

T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Halk Sağlığı Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

**ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ OBEZİTE
MEVCUDİYETİ VE LGS BAŞARISI İLE İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ**

Onur SÜER

Danışman

Doç. Dr. Lütfi Saltuk DEMİR

Konya-2023

TEZ ONAY SAYFASI

Necmettin Erbakan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Halk Sağlığı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi **Onur SÜER**'in "**Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Obezite Mevcudiyeti ve LGS Başarısı ile İlişkisinin İncelenmesi**" başlıklı tezi tarafımızdan incelenmiş; amaç, kapsam ve kalite yönünden Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

KONYA/25.01.2023

Tez Danışmanı	Doç. Dr. Lütfi Saltuk DEMİR NEÜ Meram Tıp Fak. Halk Sağlığı AD.	İmza
Üye	Doç. Dr. Yasemin DURDURAN NEÜ Meram Tıp Fak. Halk Sağlığı AD	İmza
Üye	Doç. Dr. Hatice Deniz GÜNAYDIN Konya Gıda ve Tarım Ü Sosyal ve Beşeri Bil. Fak. Psikoloji Programı	İmza

Yukarıdaki tez, Necmettin Erbakan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulunun 08/02/2023 tarih ve 03/07 sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Prof. Dr. Kısmet Esra NURULLAHOĞLU ATALIK

Enstitü Müdürü

İmza

BEYANAT

Bu tezin tamamının kendi çalışmam olduğunu, planlanmasından yazımına kadar hiçbir aşamasında etik dışı davranışımın olmadığını, tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları kaynaklar listesine aldığımı, tez çalışması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını beyan ederim.

11.01.2023

Onur SÜER



BENZERLİK RAPORU

Tezim Tam Adı: “Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Obezite Mevcudiyeti ve LGS Başarısı ile İlişkisinin İncelenmesi”

Öğrencinin Adı Soyadı: Onur SÜER

Dosyanın Toplam Sayfa Sayısı: 134

ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ OBEZİTE MEVCUDİYETİ VE LGS BAŞARISI İLE İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ

ORJİNALLİK RAPORU

% 18	% 17	% 7	% 8
BENZERLİK ENDEKSİ	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	acikbilim.yok.gov.tr İnternet Kaynağı	%5
2	www.acarindex.com İnternet Kaynağı	%1
3	acikerisim.nigde.edu.tr İnternet Kaynağı	%1
4	9lib.net İnternet Kaynağı	%1
5	dergipark.org.tr İnternet Kaynağı	%1
6	acikerisim.erbakan.edu.tr İnternet Kaynağı	%1
7	erbakan.edu.tr İnternet Kaynağı	%1
8	www.tsn.org.tr İnternet Kaynağı	%1
9	docplayer.biz.tr İnternet Kaynağı	<%1

Danışman Öğretim Üyesi Adı Soyadı: Doç. Dr. Lütfi Saltuk DEMİR

İmza

:

İÇİNDEKİLER

Tez Kapağı ve İç Kapak	i
Tez Onay Sayfası	ii
Beyanat.....	iii
Benzerlik Raporu	iv
İçindekiler	v
Kısaltmalar ve Simgeler Listesi	viii
Tablolar Listesi.....	ix
ÖZET	xii
ABSTRACT	xiii
1. GİRİŞ VE AMAÇ	1
2. GENEL BİLGİLER	3
2.1. Oyun Kavramı	3
2.2. Oyunun Kısa Tarihi	4
2.3. Oyun Kuramları	6
2.3.1.Klasik Oyun Kuramları:.....	6
2.3.2.Dinamik Oyun Kuramları:	6
2.4. Geleneksel Oyun.....	7
2.5. Dijital Oyun Kavramı	8
2.6. E-Spor Kavramı	10
2.7. Dijital Oyun ve Geleneksel Oyun arasındaki Farklar	10
2.8. Dijital Oyunların Sınıflandırılması ve Dijital Oyun Türleri	11
2.9. Dijital Oyunların Tarihçesi	13
2.10.Dijital Oyunların Özellikleri	15
2.11.Dijital Oyunların Derecelendirilmesi ve Kullanıcıların Bilinçlendirilmesi Hakkındaki Uygulamalar	17
2.12.Dijital Oyunların Etkileri	17
2.12.1.Dijital Oyunların Olumlu Etkileri	17
2.12.2.Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri.....	18
2.13.Dijital Oyun Oynama Sebepleri	20
2.14.Bağımlılık.....	20
2.14.1.Madde Bağımlılığı	21
2.14.2.Davranışsal Bağımlılık.....	22
2.15.Dijital Oyun Bağımlılığı	23

2.15.1.Dijital Oyun Bağımlılığı Tanı Kriterleri	24
2.15.2.Dijital Oyun Bağımlılığı Risk Faktörleri	25
2.15.3.Dijital Oyun Bağımlılığının Aileye Etkileri.....	27
2.15.4.Akademik Başarı	28
2.15.5.Liselere Geçiş Sistemi.....	28
2.16.Obezite	28
2.17.Dijital Oyun Bağımlılığına Karşı Alınabilecek Önlemler ve Tedavi.....	30
3. GEREÇ VE YÖNTEM.....	32
3.1. Araştırmanın Tipi.....	32
3.2. Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Zaman	32
3.3. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi.....	32
3.4. Araştırmaya Kabul Edilme ve Dışlanma Kriterleri	32
3.4.1. Kabul Edilme Kriterleri.....	32
3.4.2. Araştırmadan Dışlanma Kriterleri.....	32
3.5. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	33
3.6. Veri Toplama Araçları	33
3.6.1.Veritoplama Formu (Ek-1)	33
3.6.2.Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇİDOBÖ) (Ek-2)	33
3.7. Verilerin Toplanması	34
3.8. Etik Durum	34
3.9. Araştırmanın Bağımlı ve Bağımsız Değişkenleri	35
3.10. Verilerin Analizi.....	35
4. BULGULAR.....	36
4.1. Katılımcılara Ait Tanımlayıcı Özellikler	36
4.2. Katılımcıların ÇİDOBÖ ve Alt boyut Puanlarının Karşılaştırılması.....	49
5. TARTIŞMA.....	68
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	75
7. KAYNAKLAR	77
8. ÖZGEÇMİŞ	86
9. EKLER	87
Ek 1. Veritoplama Formu (Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Dahil)..	87
Ek 2. Veli Onam Formu	93
Ek 3. Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu	94
Ek 4. Etik Kurul Kararı	95

Ek 5. Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzni	96
Ek 6. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği İzin Yazıları.	97
Ek 7. Akademik Kurul Kararı.	98
Ek 8. Tez Proje İzni - 1.	99
Ek 9. Tez Proje İzni - 2 (Tez İsim Değişikliği).	100



KISALTMALAR VE SİMGELER LİSTESİ

AB	: Avrupa Birliđi
ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
AMATEM	: Alkol ve Uyuşturucu Madde Bağımlıları Tedavi ve Araştırma Merkezi
APA:	: Amerika Psikoloji Derneđi
BTK	: Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
DEHB	: Dikkat Eksikliđi Hiperaktivite Bozukluđu
DSM-5	: Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı - 5
ENIAC	: Elektronik Sayısal Entegrelenmiş Bilgisayar
ESA	: Eğlence Yazılımları Derneđi
E-Spor	: Elektronik Spor
ESRB	: Eğlence Yazılımları Deđerlendirme Kurulu
ICD-11	: Uluslararası Hastalık Sınıflandırması
LGS	: Liselere Geçiş Sistemi
MEB	: Milli Eğitim Bakanlıđı
OGA	: Çevrim İçi Oyuncular Birliđi
OKS	: Orta Öğretim Kurumları Öğrenci Seçme ve Yerleřtirme Sınavı
PEGI	: Avrupa Oyun Bilgi Sistemi
PYBS	: Devlet Parasız Yatılılık ve Bursluluk Sınavı
SBS	: Seviye Belirleme Sınavı
TBSA	: Türkiye Beslenme ve Sađlık Araştırması
TEMĐ	: Türkiye Endokrinoloji ve Metabolizma Derneđi
TEOG	: Temel Eğitimden Ortaöğretime Geçiş Sistemi
WHO	: Dünya Sađlık Örgütü

TABLolar LİSTESİ

<u>Tablo No</u>	<u>Sayfa No</u>
Tablo 2.16.1. WHO'nun BKİ Gruplandırması (WHO 2016).	30
Tablo 4.1.1. Lise Öğrencilerinin Cinsiyet Dağılımı (Meram-2022).	36
Tablo 4.1.2. Lise Öğrencilerinin Çeşitli Demografik Özellikleri (Meram-2022).	37
Tablo 4.1.3. Lise Öğrencilerinin Diyet Uygulama Durumları (Meram-2022).	37
Tablo 4.1.4. Lise Öğrencilerinin Anne ve Baba Çalışma, Eğitim ve Meslek Durumları (Meram-2022).	38
Tablo 4.1.5. Lise Öğrencilerinin Okudukları Okulların LGS Puanlarına Göre Kategorilendirilmesi ve Okul Türleri (Meram-2022).	39
Tablo 4.1.6. Lise Öğrencilerinin BKİ Grupları (Meram-2022).	39
Tablo 4.1.7. Lise Öğrencilerinin Bel Çevresi Sınıflandırma Grupları (Meram-2022).	39
Tablo 4.1.8. Lise Öğrencilerinin Beslenme Davranışlarına Yönelik Tutumları (Meram-2022).	40
Tablo 4.1.9. Lise Öğrencilerinin Fast Food Tüketim Sıklıkları (Meram-2022).	41
Tablo 4.1.10. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Etnasındaki Beslenme Davranış Tutumları (Meram-2022).	42
Tablo 4.1.11. Lise Öğrencilerinin Boş Zaman Değerlendirmeye Yönelik Tutumları (Meram-2022).	42
Tablo 4.1.12. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyunlara Yönelik Tutumları (Meram-2022).	43
Tablo 4.1.13. Lise Öğrencilerinin Sportif Aktivitelere Yönelik Tutumları (Meram-2022).	44
Tablo 4.1.14. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyunlara Ayrılan Süreler Hakkındaki Tutumları (Meram-2022).	45
Tablo 4.1.15. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlısı Olunup Olunmadığı Hakkındaki Düşünceleri (Meram-2022).	45
Tablo 4.1.16. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Türlerine Yönelik Tutumları (Meram-2022).	46
Tablo 4.1.17. Lise Öğrencilerinin Oynadığı Dijital Oyunların Çevrim içi Olup Olmama Durumu (Meram-2022).	46

Tablo 4.1.18. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyunlar Hususunda Tercih Edilen Cihazlara Yönelik Tutumları (Meram-2022).	47
Tablo 4.1.19. Lise Öğrencilerini Dijital Oyunlara Yönelten Sebepler (Meram-2022).	47
Tablo 4.1.20. Lise Öğrencilerinin Aile Bireylerinin Dijital Oyun Oynama Durumları (Meram-2022).	48
Tablo 4.1.21. Lise Öğrencilerinin ÇİDOBÖ ve Alt boyut Puanları (Meram-2022).	48
Tablo 4.1.22 Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Durumlarının ÇİDOBÖ Puanlarına Göre Sınıflandırılması (Meram-2022).	49
Tablo 4.2.1. Lise Öğrencilerinin Demografik Verilere göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	50
Tablo 4.2.2. Lise Öğrencilerinin İnternete Sahip Olma Durumları (Meram-2022). ..	51
Tablo 4.2.3. Lise Öğrencilerinin Anne ve Baba Eğitim Durumlarının ÇİDOBÖ Puanları ile Karşılaştırılması (Meram-2022).	52
Tablo 4.2.4. Lise Öğrencilerinin LGS Puanı ile Yerleştirilen Liselerde Okuyup Okumama Durumuna Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022). ..	53
Tablo 4.2.5. Lise Öğrencilerinin Okumakta Oldukları Liselerin Türüne Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	55
Tablo 4.2.6. Lise Öğrencilerinin ÇİDOBÖ Puan Gruplarının ve Katılımcıların BKİ Değerlerinin Karşılaştırılması (Meram-2022).	55
Tablo 4.2.7. Lise Öğrencilerinin BKİ Gruplarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	56
Tablo 4.2.8. Lise Öğrencilerinin Bel Çevresi Sınıflandırma Gruplarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	56
Tablo 4.2.9. Lise Öğrencilerinin Yemek Yeme Hızlarını Tanımlamalarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	57
Tablo 4.2.10. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynarken Ana Öğün Tüketme Durumlarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	58
Tablo 4.2.11. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynarken Atıştırma Durumuna Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	59
Tablo 4.2.12. Lise Öğrencilerinin Okulda Dijital Oyun Oynama Durumlarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	60
Tablo 4.2.13. Lise Öğrencilerinin Ders Esnasında Dijital Oyunların Zihni Meşgul Etme Durumlarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	61

