımlılık düzeyleri, Sosyal medya bağımlılık düzeyleri, siber zorbalık düzeyleri, yalnızlık düzeyleri, sıkıntı düzeyleri ve mutluluk düzeyleri olmuştur. Öğrencilerin mutluluk düzeyleri haricindeki tüm diğer değişkenler Dijital Oyun Bağımlılık düzeylerini artırmakta iken öğrencilerin mutluluk düzeyleri arttıkça Dijital Oyun Bağımlılık düzeyleri düşmektedir.



Şekil 13. Lise öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarını etkileyen değişkenler

Araştırma kapsamında lise öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları üzerinde etkili olan faktörler belirlenmiştir. Elde edilen sonuçlar ortaokul öğrencileri ile oldukça benzerdir. Buna göre, lise öğrencilerinin oyun bağımlılıkları üzerinde en çok etkili olan değişkenler sırasıyla; internet bağımlılık düzeyleri, Sosyal medya bağımlılık düzeyleri, siber zorbalık düzeyleri, yalnızlık düzeyleri, sıkıntı düzeyleri ve mutluluk düzeyleri olmuştur. Lise öğrencilerinin mutluluk düzeyleri haricindeki tüm diğer değişkenler Dijital Oyun Bağımlılık düzeylerini artırmakta iken öğrencilerin mutluluk düzeyleri arttıkça Dijital Oyun Bağımlılık düzeyleri düşmektedir.



## IV. BÖLÜM

# SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırma kapsamında ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları incelenmiştir. Elde edilen bulgulardan hareketle aşağıda verilen sonuçlara ulaşılmıştır;

Lise (%35) ve ortaokul (%35) öğrencilerin oyun bağımlılığı riskleri benzerdir. Bu sonuçta ek olarak özellikle hem lise hem ortaokul kademesinde erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı riski kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

İnternet bağımlılığı riski dikkate alındığında; lise (%31) grubunda yer öğrencilerin internet bağımlılığı riski ortaokul (%20) öğrencilerine göre daha yüksektir. Lise grubunda kızların internet bağımlılığı riski erkeklere göre daha yüksek iken ortaokul grubunda kız ve erkek öğrencilerin bağımlılık riski benzerdir.

Ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılık durumları ele alındığında; lise (%50) öğrencilerin sosyal medya bağımlılığı riski ortaokul (%35) öğrencilerine göre daha yüksektir. Hem lise grubunda hem de ortaokul kademesindeki kızların sosyal medya bağımlılığı riski erkeklere göre daha yüksek olarak elde edilmiştir.

Öğrencilerin mutluluk düzeylerine ait sonuçlara göre, ortaokul (%57) kademesinde yer alan öğrencilerin mutluluk düzeyleri lise (%35) öğrencilerine göre daha yüksektir. Bu sonuçta ek olarak lise grubunda erkekler kızlara göre daha mutlu iken ortaokul grubunda mutluluk düzeyleri benzerdir.

Öğrencilerin siber zorbalık görme düzeyleri dikkate alındığında; hem lise hem de ortaokul kademesinde yer alan öğrencilerin yüksek derece zorbalık görme oranları yaklaşık %1,6 olarak elde edilmiştir. Ancak her iki grupta da erkekler, kızlardan daha çok siber zorbalığa maruz kaldığını belirtmiştir. Ancak genel olarak öğrencilerin %10'u orta derecede de olsa siber zorbalığa maruz kaldığını belirtmiştir.

Yaşadıkları sıkıntı düzeyi göz önüne alındığında, lise (%25) öğrencileri ortaokul (%18) öğrencilerine göre daha yüksek düzeyde sıkıntı yaşamaktadır. Bu sonuçta ek olarak hem lise hem de ortaokul grubunda kızların sıkıntı düzeyleri erkeklere göre daha yüksektir. Benzer durum öz-stres içinde geçerlidir. Lise (%27) öğrencilerinde öz-stres düzeyi ortaokul (%21) kademesindeki öğrencilere göre daha yüksektir. Bu sonuçta ek olarak hem lise hem de ortaokul grubunda kızların öz-stres düzeyleri erkeklere göre daha yüksektir. Bu sonuçlarla paralel olarak yalnızlık düzeylerinde de lise (%15) öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri ortaokul (%9) kademesindeki öğrencilere göre daha yüksektir ve hem lise hem de ortaokul grubunda kızların yalnızlık düzeyleri erkeklere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırma kapsamında hem ortaokul hem de lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini etkileyen faktörler de belirlenmiştir. Elde edilen sonuçlara göre, öğrenci-