Tablo 4.2.14. Lise Öğrencilerinin Düzenli Fiziksel Aktivite Yapma Durumlarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	61
Tablo 4.2.15. Lise Öğrencilerinin Düzenli Fiziksel Aktivite Yapma Durumlarının Dijital Oyun Oynama Aktivitesinden Etkilenme Durumlarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	62
Tablo 4.2.16. Lise Öğrencilerinin Günlük Dijital Oyun Oynama Süresine Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	63
Tablo 4.2.17. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynamak İçin Tercih Ettikleri Zaman Dilimlerine Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).....	64
Tablo 4.2.18. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynamak İçin Ayrılan Sürenin Kontrolü Hakkındaki Tutumlara Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	65
Tablo 4.2.19. Lise Öğrencilerinin Ailelerin Dijital Oyun Oynama Etkinliğini Kontrolüne Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).....	66
Tablo 4.2.20. Lise Öğrencilerinin Çoğunlukla Çevrim içi Oyunları Tercih Etme Durumlarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).....	66
Tablo 4.2.21. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyunları Oynamak İçin En Çok Tercih Edilen Cihazlara Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).	67
Tablo 4.2.22. Lise Öğrencilerinin LGS Puanı ve BKİ Değerleri ile ÇİDOBÖ Ölçek Puanları Arasındaki Korelasyon Durumu (Meram-2022).....	67

ÖZET

T.C.

NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ

SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Obezite Mevcudiyeti ve LGS Başarısı ile İlişkisinin İncelenmesi

Onur SÜER

Halk Sağlığı Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi / Konya -2023

Dijital oyun bağımlılığı (DOB); oyun oynama isteği ve ayrılan süre üzerinde kişinin kontrolünü kaybetmesiyle, bu aktivitenin diğer sorumlulukların ihmali seviyesinde kişinin hayatında yüksek öncelik haline gelmesi olarak tanımlanabilir. Bu çalışmada lise 1. sınıf öğrencilerinin katılımıyla; DOB'un, Liselere Geçiş Sistemi Sınavı (LGS) başarısı ve obezite mevcudiyetine etkisinin değerlendirilmesi amaçlandı.

Araştırma kesitsel türde tasarlandı. Araştırmanın evrenini Konya'nın Meram ilçesinde bulunan liseler oluşturmaktadır. Meram ilçesinde 13 tanesi özel lise, 8 tanesi de LGS puanına göre öğrenci kabul eden lise olmak üzere 39 lise arasından basit rastgele yöntemle seçilen; LGS puanı ile öğrenci alan 4 lise ve LGS puanından bağımsız öğrenci alan 5 lise olmak üzere toplam 9 lisede, 417 adet lise 1. sınıf öğrencisinden 2022 yılının Mayıs ayında, Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli izinler alınmak suretiyle, veriler yüz yüze toplandı. Verilerin toplanmasında araştırmacı tarafından literatürdeki benzer çalışmalar incelenerek derlenen veri toplama formu ve "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇİDOBÖ)" kullanıldı.

LGS puanı ile "dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma" alt faktörü ($r=0,144$, $p=0,003$) ve "oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer" alt faktörü ($r=0,108$, $p=0,027$) arasında düşük seviyede pozitif bir korelasyon saptandı. LGS puanı ile öğrenci kabul eden 4 okul ile LGS puanına bakılmadan yerleşilen 5 okulda ÇİDOBÖ ile alt faktörleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık tespit edilmedi. BKİ grubuna göre ÇİDOBÖ ve alt faktörleri arasında istatistiksel farklılık tespit edilmedi. Öğrencilerin %3,4'ü ÇİDOBÖ'ye göre normal, %13,4'ü bağımlı ve %1,2'si yüksek düzeyde bağımlı grupta yer almaktaydı. Öğrencilerin BKİ ve ÇİDOBÖ grupları arasında farklılık tespit edilmedi.

Erkek öğrencilerde, kız öğrencilere kıyasla daha yüksek düzeyde DOB görüldü. LGS puanı ile ÇİDOBÖ'nün "dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma" ile "oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer" isimli iki alt faktörü arasında düşük seviyede korelasyon olduğu belirlendi. Obezite mevcudiyeti ile DOB arasında bir ilişki tespit edilmedi.

Anahtar Kelimeler: Akademik başarı, dijital bağımlılık, dijital oyun, LGS, obezite

ABSTRACT

REPUBLIC OF TÜRKİYE

NECMETTİN ERBAKAN UNIVERSITY

HEALTH SCIENCES INSTITUTE

Examining the Relationship of Students' Digital Game Addiction with Obesity Presence and LGS Success

Onur SÜER

Department of Public Health

Master Thesis / Konya -2023

Digital game addiction; It can be defined as the desire to play and the loss of control over the time allotted, and this activity becoming a high priority in one's life at the level of neglect of other responsibilities. In this study, with the participation of high school first year students; It was aimed to evaluate the effect of digital game addiction on the success of the High School Entrance System exam (LGS) and the presence of obesity.

The research was designed in cross-sectional type. The universe of the research consists of high schools located in Meram district of Konya. The research was carried out in a total of 9 high schools (4 high schools that accept students with LGS score, and 5 high schools that accept students independent of LGS score) in Meram district, selected with simple random sample method from 39 high schools (13 of these 39 high schools are private high schools and 8 of these 39 high schools are high schools that accept students according to LGS score). In May 2022, necessary permissions were obtained from the Konya Provincial Directorate of National Education, and data were collected face to face from 417 first grade high school students. The data collection form prepared by the researcher by examining similar studies in the literature and the "Digital Game Addiction Scale for Children (DGASC)" were used to collect the data.

There was a low level of positive correlation between the LGS score and the "excessive focus and conflict towards digital gaming" sub-factor ($r=0,144$, $p=0,003$) and the "development of tolerance in playing time and the value attributed to the game" sub-factor ($r=0,108$, $p=0,027$). There was no statistically significant difference between DGASC and its sub-factors in 4 schools that accepted students with LGS score and 5 schools that accepted students without LGS score. There was no statistical difference between DGASC and its sub-factors according to BMI group. According to DGASC, 3,4% of the students were in the normal group, 13,4% were in the dependent group, and 1,2% were in the highly dependent group. No difference was found between the students' BMI and DGASC score groups.

A higher level of digital game addiction was seen in male students compared to female students. It was determined that there was a low level of correlation between the LGS score and the DGASC's two sub-factors, "excessive focus and conflict towards digital game playing" and "development of tolerance in game time and the value attributed to the game". There was no correlation between the presence of obesity and digital game addiction.

Keywords: Academic achievement, game addiction, video games, highschools entrance exam, obesity

1. GİRİŞ VE AMAÇ

Ergenlik çağı, kişinin çeşitli değişimlerden geçerek ergin bir bireye doğru geliştiği hayatın önemli bir dönemidir. Milenyumdan sonra teknolojik gelişmeler ve internetin gittikçe yaygınlaşması ergen bireyleri de etkilemiştir (Akbulut 2013). Günümüzdeki teknolojik imkanların var olduğu ortam ve zamanda doğmuş, bu teknolojilerle iç içe büyümüş böylece bu teknolojilere hiç yabancılik çekmeksizin benimsemiş kişiler “dijital yerli” olarak adlandırılmaktadır (Hazar 2016). Teknolojinin gelişmesinin yanında, hızlı büyüyen şehirler ve küçülen oyun alanları gibi sebepler geleneksel oyunların yerlerini dijital oyunlara bırakmasına neden olmaktadır (Gentile 2009). Dijital oyunların ergenler için önemli bir eğlence ve diğer insanlarla sosyalleşme aracı haline geldiği gözlemlenmektedir (Heredotou ve ark. 2012). Dijital oyunların, kişilerin diğer sorumluluklarını ihmal edecek düzeyde, uzun süreler boyunca ve kontrolsüzce oynamasıyla dijital oyun bağımlılığının son birkaç on yılda ortaya çıkan yeni bir durum olarak değerlendirildiği ve DSM-V’de “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu” adı altında yer verildiği görülmektedir (Rehbein ve ark. 2015; APA 2022).

Dijital oyunların, özellikle bağımlı bireyleri uzun süre hareketsiz bir durumda bırakmasından ötürü fiziksel olarak da etkilediği belirtilmektedir. Bu fiziksel etkilerin bazıları; bel, omuz problemleri ve göz rahatsızlıkları olarak sayılmaktadır (Horzum 2011). Bu etkilere ek olarak dijital oyunların akademik başarıda düşüş (Anand 2007), depresyon (Mentzoni ve ark. 2011), dikkat dağınıklığı (Gentile ve ark. 2012), hareketsizlik (Fullerton ve ark. 2014), bozulmuş uyku düzeni (King ve ark. 2013), obezite (Ballard ve ark. 2009) gibi sorunlara zemin hazırladığı belirtilmektedir (Mustafaoğlu ve Yasacı 2018).

Dünya Sağlık Örgütü (WHO), obeziteyi “Sağlığı bozacak ölçüde anormal ve aşırı yağ birikmesi sonucu oluşan bir hastalık” olarak tanımlamaktadır. Obezitenin tanısında en çok kullanılan metot beden kitle indeksi (BKİ) hesabıdır. BKİ; kişinin ağırlığının (kg cinsinden), boy uzunluğunun (metre cinsinden) karesine bölünmesiyle belirlenmektedir. BKİ’si 25-30 arası olanlar fazla kilolu, ≥ 30 olanlar ise obez olarak tanımlanmaktadır (WHO 2021).

DSÖ, 2016 senesinde 18 yaş ve üzerindeki 1,9 milyar kişinin aşırı kilolu olduğunu ve bunların 650 milyonunun da obez olduğunu belirtmekte ve 1975-2016 yılları arasında dünya genelinde obezite prevalansının 3 kat arttığını açıklamaktadır.

Bu durumun yanında, 2019 senesinde 5 yařın altındaki 38,2 milyon çocuęun obez ya da ařırı kilolu olduęunu bildirmiřtir. Eski dönemlerde yüksek gelirli ülkelerin başa çıkmaya çalıştıęı bir sorun olarak görülen obezite günümüzde düşük ve orta gelirli ülkelerde de yükselen bir sorun olarak ifade edilmektedir (WHO 2021). Ülkemizde ise, "Türkiye Sağlık Arařtırması – 2019" a göre 15 yař ve üzeri bireylerde obezite görülme oranının %21,1 olarak tespit edildięi bildirilmektedir (TÜİK 2020).

"Veli Tercihine Baęlı Serbest Kayıt Sistemi" adlı sistemin 2017-2018 eğitim öęretim yılında aktif edilmesiyle, öęrenciler evlerine en yakın 5 liseyi tercih edebilme imkânı getirilmiř, daha üstün ve öęrenciler tarafından çok tercih edilen liselerde eğitim görmek isteyen öęrencilere de merkezi sınava girebilme olanaęı sunulmuřtur. Liselere Geçiř Sistemi (LGS) 2017-2018 eğitim öęretim yılında bu řekilde ilk defa gerçeęleştirilmiřtir (Yenen ve ark. 2018).

Bu çalışmada, lise 1. sınıf öęrencilerinin; dijital oyun baęımlılıęının, eğitim hayatında önemli bir yere sahip olan Liselere Geçiř Sistemi (LGS) sınavı başarısı ve obezite mevcudiyetine etkisinin deęerlendirilmesi amaçlanmıřtır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Oyun Kavramı

Oyun kavramından bahsedildiğinde ilk akla gelen isimlerden biri olan Huizinga oyunun canlıların var oluşundan itibaren gelen, kültürden dahi eski olduğunu; kültürün ortaya çıkışının, oyunun etkisi ile olduğunu belirtmekte ve oyun sayesinde kültür aktarımının ortaya çıktığını düşünmektedir. Oyuna, özgürlüğün yansıtıldığı fakat gelişigüzel oluşmayan bir etkinlik gözüyle bakmaktadır. Oynanan oyunun kendine özel bir işleyiş ve kuralları; gerçeklikten ayrı ve kendine özgü bir dünyası mevcuttur (Huizinga 2013).

Oyun, TDK tarafından “Yetenek ve zekâ geliştirici, belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence.” şeklinde tanımlanmaktadır (TDK 2019).

Yalnızca insanlar değil, diğer canlıların da yaşamlarında önemli bir yeri olan oyun kavramıyla alakalı ortak kabul görmüş genel bir tanım olmayıp farklı tanımlar geliştirilmiştir. John Dewey, oyunu neticesi düşünülmezsizin bilinçsizce gerçekleştirilen davranışlar olarak tanımlamıştır. Groos, oyunu çocukların gelecekteki yaşamlarına hazırlık. Spencer, fazla enerjinin atılması için yapılan etkinlikler olarak tanımlamaktadır (Ergün 1980).

Çocuk gelişimi için oyun önemli bir role sahiptir. Bilhassa; okul öncesi, ilköğretim çağı çocukların biyolojik, sosyokültürel, psikolojik ve bilişsel gelişimlerine katkısı önemlidir. Oyunun akran iletişimi kurma hususunda sağladığı imkân; sosyal ilişkilerin kuvvetlenmesi, paylaşımcılık davranışının kazanımı, dili kullanma kabiliyetinin artması, kendini ifade etme yeteneğinin gelişmesi gibi pek çok fayda sağlamaktadır. Oyunlar çocuğa zihinsel anlamda; merak duygusunun doyumu, karar verme kabiliyeti kazanma, çevreyle uyumsal etkileşim ve problem çözebilme gibi faydalar sağlar. Oyun esnasında kasların aktif şekilde kullanılması ve enerji harcanması biyolojik faydalara örnek verilebilir (Horzum 2011).

Parçadan, bütüne düşünüldüğünde bireylerin toplumun özelliklerini oluşturduğu ve bu toplumun bir parçası olan bireylerin niteliklerini pozitif yönde katkı sunması bakımından oyunların önem arz ettiği görülmektedir (Köseler 2020). Oyun kelimesi, “Sonucu düşünülmezsizin, eğlenme amacıyla gerçekleştirilen faaliyetler.” şeklinde de tanımlanmaktadır. Oyun kavramı hakkında; “Hayal ve gerçek arasında kurulmuş bir köprü”, “Doğal ve aktif bir öğrenme ortamı”, “Yaratıcılığın

kaynaklarından biri”, “Çocuğun gerçek uğraşı”, “Mutluluk getiren bir serbest aktivite” gibi çeşitli anlamların da yüklendiği göze çarpmaktadır (Çamlıyer ve Çamlıyer 1997, Yörükoğlu 2008, Durualp ve Aral 2011).

Oyunla alakalı öne sürülen pek çok tanımın ışığında, oyun; belirli bir amaca sahip olan veya olmayan, çeşitli kuralları olan veya kuralsız bir işleyişi olan; fakat her koşulda kişilerin istek ve keyifleri doğrultusunda yer aldığı duygusal, zihinsel, bedensel ve toplumsal gelişime önemli katkı yapan gerçek hayatın bir parçası ve çocuklar için de aktif bir öğrenme ortamı olarak tanımlanabilir (Can Bilgin 2015).

Oyun kavramı, çağlar boyu kültürle sentezlenerek gelişimini sürekli devam ettirmiştir. Böylece toplumdaki kültürel değişimler oyunların niteliklerini de belirlemektedir. Bu kapsamda günümüz dünyasında birbirinden farklı iki oyun kültüründen bahsedilebilir. Bunlar, uzun zamandan günümüze ulaşan; çocuklar ve yetişkinler tarafından oynanan saklambaç, çelik çomak vb. geleneksel oyunlar ve çeşitli teknolojik gelişmeler ile insan yaşamına dahil olmuş, geleneksel oyunlardan farklı bir gerçeklik sunan dijital oyunlardır. Geleneksel oyunlar; bireylerin iletişiminin önemli olduğu, fizik, güç ve yaratıcılığın ciddi yer sahipliği olan oyunlardır. Teknoloji çağı olarak da anılan günümüz dünyasında oyunların kültürle uyum ve etkileşimi devam ederek dijital ortamda da kendine yer bulabilmektedir (Hazar ve ark. 2017).

2.2. Oyunun Kısa Tarihi

Geleneksel mânâda oyunun tarihi, insanoğlunun tarihi nispetinde eskidir. Oyunlar; eski çağlardan bu yana insanların yaşantısında önemli etkinliklerden biri olma özelliğini taşımış ve medeniyetlerin gelişmesinde de önemli rol oynamıştır (Hazar, Tekkurşun ve Dalkıran 2017).

Tarih boyunca oyun kavramı hakkında farklı tanımlamalar geliştirilmiştir. Aristo'ya göre oyun çocukların erişkin çağlarında yapacaklarının provasıyken; Comenius, çocukların eğitimlerine yönelik bir araç olarak tanımlamakta, çocuğun disiplin duygusunu geliştirmesinde oyunun işlevsel olduğunu söylemektedir. Ouantilianus; oyunu, çocuğun ilk eğitimi olarak tanımlamaktadır (Eni 2017).

Arkeologların geçmiş uygarlıkların sahip olduğu oyun kültürleri hakkında yaptığı araştırmalar sonucu birtakım bilgilere ulaşılmıştır. Çin'de çocukların uçurtmalarla oyunlar oynadığı, Eski Roma Uygarlığında çocukların oyuncak arabalar ve toplarla oynadığı, orta çağ Avrupa'sında çocukların tahtadan oyulan oyuncak

silahlar ile oynadığı, Hindistan’da ve Mısır’da mağara duvarlarında topaç çevirme gibi çocuk oyunu figürlerine ait çizimlerin bulunduğu görülmüştür (Şahin 2016).

Tarih boyunca çocuklar oyunları, büyüklerin davranışlarından esinlenerek ve bu esinlenmeye bağlı olarak kurgulayarak oluşturmuştur. Top, ip, taş gibi bilinen eski oyun araçlarının bir kısmı bulunduğu kültür ve yöreye bağlı olarak çeşitli malzemeler ile üretildiği belirtilmiştir (Tuğrul ve ark. 2014).

Türk tarihindeki oyunla alakalı bulgulara ulaşma hususunda en çok önem arz eden kaynaklar: Evliya Çelebi’nin “Seyahatname” isimli eseri ve Dede Korkut Hikayeleri’dir. Anadolu’da çocuklar, yaşadıkları ortam ve coğrafyada buldukları malzeme ve maddeler ile çeşitli oyunlar üretmişlerdir. Topla oynanan oyunlar; günlük hayatla alakalı, evcilik ve cengaverlik gibi oyunları oynamış oldukları anlaşılmaktadır. Bu oyunlar kaybolmayarak günümüzde hala kültür dünyamız içerisinde yerini korumaktadır (Eni 2017).

Geçmiş zamandaki oyunlar, günümüzde biçim, oyun aletleri, ortam, biçim gibi pek çok hususta değişiklik geçirmiştir. Doğal malzemelerle üretilen eski oyuncakların yerini günümüzde robotlar gibi elektronik özelliklere sahip oyuncaklar, uzaktan kumanda edilebilen oyuncaklar, plastik bebekler, legolar, oyun konsolları ve bilgisayarlar doldurmuştur. Eski dönemlerde doğa ve insanın mücadelesine, savaşımlara hazır bulunma ve hayata karşı bir egzersiz özelliği gösteren oyunlar (okçuluk, binicilik, güreş vb.) günümüzde insanların boş vaktini değerlendirdiği bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Gelişen teknolojinin getirdiği imkanlarla eski çağlarda hayata karşı antrenman görevi gören oyunlar dahi sanal alemde oynamaya başlanmıştır (Delebe 2020).

1.1. Oyunun Özellikleri

Oyun, çocuğun zorunda olmadığı ve tamamen hür iradesinin ortaya koyduğu bir sonuçtur. Beklentileri yanıtlama gibi bir amacı yoktur, mutlu olmayı hedefler. Oyun çağın durumuna göre değişimlere açık bir olgudur. Çocukların, hayatları boyunca kazandığı deneyimleri oyun formatında kullanması sayesinde bu deneyimlerle gerçek hayat arasında bağ kurmasını sağlar. Oyun, pek çok farklı iş, meslek gibi rollere bürünmeyi ve bu farklı deneyimlere göre empati yapabilmesini sağlar. Oyunun öznesi olan çocuklar, oyun içerisindeki olaylardan yola çıkarak sorgulama, neden sonuç

ilişkisi kurma, farkındalık oluşturma ve keşfetme duygusunu aktif etme gibi faydalara ulaşır (Aksoy ve Çiftçi 2019).

Farklı oyunlar, kendilerine has kural ve formatlara sahiptir. Bunlar gizli veya açık şekilde oyunu şekillendirir. Küçük çocuklar için oyun kuralları esneklikler ve farklılıklar gösterebilir böylece oyun içerisindeki davranış biçimleri o çocukların hayal dünyasına uygun bir şekilde oluşur. Yaş yükseldikçe var olan belli bir kurallar bütününe kabul etme buna göre hareket etme eğilimi ağır basar. Oyun, takdir duygusu veya kazanılacak bir ödül arzusu yerine oyunun sunduğu haz duygusu için oynanırsa bu amatörlük duygusunun profesyonel hislere kıyasla ağır basmasını sağlar (Aksoy ve Çiftçi 2019).

2.3. Oyun Kuramları

2.3.1. Klasik Oyun Kuramları:

Oyun kavramı ile ilgili pek çok teori vardır. Taşçı (2010), klasik oyun kuramlarının, çocuk oyunlarını amaç ve içerik olarak anlamaya çalışan kuramlar olduğu görüşünü ortaya koymaktadır. Bu klasik kuramları şu şekilde sıralayabiliriz:

- 1) **Fazla Enerji Kuramı:** Schiller ve Spencer bu kuramın öncüleridir. Bu kuram, vücutta biriken fazla enerjinin çocukta huzursuzluğa sebebiyet verebileceği ve bu fazla enerjiden kurtulabilmek için çocuğun oyun oynadığını iddia eder (Şahin 2016).
- 2) **Öncül Deneme Kuramı:** Groos en önemli temsilcisidir. Oyun kavramını, içgüdüsel açıdan ele almıştır. Bu kurama göre çocuk, yetişkinlerin içgüdüsel bir şekilde yaptığı eylemleri deneme yanılma metoduyla uygulayarak öğrenir. Çocuk yetişkinlik çağında toplum içerisinde edinebileceği rol ve fiilleri oyun yordamıyla içgüdüsel bir şekilde tecrübe etmektedir (Kuşçu 2014).
- 3) **Dinlenme Kuramı:** Patrick ve Lazarus'un öne sürdüğü bu kuram; insanın günlük hayatta yaşamını devam ettirebilmek için yaptığı faaliyetler sırasında yitirdiği enerji sonucu açığa çıkan enerji açığını kapatabilmek için oyun oynandığını iddia etmektedir (Eni 2017).