lerin oyun bağımlılıkları üzerinde en çok etkili olan değişkenler sırasıyla; internet bağımlılık düzeyleri, sosyal medya bağımlılık düzeyleri, siber zorbalık düzeyleri, yalnızlık düzeyleri, sıkıntı düzeyleri ve mutluluk düzeyleri olmuştur. Öğrencilerin mutluluk düzeyleri haricindeki tüm diğer değişkenler Dijital Oyun Bağımlılık düzeylerini artırmakta iken öğrencilerin mutluluk düzeyleri arttıkça Dijital Oyun Bağımlılık düzeyleri düşmektedir. Sonuçlar ortaokul ve lise öğrencileri için benzerdir.

Yapılan çalışmalar İnternet bağımlılığı yaygınlığının %1 ile %14 arasında değişmekte olduğunu göstermektedir. İnternet bağımlılığı açısından risk grubunda yer alanların oranı ise %5,2 ile %38 arasında değişmektedir. Dijital oyun bağımlılığı yaygınlığı ise ülkeden ülkeye değişen, kültürel yönü de olan ve Dünya Sağlık Örgütü tarafından ruhsal sağlık problemi kategorisinde değerlendirilen bir hastalık olarak yer almaktadır. Uluslararası çalışmalar, oyun bağımlılığı yaygınlığının %0,6-15 arasında değişmekte olduğunu göstermektedir. Özellikle Çin, Kore ve Tayvan'da problemlili çevrimiçi oyun oynama davranışlarının ciddi bir halk sağlığı sorunu haline geldiği bildirilmektedir. Amerikan Tıp Birliği'ne göre ise Amerikalı gençlerin %90'ı dijital oyun oynamakta ve %15'inin oyun bağımlısı olduğu tahmin edilmektedir

Dijital oyun bağımlılığı, Doğu Asya ülkelerinde dünyanın diğer bölgelerine göre daha yüksek oranda yaygınlık göstermektedir. Güney Kore'de oyun bağımlılığı teşhisi konulan çocukların %24'ü hastaneye yatırılarak, Japonya'da ise oyun bağımlısı çocukların teknolojiden uzak rehabilitasyon merkezlerinde tedavi edildiği bilinmektedir. Dijital oyun bağımlılığının özellikle çocukları tehdit eden risk olması, bu konuda koruyucu ve önleyici tedbirlerin alınmasını gerekli kılmaktadır. Bu araştırma kapsamında elde edilen sonuçlar konunun önemini teyit etmektedir. Araştırmadan elde edilen sonuçlardan hareketle;

- Dijital Oyun Bağımlılığının önlenmesi için kısa ve uzun vadede özellikle risk altındaki öğrencileri tespit etmek, bunlara destek sağlamak ve bu konuda farkındalık oluşturmak amacıyla eğitim kurumları ile aileler arasında işbirliği programlarının geliştirilmesi,
- İnternet ve sosyal medya bağımlılığı konusunda toplumsal farkındalığın artırılması için eğitim kurumları, ilgili sivil toplum kuruluşları ve aileler arasında işbirliğinin güçlendirilmesi,
- İnternet ve sosyal medyada geçirilen uzun sürelerin psikolojik açıdan etkileri dikkate alınarak gençlerin mutluluk/mutsuzluk düzeylerini anlamak ve gençleri desteklemek adına teknolojik faktörlerin risklerini minimize edecek toplumsal, etkileşimsel ve eğitimsel ilgi alanların belirlenmesine yönelik çalışmaların yapılması,
- Gerek sosyal medyada, gerekse dijital oyun oynama esnasında karşılaşılan ve dijital bir şiddet olan siber zorbalıkla öğrenci, öğretmen, okul ve aile işbirliğinde mücadele edilmesi, bu mücadelede cinsiyet, yaş ve diğer faktörlere özel stratejilerin geliştirilmesi,

- Birçok etkenle birlikte teknolojik etkenlerin gençlerde ortaya çıkardığı stres ve sıkıntıya karşı gençlere yönelik gerekli destek ve rehberliğin sağlanması için eğitim kurumları, aileler ve sağlık profesyonellerinin işbirliği doğrultusunda gerekli desteğin sağlanması,
- Teknolojik etkenlerin öğrencilerde ortaya çıkardığı yalnızlık algılarını daha iyi anlamak, gerekli sosyal ve duygusal destek ve rehberliği sağlamak için eğitim kurumları, aileler ve sağlık profesyonellerinin işbirliğinde çalışmaların yapılması,

Koruyucu ve önleyici tedbirler açısından yol gösterici olacaktır.