2.3.2. Dinamik Oyun Kuramları:

Bunlar, oyunun neden oynandığından ziyade, oynanan oyunun içeriğine dikkat çekmektedir (Şahin 2016).

- 1) **Psikoanalitik Oyun Kuramı:** Psikoanalitik kuramın kurucusu olan Freud'a göre, duyuşsal gelişimde oyun önemli bir yere sahiptir. Bu gelişim sürecinde ortaya çıkan sorunların fark edilmesinde de oyun önemlidir. Freud, bireyin davranışlarının nedenlere dayandığını iddia etmektedir. Çocukların seçtiği ve oynadığı oyunlar da rastgele değildir. Kişi fark etmese dahi duygularını oyun oynarken ifade etmektedir (Kuşçu 2014).
- 2) **Sosyokültürel Kuram:** Bruner, oyun oynamanın bireylerin yaratıcılık duygularını geliştirdiğini iddia etmektedir. Oyunun, neticeden çok içinde ihtiva ettiği anlam ile önem kazandığını belirtmektedir. Oyun içerisinde yanlış yapma korkusu duymayan çocuk, çeşitli davranışları deneyerek hedefine ulaşabilir. Oyun oynamak bu sayede gerçek hayatta karşılaşma ihtimali olan bazı riskleri bunlarla yüz yüze gelmeden çocuğa öğretebilir (Hazar 2008).
- 3) **Piaget'in Oyun Teorisi (Zihinsel Kuram):** Bu kurama göre oyun, zihinsel yönü ağır basan bir etkinliktir. Çeşitli tecrübelerle bireyler oyunu şekillendirmektedir (Eni 2017). Piaget'e göre oyun; tecrübe, bilgi ve anlayışın harmanlandığı bir etkinliktir. Oyunun, erken çocukluk dönemi için ihtiyaç olduğunu belirtir. Oyunun, gerçekçi düşüncenin aktif olması ve bilişsel kapasitenin artmasıyla son bulduğunu ifade eder (Kuşçu 2014). Piaget, çocuğun oyun esnasında bilgiyi yapılandırdığını iddia eder. Çocuğun bilgiye ulaşması için zihinsel bir etkinliğin gerçekleşmesi gerekir. Oyun da bu zihinsel etkinliklerden önemli bir tanesidir (Eni 2017).

2.4. Geleneksel Oyun

Geleneksel oyun kavramı; o toplumun değerlerini yansıtan, çocukların gelişimine pek çok yönden katkı sağlayan kültür varlıklarıdır. Kültürü, gelecek nesillere aktarma hususunda önem arz ettiği söylenebilir. Saklambaç, körebe, birdir bir, topaç çevirme, çelik çomak gibi oyunlar Türk kültürü ile alakalı ilk akla gelen geleneksel oyunlardandır (Sümbüllü ve Altınışik 2016).

Geleneksel oyunlar; küçük mekanlarda, az malzeme ile oynanabildiği gibi bedensel aktivite yoğunluğu daha yüksek olan oyunlar için geniş alanlar ve fiziksel aktiviteye katkı sağlayan salıncak, kaydırak gibi oyun araçları da gerektirebilir. Bu hususta yapılan bir çalışmada Ünal (2009), günümüzdeki çocuk oyun alanlarının birbirine çok fazla benzediği ve günümüz çocuklarının gereksinimlerini karşılayabilme yeteneğinden uzaklaştığını belirtmektedir. Farklı bir çalışmada da X, Y ve Z kuşağı çocukların oynadığı oyunlar incelendiğinde seksek, saklambaç, topa

oynananlar (futbol vb.), ip atlama gibi oyunların farklı kuşaklar tarafından oynandığı ifade edilmektedir (Kaya 2019).

Kültürel mirasın aktarımı hususundaki önemli rolü sebebiyle geleneksek oyunların gelecek kuşaklara aktarılabilmesi için çaba sarf edilmesi gerekmektedir (Köseler 2020).

2.5. Dijital Oyun Kavramı

Dijital oyun; telefon, tablet, oyun konsolu, bilgisayar vb. cihazlar ile kendi içerisindeki çeşitli kurallar çerçevesinde tek oyunculu, çok oyunculu, yapay zekaya karşı tek başına veya diğer oyuncular ile oynanabilir. Problem çözme, rekabet, planlama, sosyalleşme ve rol yapma gibi kavramları olan pek çok farklı tür dahilinde özel niteliklere sahip olan gerçek hayatın çeşitli model ve semboller ile taklidinin yer aldığı yazılımlardır (Kılıç 2021).

Dijital oyunlar; bir hikâye anlatma, mesaj verme, rekabet oluşturma, eğlence sağlama gibi amaçlarla gerçek hayatın çeşitli model ve semboller ile taklidinin yer aldığı yazılımlardır. Dijital oyun kelimesinin yerine; video oyunu, bilgisayar oyunu, konsol oyunu, elektronik oyun gibi ifadelerde kullanılabilir. Bu fark dijital oyunların çeşitli cihazlardan oynanabilmesinden ve farklı bölgelerde farklı isimlendirmeler kullanılmasından kaynaklanmaktadır (Eni 2017).

Geçmiş dönemlerde; çocukların sosyalleşmesi, kendini ifade edebilme becerisini arttırması, iletişim ve dili kullanma yeteneğini güçlendirmesi, paylaşma duygusunu kazanması, hızlı karar verme, merak duygusunu doyurma, enerji harcama ve fiziksel gelişime katkı sağlaması sebebiyle çocuk gelişiminde önemli etkileri olan oyunların günümüzde biçim ve boyut değiştirerek çeşitli cihazların karşısında büyük çoğunlukla fiziksel açıdan statik bir durumda gerçekleştirilen sanal etkinliklere dönüştüğü ifade edilmektedir (Horzum 2011).

Oyun olgusu, dünyada çağlar boyu değişen pek çok kavram gibi teknolojik gelişmelerin etkisiyle kazandığı dijital boyut; sosyal ağlar ve özellikle mobil cihazlar ile giderek yaygınlaşmış ve bu sayede de pek çok bireyin hayatına girmiştir (Sezgin 2016). Zamanla teknolojik pek çok gelişme, şehirleşmenin artması, oyun alanlarının giderek daha da azalmasının etkisiyle geçmişte sokak, park gibi alanlarda oynanan oyunların sanal ortama taşınmasıyla ortaya çıkan dijital oyun kavramı; teknoloji ile daha yakın ilişki içinde olan gençleri daha fazla etkilemekte ve gençler arasında her

geçen yıl popülerliğini arttıran bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır (Irmak ve Erdoğan 2016). Kimi zaman yaratıcı öğeler ve etkileşimli yapısıyla sanat eseri olarak da kabul edilen dijital oyunlar; küçük yaş gruplarına olan etkisi, şiddet ile arasındaki ilişki, hazcı tüketim ögesi olması, bağımlılık geliştirebilmesi gibi durumlarla da dikkatleri üzerine çekmektedir (Batı 2011).

Newzoo'nun 2020 Global Oyun Pazarı Raporu'na göre günümüzde dünyada dijital oyun oynayan 2,7 milyar civarında insan bulunmaktadır. Bunun 2021 sonunda 2,91 milyar kişiye ve 2023 sonunda da 3,07 milyar kişiye ulaşması beklenmektedir. Aynı rapora göre, dünyada dijital oyun piyasasının 2020 yılında 159,3 milyar USD'lik bir pazar hacmine ulaştığı rapor edilmektedir. Bu, dünyada dijital oyunlara gösterilen ilgiyi anlamak açısından önemli bir veri olarak göze çarpmaktadır. Ülkemizde ise BTK'nın hazırladığı "2020 Yılı Dijital Oyunlar Raporu"na göre ülkemizde dijital oyun sektörünün 880 milyon USD'lik bir pazar hacmine, dijital oyun oynayan kişi sayısının da 36 milyona ulaştığı ifade edilmektedir. Bu durum oransal açıdan şu şekildedir: yetişkinlerin ortalama %79'u en az bir cihazdan dijital oyun oynamakta; kadınların %81,7'si, erkeklerin ise %76,5'i bu sayıyı oluşturmaktadır. Yaş grupları incelenecek olursa; %23,9'u 16-24 yaş, %28,5'i 25-34 yaş, %25,3'ü 26-44 yaş, %22,4'ü 45+ yaş olarak bildirilmiştir. Ülkemizde en çok oynanan oyun türleri ise sırasıyla aksiyon/macera, bulmaca, yarış ve spor olarak sayılmıştır. Ülkemizde en çok oynanan 5 dijital oyun arasında 3 adet mobil oyunun yer alması bireylerin dijital oyun alışkanlıkları açısından dikkat çekicidir (BTK 2020).

Teknolojik gelişmeler, 'dijital' kelimesi ile ilgili farklı kavramların da ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bunlardan en çok önem arz eden bazıları "dijital yerli" ve "dijital göçmen" kavramlarıdır. Günümüzdeki teknolojik imkânların var olduğu ortam ve zamanda doğmuş, bu teknolojilerle iç içe büyümüş böylece bu teknolojilere hiç yabancılik çekmeksizin benimsemiş kişiler "dijital yerli" olarak; bu tarz teknolojik gelişmelerle hayatlarının ilerleyen safhalarında tanışmış ve bunları hayatlarına sonradan adapte etmek için çabalayan kişiler ise "dijital göçmen" olarak isimlendirilmektedir (Hazar 2016).

Tarihte oyunun varlığına bakılarak söylenebilir ki, insanın varlığı devam ettiği müddetçe oyunların gelişimi de sürecektir. Yapay zekâ tarafındaki gelişmeler, giyilebilir teknolojiler, arttırılmış sanal gerçeklik uygulamaları ve insansı robotlar

oyun kavramına yeni anlamlar yükleyecek gelişmeler olarak görülmektedir (Sezgin 2016).

2.6. E-Spor Kavramı

Dijital oyun denildiği zaman, “E-Spor (Elektronik Spor)” teriminin de bahse değer popülerliğe sahip bir kavram olduğu söylenebilir. E-Spor çevrim içi dijital oyunlara dayalı olan, dünya üzerindeki farklı bölgelerden pek çok insanın internet sayesinde birlikte oyun oynayabileceği veya bu alanda düzenlenen ulusal veya uluslararası pek çok organizasyon sayesinde dünyanın farklı bölgelerinden gelerek buluşup, dijital oyunlar bağlamında rekabet ettiği bir spor dalı olarak tanımlanabilir. Kişiler arası veya takımlar arası olabilir. Bu rekabette başarıyla ulaşmak için fiziksel ve zihinsel çaba ve beceri gerekmektedir (Fanatik 2017).

E-Spor kavramının ortaya çıkış noktası olarak net bir cevap gösterilemese de, Çevrim içi Oyuncular Birliği (OGA) isimli organizasyonun 1999 yılında, faaliyetlerine başladığıyla alakalı yapmış olduğu basın açıklaması bu kavramın başlangıcı olarak kabul edilmektedir (Yükçü ve Kaplanoğlu 2018).

E-Spor endüstrisinin paydaşları olarak dijital oyun üreticileri, takımlar, takım sahipleri, bireysel oyuncular, organizatörler, menajerler, sponsorlar ve seyirciler gösterilebilir (Yükçü ve Kaplanoğlu 2018). BTK'nın yayınladığı Dijital Oyunlar Raporu 2020'ye göre 2020 yılında; dünyada toplam 495 milyon, Türkiye'de ise yaklaşık 4 milyon E-Spor takipçisi olduğu bildirilmektedir (BTK 2020).

2.7. Dijital Oyun ve Geleneksel Oyun arasındaki Farklar

Güneş (2012), bu farkları 6 maddede incelemiştir.

- Geleneksel oyunda en az 2 oyuncudan bahsedilirken, dijital oyunda ikinci kişi olarak yapay zekâ yer alabilir.
- Dijital oyunları inceleyen disipline “Ludoloji” adı verilirken, geleneksel oyunlar farklı disiplinlerin ilgi alanı içerisinde incelenmektedir.
- Dijital oyunlar herhangi bir fiziki boyutu olmayan sanal ortamda oynanırken, geleneksel oyunlar fiziki ortamda oynanmaktadır.
- Dijital oyunlarda oyunun öykü ve mekaniği oyuncu tarafından oluşturulabilirken, geleneksel oyunlarda bu öykü ve mekanik önceden bilinmektedir.
- Dijital oyunlarda oyun sürerken başarı ödüllendirilebilirken, geleneksel oyunlarda oyunun sona ermesinin ardından başarı ödüllendirilmektedir.

- Dijital oyunlar profesyonel bir üretim sürecinin ürünü iken geleneksel oyunlarda böyle bir durum yoktur. Çoğunlukla kültürel aktarım sonucu nesilden nesle gelecek varlıklarını devam ettirmişlerdir.

2.8. Dijital Oyunların Sınıflandırılması ve Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar; kullanılan cihaza göre, çevrim içi veya çevrim dışı oynanabilmesine, oyunların amacına ve oyuncu sayısı gibi pek çok kategoriye göre sınıflandırılabilir.

Çevrim içi oyunlar internet bağlantısı gerektiren, genellikle çok oyunculu oyunlardır. Çevrim dışı oyunlar ise internet bağlantısı gerektirmez. Aynı cihaz üzerinden 2-4 gibi sayılarda insanın karşılıklı oynadığı oyunlar da mevcut olmasına karşın çevrim dışı oyunlar genellikle tek oyunculudur.

Oyuncu sayısı bakımından tek oyunculu (çoğunlukla yapay zekaya karşı) veya çevrim içi olarak çok oyunculu oynanabilmektedir. Çok oyunculu oyunlarda oyuncu sayısı değişkendir. Çeşitli oyunlarda birkaç kişi etkileşim halindeyken, bazı oyun türlerinde binlerce kişi etkileşim halinde olabilmektedir. Çok oyunculu oynama şeklinin, dijital oyunlara olan ilginin artmasına ve sosyal etkileşim sayesinde kazandığı çekim ile oyuncuların daha uzun süreleri oyunun başında geçirmesine sebep olabileceği düşünülmektedir (Bozkurt 2014).

Dijital oyunlar, erişilen cihazlar bakımından şu şekilde sınıflandırılabilir (BTK 2020):

- **Konsol Oyunları:** Oyun konsolu adı verilen, medya akış özellikleri gibi farklı özellikler de içermesine karşın ana üretim amacı oyun oynamak olan cihazlar ile bu cihaza ait özel bir kontrol aygıtı ile kumanda edilerek oynanır. Bazı oyun konsolları taşınabilir ve dâhili ekranlı iken bazılarında bu mobilite azdır. Görüntüye ve sese; televizyon, monitör ve ekran gibi ikincil cihaz ya da cihazlar sayesinde erişilir.
- **Bilgisayar Oyunları:** Günümüzde hayatın vazgeçilmez aygıtları haline gelmiş bilgisayarların akademik, mühendislik, eğitim vb. kullanım alanlarının yanında fare, klavye, oyun kumandası, direksiyon vb. kontrol aygıtları kullanılarak dijital oyunlar da oynanabilmektedir.
- **Mobil Oyunlar:** İnsanların yanlarında taşıyabildiği telefon ve tablet gibi cihazların yaygınlaşması ve bu cihazlar özelindeki teknolojik gelişmeler dijital oyun endüstrisinin de dikkatini çekmiştir. Özellikle son 10 yılda sayıları ve kullanıcıları oldukça artan mobil oyunlar, oyuna erişilen cihaz bakımından

sınıflandırma hususunda en çok oynanan platform haline geldiği bildirilmektedir (BTK 2020).

Oyunlar, oynandıkları bakış açıları itibariyle izometrik bakış açısı, üçüncü şahıs veya birinci şahıs bakış açısı olarak sınıflandırılabilir.

Oyunun; kendi içerisinde oluşturulmuş olan sanal dünyasını, oyuncunun keşfetme ve ilerleme bağlamında sınıflandırılması açısından çizgisel işleyişli veya açık dünya şeklinde ayrılabilir.

İşlenen tema açısından ise dijital oyunlar; korku, komedi, psikolojik vb. kategorilerde incelenebilir veya atmosfer bağlamında; fütüristik, orta çağ, karanlık tema, bilim kurgu vb. sınıflandırmalara ve bunlardan aynı anda birkaçına dahil olabirler (Kılıç 2021).

Oyunlar amaçlarına göre de sınıflandırılabilir. Bu sınıflandırma genel anlamda şu alt kategorileri içerir (bir oyun aynı anda birkaç farklı kategori altında yer alabilmektedir) (Ögel 2012):

- **Aksiyon:** Oyuncunun refleksi, dikkat, el göz koordinasyonu gibi özelliklerini çokça kullanan tempolu oyunlardır. Motivasyonel açıdan; engelleri geçip ödüle ulaşma, rakipleri yok etme/eleme gibi amaçları bulunur. Aksiyon türünün alt kategorileri olarak şu başlıklar sayılabilir: Platform oyunları, nişancı oyunları, dövüş oyunları, Battle Royale oyunları (son zamanlarda en çok tercih edilen oyun türlerinden biri olup; oyuncuların belirli bir bölgede, çeşitli silahlar bularak diğer rakiplerini elemesi ve en sona kalan oyuncu ya da takım olmayı amaçlar).
- **Macera:** Bulmaca çözme, keşif yapma, yolunu bulma gibi etkileşimlere sahip oyun türüdür.
- **Rol Yapma:** Çeşitli temaların çatısı altında kurulan sanal bir dünyada oyuncunun, oyun içerisindeki bir karakter seçerek, bu karakterini geliştirmek ve daha iyi istatistiklere sahip olmak için bir çaba içerisinde olduğu oyun türüdür.
- **Dövüş:** Hızlı ve el göz koordinasyonunun ön planda olduğu bir oyun türüdür. Yapay zekâyâ karşı veya çok oyunculu (genelde 2 kişi) oynanabilir.
- **Eğlence:** Kâğıt oyunları, tavla, okey vb. oyunların internet ortamında oynanması bu türe örnek verilebilir.
- **Bilmece:** Çözülmesi istenen problemlerin yer aldığı oyunlardır. Tek bir görüntü üzerinden oynanan çeşitleri mevcuttur.

- **Simülasyon:** Araba, uçak, tren, iş makinesi vb. araçların gerçekçi bir düzende kullanımı; şehir, çiftlik kurma gibi gerçek hayatla ilişkili oyunlardır. Eğitici yönleri de mevcuttur.
- **Spor:** Futbol, basketbol, tenis, motor sporları gibi gerçek hayattaki sporların dijital oyunlara uyarlanmış versiyonlarını içeren türdür. Oyuncular bu türdeki oyunlarda bir müsabakayı kazanma amacı güder.
- **Strateji:** Oyuncunun, yapay zekaya veya diğer oyunculara karşı ekonomik, askeri, diplomatik vb. alanlarda zafer kazanmak için yarıştığı, çoğunlukla savaş temasını içeren oyun türüdür. Refleks ve el göz koordinasyonu gibi becerilerden ziyade kritik düşünme, planlama ve hesaplama gibi becerilerin ön planda olduğu oyun türüdür.

Bushman (2015), dijital oyunları üç kategori altında incelemiştir. Bunlar; faydalı sosyal yönler içerenler, şiddet gibi zararlı öğeler içerenler ve herhangi faydalı veya zararlı etkisi bulunmayanlar olarak sıralanabilir. Literatür içerisinde araştırmalara en çok konu olan türlerin, zararlı içerikleri bulunduran ve bağımlılık oluşturanlar olduğu görülmektedir.

Faydalı yönler içeren dijital oyunlar, genelde bireye bir konuyu öğretme amacı güden ve bu husustaki becerilerine katkı sağlayan oyunlardır. Pilotlara, sürücülere, çiftçilere, cerrahlara yönelik simülasyon niteliği içeren dijital oyunlar bu faydalı örnekler içinde değerlendirilebilir (Topşar 2015).

Zararlı dijital oyunlar ise kişiye; duygusal, eylemsel ve bilişsel açıdan olumsuz etkiler oluşturan oyunlardır. Örneğin; sürekli şiddet içerikli oyunlar oynayan ve bu tarz oyunları uzun süre, oyun içerisinde daha başarılı olma baskısıyla oynayarak olumsuz bir psikolojik tablo içerisine giren çocukların saldırgan hareketler sergilemesi ve kızgın bir ruh hali içerisinde olmaları karşılaşılabilecek bir sonuçtur. Bu tarz dijital oyunlar ve dijital oyun oynama davranışları psikolojik ve fiziksel yönden çocuk ve adolesanlara olumsuz yönde etki etmekte; kaygı bozukluğu, depresyon, panik atak gibi sağlık sorunlarına sebep olabilmektedir (Bushman 2015).

2.9. Dijital Oyunların Tarihçesi

ENIAC (Elektronik sayısal entegrelenmiş bilgisayar) isimli tarihteki ilk elektronik bilgisayar üretildiğinden, günümüzdeki güçlü mikro işlemcilerle gelene kadar dijital oyun sektörü sürekli olarak yazılım ve donanım alanındaki gelişmelerle beraber

büyümüştür. Üretilen ilk dijital oyun hakkında net bir belirleme yapmak zordur. John Bennett tarafından 1951 yılında tasarlanıp, Raymond Stuart Williams tarafından yapılan Nimrod isimli bilgisayarda geliştirmiş oldukları “Nim” isimli oyun, satışa sunulan ilk popüler dijital oyun olarak bilinmektedir. William Higinbotham tarafından 1958 yılında kullanıcılara sunulan “Tennis For Two” oynanan ilk dijital oyun olarak bildirilmiştir. İlk Türk yapımı oyun ise “Barbaros” ismi ile 1986 yılında Commodore64 platformu için geliştirilmiştir. Dünya’da geliştirilen ilk dijital oyun olan ‘Tennis For Two’ ile arasındaki 28 senelik fark dikkat çekmektedir (BTK 2020).

Dijital oyunların ilk oluşum aşamaları olarak tanımladığı 1960-1990 döneminin başında, 1960 yılında Steve Russell yaygın olarak bulunan ilk dijital oyun olarak kabul edilen “Spacewar”ı geliştirmiştir. İlerleyen dönemde sektörde önemli ses getirecek olan ve dijital oyun endüstrisinin ticarileşmesi yolundaki ilk adımlar olarak görülen “Atari Inc.” 1972 yılında kurulmuştur. Atari şirketi kuruluşundan kısa süre sonra yayınladığı “Pong” isimli oyun sektör içerisinde bir devrim yaratarak “Atari Salonu” kavramını ortaya çıkarmış ve ilerleyen yıllarda bu salonları büyük bir popülariteye ulaştıracak olan “Pac-Man” gibi oyunların da temelini atmıştır (BTK 2020).

Toru Iwatani, 90’lı yıllara kadar üretilen neredeyse tüm dijital oyunların şiddet içerikli olduğunu ve bu oyunların büyük çoğunlukla erkekler tarafından tercih edildiğini ifade etmektedir. Bu durumun da etkisiyle, kadınların da ilgisini çekmeyi başaran “Pac-Man” isimli oyun yayınlanmıştır. Bu oyunda; oyuncu tarafından kontrol edilen bir emoji, labirentin içerisindeki hayaletlere temas etmeden labirent içerisindeki yiyecekleri yemeye çalışmaktadır (Günay 2011).

Steve Juraszek isimli 16 yaşındaki genç durmaksızın 16 saat boyunca “Defender” isimli oyunu oynayıp rekor kırarak Time Dergisi’ne çıkmıştır. ABD’de okul saatleri içerisinde dijital oyun oynama amacıyla okula gitmeyen ve ailesine bu hususta karşı çıkan Steve Juraszek ve benzer davranıştaki kişilerden ötürü dijital oyunların zararları konuşulmaya başlanmıştır (Kaya 2013).

Dijital oyunların 1980 yılında Türkiye’ye de ulaşması sonucunda toplum içerisinde renkli televizyon ve oyun konsollarına karşı büyük bir ilgi oluşmuştur. Türkiye’nin çeşitli köşelerine ulaşan Atari salonları, birçok insanın bu salonlarda vakit geçirmesine hatta bağımlı hâle gelmesine neden olmuştur. Bu gelişmeleri; kişisel

bilgisayarlar ve oyun konsolları takip etmiş. 90'lı yıllarda 'İnternet Kafe' kavramı da ortaya çıkarak bilgisayarlar üzerinden dijital oyun oynatma hususunda çok yaygın bir hale gelmiştir. İlerleyen yıllarda dijital oyun için gerekli olan cihazlara erişimin kolaylaşmasının, bu oyunların ülkemizde de giderek yaygınlaşmasına yol açtığı ifade edilmektedir (Say 2016).

Bilgisayarlar ve oyun konsolları dijital oyun piyasasının kullandığı başlıca cihazlar iken telefonlara da 1994 yılında "Hagenuk MT-2000" adlı telefonun kullanıcılara içinde oyun yüklü olarak sunulmasıyla mobil oyun devrinin başladığı belirtilmektedir. Nokia firmasının 1997 yılından itibaren ürettiği telefonlara yüklediği 'Snake' isimli oyun dünyanın en popüler dijital oyunlarından biri haline gelmiştir. Zamanla telefonların yazılımsal ve donanımsal olarak gelişerek adeta mini boyutlu mobil bir bilgisayar haline gelmesiyle çeşitli firmalar tarafından üretilen IOS, Android, Symbian, Windows Mobile gibi işletim sistemlerine yönelik olarak pek çok dijital oyunun üretilmesiyle günümüzde 77,2 milyar USD'ye ulaştığı bildirilen pazar hacmiyle büyük bir mobil oyun sektörünün oluştuğu belirtilmektedir (Phonearena 2014).

Günümüzde eskiye nazaran çok daha erişilebilir hale gelmiş olan akıllı telefon, tablet, bilgisayar ve çeşitli oyun konsolları; bunun yanında ürün yelpazesi çok geniş bir hale ulaşmış olan dijital oyun endüstrisinin etkisiyle dünyada dijital oyun oynayan insan sayısı 2020 Global Oyun Pazarı Raporu'na göre 2,7 milyara, ülkemizde ise 36 milyona ulaşmıştır (BTK 2020). Bu verilerin, yıllar içinde dijital oyunlara karşı giderek artan ilginin ulaşmış olduğu nokta açısından dikkat çekici olarak görülmektedir.

2.10. Dijital Oyunların Özellikleri

Oyun, yaş fark etmeksizin bireylerin ilgi gösterdiği bir etkinlik olarak görülmektedir. Farklı oyunlar arasında, farklı değişkenler olsa da bu oyunların özünde bazı temel nitelikler yer almaktadır. Jesper Juul, dijital oyun hakkında altı özelliği 'Klasik Oyun Modeli' başlığı altında tanımlamaktadır (Yengin 2010).

- 1) Kural: Oyuncunun hareketlerini oyunun sistemi içerisinde kısıtlayabilmek amacıyla çeşitli kurallar üretilmektedir. Bu kurallar açık ve nettir.
- 2) Değişkenlik: Oyunun sonuçları ölçülebilir özelliktedir.
- 3) Değer: Oyunun sonuçları olumlu veya olumsuz değerler kazanabilir.

- 4) Oyuncu: Rekabet unsurunu oluşturur ve önceden belirlenen kurallar dahilinde oyunun içerisindeki hedefine göre hareket eder.
- 5) Oyuncu bağı: Oyuncu tarafından gerçekleştirilen sonuca olan etkidir. Kaybeden mutsuz olurken, kazanan oyuncunun mutlu olma halidir.
- 6) Uyarlanabilirlik: Oyunun sonuçları; oynayan kişilerce, kurallar çerçevesinde ve değişken bir yapıda gerçekleşmektedir.

Prensky (2001), dijital oyunların kesinlikle içermesi gereken altı temel nitelik olduğunu ifade etmiştir. Bunlar: Kural, amaç, çıktılar - geri bildirimler, rekabet, etkileşim ve hikayedir. Ayrıca dijital oyunları oluşturan altı tanesi temel nitelikleri, altı tanesi de oyunu eğlenceli hale getiren özellikleri ifade eden 12 maddeden bahsetmiştir. Bunlar:

- 1) Amaçlarının motive edici olması.
- 2) Sürükleyici olması ve tutku duygusunu tetiklemesi.
- 3) Ana yapısının belirli kurallarla oluşturulması.
- 4) Oyuncunun galibiyet duygusunu tatmin edecek imkana sahip olması.
- 5) Hedeflerinin eğlendirmek olması.
- 6) Oyuncunun aktif katılım içerisinde olması, oyunların etkileşimliliği.
- 7) İçeriğinde çözülmesi istenen problemlerin yer alması. Bu problem çözme çabalarının oyuncunun yaratıcılık duygusunun gelişimine katkı sunması.
- 8) Bir hikâye sunması.
- 9) Çeşitli çıktı ve dönütlere sahip olması.
- 10) Mücadele, rekabet, meydan okuma gibi oyuncunun heyecan duygusunu tetikleyecek kavramlara sahip olması.
- 11) Oyuncular arası etkileşimin yer alması.
- 12) Zorluk seviyesinin oyuncunun durumuna göre ayarlanabilir oluşu.

Dijital oyunların amaçları arasında belirtilen görevleri gerçekleştirmeye yönelik bir rekabetin içerisine girmek de yer alabilmektedir. Bu oyunlar yapay zekâ ile geliştirilmiş olup bireylerin duyu organlarına hitap etmektedir. Kimi oyunlar ise oyuncuların iletişim ve iş birliği yapabilmesine olanak sağlamaktadır. Dijital oyunlar gerçek dünyadan esinlenerek oluşturulduğu gibi (örneğin simülasyon oyunları), soyut imgelere dayanan oyunlarda olabilmektedir. Bireyler bu hayal alemindeki oyunları oynayarak normal yaşamda gerçek olamayacak durumları oyunlarda adeta tecrübe

etmektedirler. Bu gibi durumlar ise oyuncuların farklı duyguları hissetmesini sağlayarak ilgi çekmektedir (Sağlam ve Topsümer 2019).

2.11. Dijital Oyunların Derecelendirilmesi ve Kullanıcıların Bilinçlendirilmesi Hakkındaki Uygulamalar

Gelişim çağı içerisinde yer alan çocuklar ve gençleri dijital oyunların içerdiği uygunsuz unsurlardan koruma amacıyla değerlendirme ve çeşitli yaş gruplarına uygun şekilde sınıflandırma hususu; toplumların ahlaki, dini ve kültürel değerleriyle bire bir ilgilidir. AB (Avrupa Birliği) üyesi ülkeler ve ABD (Amerika Birleşik Devletleri) kendi değerlerine uygun bir şekilde PEGI (Avrupa Oyun Bilgi Sistemi) ve ESRB (Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu) isimli içerik değerlendirme ve yaş derecelendirme sistemlerini geliştirmişlerdir. Ülkemizde ise bu yönde bir eksiklik mevcuttur (Özhan 2011). Aile, Çalışma ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı, 2020 yılında bu yönde bir derecelendirme ve değerlendirme sistemi oluşturulacağını açıklasa da henüz bu sistem faaliyete geçmemiştir (Webtekno 2020). Toplumumuzun değer yargılarına uygun bir şekilde çalışacak ve piyasa üzerinde yaptırım yetkisi olacak bir derecelendirme ve değerlendirme sisteminin Türkiye açısından elzem bir ihtiyaç olduğu görülmektedir.

2.12. Dijital Oyunların Etkileri

Geleneksel oyunların olduğu gibi dijital oyunların da kişiler üzerinde çeşitli etkileri olabilmektedir. Bu etkiler, bireyin yaş grubuna ve oyunda yer alan içeriklere göre farklılık gösterebilir. Kişiye psikososyal açıdan etki bırakacak şekilde dizayn edilen oyunların bulunduğu bilinmektedir. Bağımlılığa, şiddet eğilimine ve duygu durum bozukluklarına yol açabilecek oyunların mevcudiyeti, yapılan araştırmalarla ortaya konmuş ve dijital oyun bağımlılığının ise en çok ergen yaş grubunu etkilediği bildirilmektedir (Aydın 2011).

Dijital oyunlara dair ortaya çıkan etkiler literatürde olumlu etkiler ve olumsuz etkiler başlıkları altında iki kategoride incelenmiştir. Dijital oyunların neticesinde ortaya çıkan olumlu veya olumsuz sonuçlar; oynama süresine ve oyundaki içeriklere göre değişebilmektedir (Kars 2010).

2.12.1. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Ergen yaş grubundaki bireylerin, oynadıkları bazı dijital oyunlar neticesinde problem çözme ve yaratıcılık gibi becerilerinin gelişmesi gibi pozitif çıktılar olabilmektedir.

Ayrıca ergen birey, dijital oyun oynama esnasında mutlu bir duygu haline sahip olabilmekte ve özgüven geliştirebilmektedir (Kar 2015).

Bazı oyunlar ergenlerde; sabır, hafıza gelişimi, azim duygusunun kazanımı, çoklu bilişsel işlem yapma becerisi, görsel zekâ gelişimi, mantık yürütme, yönergeleri takip edebilme gibi becerilerin gelişmesi hususunda fayda sağlamaktadır (Kaplan 2016; Sayın 2016). Ayrıca yön tayini, harita okuyabilme, kısıtlı kaynakları verimli kullanabilme, muhakeme yeteneklerinin geliştirilmesi gibi kazanımlar da faydalar arasında sayılabilir (Dinç 2012).

Dijital oyunların tedavi amaçlı kullanıldığı vakalar da vardır. Dikkat eksikliği çeken çocuklarda, beynin ilgili merkezindeki düzensiz dalgalar olumlu yanıt verene kadar dijital oyun oynatılmış ve kırk seansın ardından beyindeki ilgili bölüm normal bir şekilde yüksek frekans üretebilir hale gelmiştir. Ayrıca çocukların odaklanma duygusu gelişerek sakinleştikleri ve kontrol duygularının da geliştiği görülmüştür (Tarhan ve Nurmedov 2011).

2.12.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri

Dijital oyunlar her ne kadar bir önceki başlıkta zikredildiği üzere bir takım olumlu etkiler barındırır da olumsuz etkiler de bırakabilmektedir. Birçok dijital oyunda da oluşturabileceği olumsuz etkilerin daha ağır bastığı içeriklere sahip olduğu bilinmektedir. Bilhassa ergenlik çağındaki çocukların, çeşitli oyunların başlangıç seviyelerinde haz duygusunun daha yüksek olduğu ancak oyunun ilerleyen seviyelerinde, oyuncunun oyuna devam etmesini sağlama amacıyla çeşitli psikolojik etkilerle bağımlılığa yol açabilen içerikler de barındırdığı ifade edilmektedir (Bayramoğlu 2020). Örneğin; sosyal medya üzerinden erişilen oyunlar, insanları ekran başında uzun süre tutabilmektedir. Sonuç olarak bu oyunlar; insanlar arasındaki gerçek iletişimin zayıflamasına neden olarak, zamanla psikolojik problemlere zemin hazırlayabilmektedir (Sucu 2012).

Dijital oyunların düzenli şekilde, abartılı süreler boyunca oynanması bireyde; saldırgan davranışlar oluşmasında, öğrenme güçlüklerine, erken ergenliğe, artmış kaygı seviyesine, akademik yaşantıda başarısız sonuçlar alınmasına ve obezite gibi çeşitli zarar verici nitelikteki sonuçlara sebep olabilmektedir (Chiu ve ark. 2004).

Özellikle barındırdığı şiddet miktarı yüksek olan oyunları oynayan bireylerde; saldırganlık tolerasyon düzeyinin yükselmesi, saldırganlık duygusunda artış ve sosyal

faaliyetlerde azalma durumlarına yol açabilmekte; ayrıca ergen bireylerin zihninde şiddet kavramını çok basit bir seviyeye indirgeyebilmekte ve bireyin, şiddet eylemi neticesinde ortaya çıkacak olumsuz sonuçları öngöremez duruma gelmesine zemin hazırlayabilmektedir (Ulum 2016, Aydın 2011).

Dijital oyunlara harcanan aşırı vakit bireye; görme bozuklukları, boyun tutulması, el bileği sendromu, uyku saatlerinin azalması, zihinsel işleyiş üstünde olumsuz tesirler ve bilhassa aile ile arasındaki olmak üzere kişiler arası iletişim ile ilgili olumsuz etkiler olarak geri dönebilmektedir. Dijital oyunlara özellikle fazla miktarda vakit harcayan kişilerde aile ve arkadaşlarıyla arasındaki ilişkilerinin zarar görmesi, okul ve/veya iş hayatında birtakım aksaklıklara yol açması riskleri bulunmaktadır. Ayrıca bazı çalışmalarda, dijital oyunlara aşırı vakit harcayan bireylerde ve dijital oyun bağımlısı olarak bildirilen bireylerde çeşitli obsesif tutumlar, agresif tavırlar, öğrenme güçlükleri, psikomotor beceriler üzerinde olumsuz etkiler, sedanter yaşam tarzına bağlı gelişebilen sağlık sorunları, asosyal tutum gelişmesi gibi birtakım olumsuzluklar ortaya çıkabilmektedir (Mehroof ve Griffiths 2010, Horzum ve ark. 2008, AMATEM 2008).

Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Raporu'nda (2020), dijital oyunların çocuklar üzerinde; uygunsuz içeriklerle karşılaşma, aileden uzaklaşma, zararlı alışkanlıklara zemin hazırlama, siber dolandırıcılık mağdurluğu riskini arttırma, argo dil kullanımına alışma, subliminal içeriklere maruz kalma, kumar alışkanlığını edinim riski gibi bazı ek olumsuz etmenler sıralanmaktadır.

Ayrıca pek çok dijital oyunun barındırdığı duygusal uyaranlar, yaşantılarında çeşitli duygusal sorunlar yaşayan ergenlerin bu sorunları oyun oynayarak bastırmaya ve gidermeye çabalamasının gerçek hayattaki problemlerin birikmesine ve dijital oyunlara ayrılan sürenin önemli ölçüde artmasına neden olabileceği belirtilmektedir (Villani ve ark. 2018). Başta duygusal sorunları bulunan ergen bireyler olmak üzere, dijital oyunların çeşitli öfke krizlerine ve saldırganlık içeren davranışsal sorunlara da yol açabileceği ileri sürülmüştür (Choi ve ark. 2018).

Dijital oyunların kişide bıraktığı etkiler, oyuna ayrılan süre ve oynanan dijital oyunun türüne göre çeşitlenebilmektedir (Eni 2017).

2.13. Dijital Oyun Oynama Sebepleri

Bireylerin dijital oyunlara yönelmeleriyle alakalı sebepler hususunda çeşitli araştırmacılar tarafından farklı ve benzer yanları da bulunan durumlar sıralanmaktadır.

Dijital oyunlara yönelme nedenini Tran ve Strutton (2013), oyun içerisinde diğer oyuncularla iletişim kurarak sosyalleşme isteği, boş vakitleri değerlendirme ve eğlenceli bir etkinliğe dahil olarak mutlu hissetme arzusu olarak belirtmektedir. Wan ve Chiou (2006) ise bazı kişilerin dijital oyunları gerçek hayatın zorluklarından ve çeşitli dertlerden uzaklaşma aracı olarak gördüğünü ve dijital oyunlara bu nedenden ötürü yönelebildiğini bildirmektedir. Wan ve Wen (2013) ise dijital oyunlara yönelim hususunda daha kapsamlı bir açıklama yapmaktadır (Yiğit 2017):

- Eğlenme arzusu,
- Kişinin yaşadığı olumsuz duygulardan ve gerçek hayattaki genel, kişisel sorunlardan uzaklaşabilme,
- Sosyalleşme ve gerçek hayattaki sosyal eksiklerini oyun içerisinde diğer oyuncularla kurduğu etkileşim ve ilişkilerle doldurma isteği,
- Rekabet, başarı duygularını doyurabilmek ve diğer oyunculara karşı üstün olma arzusu,
- Gerçek hayatta yapamadığı, ulaşamadığı durumları oyun içerisinde deneyimleme isteği

Sağlam ve Topsümer (2019), gerçekleştirdikleri çalışmada dijital oyun oynama sebeplerine yönelik temalar belirlemiştir. Bu temalar şu şekilde sıralanmaktadır:

- Sosyal ilişkiler,
- Kişisel rahatlama ve tatmin duygusu,
- Modern bir uğraş sahibi olmak.

2.14. Bağımlılık

Türk Dil Kurumu tarafından bağımlılık ile alakalı yapılmış olan tanım şu şekildedir: Bağımlılık bir süre mutluluk sağlar, ardından alışkanlığa dönüşür, sonrasında ise baskı unsuru haline gelir (TDK 2020).

Bağımlılık; kişinin kullandığı bir nesne veya sahip olduğu davranışlarla alakalı kontrolünü yitirmesi ve o nesne ya da davranış şekli olmaksızın yaşayamayacağını düşünmesidir. Bağımlı bireyler, bağımlılık haline gelen davranış veya nesneye

haddinden fazla zaman harcayarak sorumluluklarını yerine getirmemeye başlamaktadır (Eker 2016).

Uyuşturucu ve alkol gibi zararlı maddelerin neden olduğu psikolojik veya davranışsal problemler madde bağımlılığı şeklinde tanımlanırken; internet, oyun, alışveriş, yeme, televizyon veya kumar gibi herhangi bir zararlı maddeyle doğrudan ilişkisi olmayan çeşitli davranışların sürekli devam ettirilmesi ile gelişebilen bağımlılık türü ise davranışsal bağımlılık olarak adlandırılmaktadır (Kesici ve Tunç 2018).

Bağımlılığın oluşmasıyla alakalı birçok belirleyici bulunmaktadır ancak en önemli sebeplerden biri, bağımlılık ögesi olan madde veya davranışın kişiye yaşattığı haz duygusunun kısa sürede erişilebilir nitelikte olmasıdır. Kişi, bu bağımlılık ögeleri vasıtasıyla çok az emek harcayarak büyük bir haza ulaşabilmektedir. Kişi, iş hayatındaki başarılar gibi uzun uğraşlar sonucu ulaşabileceği hazlardan; bu bağımlılık ögeleriyle, aynı oranda veya daha fazla haz almayı seçmektedirler ve bu durumun sürekli tekrarı, bireyin zaman içinde bu bağımlılık ögesine karşı kontrolünü yitirmesine ve bağımlı hale gelmesine sebep olmaktadır (Dinç 2017).

Amerika Psikoloji Derneği (APA)'nın 2013'te yayınladığı, Türkçesi "Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı" olan DSM-5; 2013'ten itibaren bağımlılık ile alakalı kötüye kullanım (abuse, misuse) ve bağımlılık (dependence, addiction) kelimeleri yerine maddeyle alakalı bağımlılığa sebep olan bozukluklar (substance related) ve maddeyle alakalı olmayan bozukluklar (non-substance related) kavramlarını kullanmaya başlamıştır (Gulec ve ark. 2015).

2.14.1. Madde Bağımlılığı

Yeşilay; madde bağımlılığını, bedensel fonksiyonları yerine getirilmesi hususunda olumsuz etkileri olan maddelerin kullanılması, kişinin bu maddeden zarar görmesine rağmen kullanımı sürdürmesi ve bırakamaması olarak tanımlamaktadır (Yeşilay 2022).

ICD-11 (Uluslararası Hastalık Sınıflandırması-11); bağımlılığı, genel anlamda psikoaktif madde kullanımı veya tekrarlayan belirli bir ödüllendirici davranış neticesinde ortaya çıkan zihinsel veya davranışsal bozukluk olarak tanımlamaktadır (WHO 2019).

DSM-5 (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5) madde bağımlılığının tanımlanmasında birtakım ölçütler belirlemiştir. Son 12 ayda aşağıdaki maddelerden en az iki tanesinin oluşması, kişinin günlük hayatında işlevsellik açısından azalmalar veya klinik bir sorun oluşması gerekir. Bu maddelerden 2-3 tanesinin bulunması hafif, 4-5 tanesi varsa orta, altı veya daha fazla eşleşen madde varsa şiddetli derecede bir bağımlılık olduğu kabul edilmektedir. Bu maddeler şu şekildedir (APA 2013):

- Bağımlılık ögesi maddenin planlanandan daha fazla miktarda ve daha uzun vadeli kullanımı,
- Bağımlılık ögesi madde üzerinde miktarını kontrol etme ya da kullanmama girişimlerinin başarısızlıkla sonuçlanması,
- Bağımlılık ögesi maddeyi kullanma, maddeye ulaşma ve kullandıktan sonra etkisinin ortadan kalkması için uzun süre harcanması,
- Bağımlılık ögesi maddeye erişmek için aşırı istekli olmak ve bu kullanım eylemine karşı bir zorunluluk duygusu hissetmek,
- Kişinin; günlük yaşantısındaki sorumluluklarını, maddeyi kullanmaya yönelik isteği yüzünden aksatır hale gelmesi,
- Kişinin, bağımlılık oluşturan maddeden gördüğü çeşitli zararlara karşı kullanıma devam etmekten geri durmaması,
- Kişinin, bağımlılık ögesi yüzünden sosyal etkinliklerden veya işiyle alakalı etkinliklerden uzaklaşması,
- Bağımlılık ögesi maddenin, tehlikeli miktarda kullanımına devam edilmesi,
- Bağımlılık ögesi madde yüzünden oluşan bedensel ve psikolojik problemlerin bilincinde olunmasına rağmen tüketime devam etmesi,
- Bağımlılık ögesi maddeye karşı tolerans geliştirme ve sürekli artış gösteren dozlarda kullanıma devam etme.

2.14.2. Davranışsal Bağımlılık

Bu tür bağımlılığı meydana getiren eylemler halk arasında kötü alışkanlık olarak da zikredilmektedir. Araştırmacıların yıllar boyu madde bağımlılığına önemli ölçüde odaklanıp, davranışsal (eylemsel) bağımlılığa yeterince önem vermediği vurgulanmaktadır. Bunun bir nedeni de maddesel bağımlılıklarla ilgili çalışmalarda hayvan denekler kullanılabilirken, davranışsal bağımlılıklarda bu durumun çok zor olması olarak düşünülmektedir. Başka bir neden de madde bağımlılığının vücutta ve

özellikle beyinde meydana getirdiği durumların gözlemlenebilir ve üstünde daha rahat çalışılabilecek nitelikte olmasıdır (Dinç 2017).

Davranışsal bağımlılığın pek çok türü bulunmaktadır. Bunlardan bazıları: Kumar, alışveriş, heyecan ve tehlike, istifleme, internet, sosyal medya, dijital oyun, saç koparma, tırnak yeme olarak sayılabilir. Madde bağımlılığında da olduğu gibi kişilerin, bağımlılık ögesi olan davranış hakkında kontrol sahibi olmama, olumsuz çıktılarını bilmesine rağmen vazgeçememe gibi istenmeyen davranışlara sahip olduğu gözlenmektedir (Özgen 2016).

Has (2015), madde bağımlılığı ve davranışsal bağımlılık arasındaki farkları dört madde ile ifade etmiştir. Bunlar:

- Davranışsal bağımlılık sahibi bireyin zihinsel durumu, bağımlılık ögesi davranışa göre farklılık ortaya koyabilirken, madde bağımlısı bireyin tükettiği bir sabit madde vardır.
- Madde bağımlısı bireylerde, aynı anda farklı maddelere bağımlılık görülebilirken (tütün, alkol, uyuşturucu vb.); davranışsal bağımlılık sahibi bireylerde aynı anda birden fazla davranışa bağımlılık gösterme durumu oldukça nadirdir.
- Davranışsal bağımlılık sahibi kişiler madde bağımlılarına kıyasla bağımlılık ögesi olan davranışlarına karşı daha karmaşık inançları vardır.
- Davranışsal bağımlılık sahibi bireyler, madde bağımlıları ile kıyaslandığında kabullenme ve tedaviye başvurma hususlarında daha yüksek oranlara sahiptir.

2.15. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun oynamak neredeyse her yaş grubu ve cinsiyetten insanın eğlenceli zaman geçirebilmek gibi çeşitli sebeplerden dolayı yöneldiği bir aktivitedir. Ancak araştırmacılar aşırıya kaçan miktarda dijital oyun oynamayı bir davranışsal bağımlılık olarak nitelemektedir. Kısaca tanımlamak gerekirse kişinin, hayatına olan olumsuz etkilerine karşın diğer sorumluluk ve yaşamsal faaliyetleriyle karşılaştırıldığında birincil olarak gözlenebilen, kontrolsüzce ve vaktinin önemli bir kısmını tüketecek biçimde dijital oyun oynaması ve bu davranıştan kopamamasıdır (Lemmens ve ark. 2009).

Pallasen ve ark. (2015) ise dijital oyun bağımlılığıyla ilgili olarak; kişinin hayatında psikolojik ve fizyolojik çeşitli sorunlara sebep olmasına karşın aşırıya kaçan

ve inatçı bir davranış biçimiyle kontrolsüzce dijital oyun oynaması olarak tanım yapmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı pek çok kaynakta teknoloji bağımlılığının bir çeşidi olarak ifade edilmektedir. Hakkında; “obsesif-kompulsif oyun oynama”, patolojik oyun davranışları”, “sorunlu oyun oynama davranışları” şeklinde tanımlamalar ortaya konmuştur ancak 2013’te APA (2013) tarafından DSM-5 kitabında bu kavram, “İnternet Oyun Bozukluğu” olarak ele alınmıştır APA, el kitabında bu bozuklukların eklenebilmesi için klinik tanımlarla paralel özellikte ve ruhsal bir hastalık olduğu hakkında tanımlar yer alan çalışmaların sayısının daha fazla olması gerektiğini bildirerek bu hususta araştırma yapılması hakkında öneride bulunmaktadır (Irmak ve Erdoğan 2016).

Dijital oyun bağımlılığında, diğer davranışsal bağımlılık çeşitleriyle arasında benzerlikler yer almaktadır. Bunlar: Aniden hissedilen oyun oynama dürtüsü ve huzursuzluk hissi, oyun oynama ile ilgili otokontrol eksikliği, oyun oynama sıklığı ve ayrılan vakitle ilgili tolerans gelişmesi olarak sayılmaktadır (Müller ve ark. 2014).

2.15.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Tanı Kriterleri

Henüz DSM-5 içerisinde tanı olarak bulunmayan ancak daha fazla araştırma yapılması önerilen ve DSM-5’in üçüncü araştırma ekinde bulunan “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu” için tavsiye edilen tanı kriterleri aşağıdaki gibidir. On iki aylık zaman dâhilinde, bu dokuz maddeden beş tane veya daha fazla görülmesi kişide bağımlılık durumunun ortaya çıktığına işaret etmektedir (APA 2013).

- İnternet oyunları hakkında zihinsel bir çaba içerisinde olmak,
- İnternet oyunlarından uzak kaldığında yoksunluk belirtileri gösterme,
- İnternet oyunlarına her geçen gün daha fazla zaman ayırma,
- İnternet oyunlarını oynamaya başlama hususunda otokontrol yoksunu bir hal içerisinde olma,
- Oyuna harcanan vakit ile ilgili kişinin; aile ve doktorları yanılması,
- İnternet oyunlarını oynamaya başlamadan önce ilgi gösterdiği hobilerine karşı ilgisizlik hissetme,
- Psikososyal açıdan yaşamış olduğu olumsuzluklara karşın oyun oynama davranışını sürdürme,

- Çeşitli olumsuz duygulardan kaçınmak ve bunların etkisini azaltmak düşüncesiyle oyun oynama,
- Oyunlara ayırdığı vakit yüzünden eğitim veya kariyer hususunda risk alma.

Dünya Sağlık Örgütü tarafından hazırlanan ve açılımı Uluslararası Hastalık Sınıflandırması olan ICD-11’de dijital oyun bağımlılığı, hastalık kategorisi altında değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme son on iki ay boyunca belirgin olma şartı da aranan şu üç kritere dayanmaktadır:

- Oyun oynama davranışı ile ilgili otokontrol yoksunluğu,
- Diğer sorumluluk ve yaşamsal aktivitelere kıyasla oyun oynamayı kişinin daha ön plana alması,
- Bireyin kontrolsüzce oyun oynama davranışından zarar görmesine karşın bu alışkanlığı devam ettirmesi.

Yeşilay, “Türkiye Bağımlılık Mücadele Eğitimi” başlıklı 2016 yılında yayınladığı raporda dijital oyun bağımlılığı hakkında “Teknolojik Bağımlılık” tanımını ifade etmekte ve bunun belirtilerini şöyle sıralamaktadır (Yeşilay 2018):

- Kısa zaman ayırma düşüncesiyle başlangıç yapıp, tasarladığından daha fazla zaman harcamak,
- Sevdiklerine, bağımlılık oluşturan öge hakkındaki kullanımı ile ilgili yanıtıcı bilgiler aktarmak,
- Bağımlılık ögesine harcadığı yüksek miktardaki vakitten ötürü fiziksel sorunlar oluşması,
- Dijital ortamda anonim görünmeyi istemek, diğer insanlarla kurduğu iletişim için çevrim içi yöntemleri tercih etmek,
- Ekranın karşısında haddinden fazla zaman geçirmesinden ötürü hem suçluluk hem de haz duygusunu aynı anda yaşayıp, iki duygu arasında kalmak,
- Ekrandan ve/veya teknoloji bağımlılığına neden olan nesneden uzak kaldığında asabi bir davranış şekli göstermek,
- Teknoloji bağımlılığına sebep olan araçların gece geç saatlere kadar kullanılmaya devam edilmesi.

2.15.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Risk Faktörleri

Erkeklerde dijital oyun bağımlılığının görülme durumu, kadınlardan daha fazla olarak bildirilmektedir. Dijital oyunlar, 12-25 yaş erkekler arasında en çok tercih edilen

eğlence araçlarından biridir. Dijital oyun pazarı genelde erkek kullanıcılara yönelik içerikler üretmektedir. Bunun, bu yaş grubundaki kızların akademik başarıya odaklanma eğiliminin daha yüksek olmasından dolayı olduğu da iddia edilmektedir (Hoeft ve ark. 2008).

Gençlerin ve çocukların; yaşlılara kıyasla dijital oyun bağımlılığına yakalanma riski daha fazladır. Ergenlerin, erişkinlerle karşılaştırıldığında bu bağımlılığı devam ettirme olasılığının daha fazla olduğu ifade edilmektedir (Mihara ve Higuchi 2017). Dijital oyun oynama esnasında özellikle çocukların vakitlerini olabilecek en iyi şekilde harcadıklarını düşünmesinden ötürü oyun oynama davranışının gittikçe daha da yerleşik bir hal aldığı, bunun da ilerleyen dönemde asosyal davranışlar, arkadaş çevresinin daralması ve sosyal ortamda yalnızca oynadığı oyunlar ile ilgili konuşur hale gelme gibi sorunları tetiklediği belirtilmektedir (Selnow 1984).

Çevrim içi erişilen çok oyunculu oyunların her gün, gün boyu oynanabilir olmalarının, oyunun belli bir sonu olmamasının bazı bireyler için ödüllendirici görülebileceği, oyuna katılma ve devam ettirme hevesini arttırabileceği belirtilmektedir (Griffiths 2010).

Dijital oyunlar ile ilgili oyuna başlama eylemi, oynama süresi ve sıklığı, oyunu sona erdirmeye davranışı gibi hususlarda kontrol sağlama konusunda DEHB'li (Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu) kişiler daha başarısız olmaktadır. DEHB'li bireylerin dijital oyun bağımlılığına yakalanma konusunda daha çok risk altında olduğu ifade edilmektedir (Bioulac ve ark. 2008).

Kişiler, yalnız hissetmelerinden ötürü veya diğer insanlarla sosyal ilişki kurma hususunda güvensiz hissetmelerinden dolayı sosyalleşme ihtiyaçlarını çevrim içi oyunlar ile gidermeye çalışabilmektedir (Grohol 1999). Bu sorunları yaşayan kişiler için çevrim içi oyunlar, hayatın gerçeklerinden kaçma ve bir konfor alanı oluşturma hususunda işlev görmektedir (Caplan 2003). Bireyin dijital oyunlarda zaman geçirmesi, yalnızlığından olabilir ancak dijital oyun bağımlısı bir birey de bu davranış biçiminden ötürü sosyal bakımdan izole bir hale gelerek toplumdan uzaklaşabilir. Bu hususta neden-sonuç bakımından sirküler bir durumun mevcut olduğu ifade edilmektedir (Kılıç 2021).

Depresyondaki kişiler, dijital oyun oynamayı depresif duygu durumundan ve mutsuzluktan kaçmanın bir yöntemi olarak görebilir. Haliyle depresyon ve mutsuzluk

hali, dijital oyun bağımlılığına yakalanma hususunda kişiyi bir adım daha ileri götürebilecek bir etken olarak düşünülmektedir (Kılıç 2021).

Çocuğun davranışlarının şekillenmesi sürecinde anne ve baba tutumları önemli bir rol oynamaktadır. Anne ve babanın çocuğa karşı yanlış tutumları çocuğun sosyal, fiziksel ve duygusal gereksinimlerinin yeterli şekilde karşılanmamasıyla sonuçlanabilmektedir (Ersin 2010). Dijital oyun bağımlılığının da çeşitli davranış bağımlılıkları gibi ailenin çocuğa yönelttiği yetiştirme tarzı ve denetleme şekliyle ilgili olarak ortaya çıkabileceği yorumu yapılmaktadır (Orman ve Arıcak 2019).

Ayşe ve Horzum'un (2013) gerçekleştirdiği çalışmada çocuklarını çok az geri bildirimle yönlendiren ve ceza ağırlıklı davranış benimseyen otoriter ve ihmalkâr anne baba tutumunun, çocuğu bir miktar sınırlamakla beraber daha bağımsız olmaya teşvik eden demokratik tutuma kıyasla daha yüksek seviyede internet bağımlılığına sebep olduğu ifade edilmektedir. Çeşitli araştırmalarda da dijital oyuna ayrılan vaktin olumsuz anne baba tutumları sergileyen anne babaların çocuklarında daha fazla olduğu belirtilmektedir (Wallenius ve Punamaki 2008).

2.15.3. Dijital Oyun Bağımlılığının Aileye Etkileri

Aile ve çocuk arasındaki iletişimin niteliğinin dijital oyun bağımlılığına karşı tetikleyici ya da önleyici etmen olabileceği bildirilmektedir. Aile üyeleri arasındaki iletişimdeki kopukluklar ve sosyal etkileşimlerde dışlanma gibi sebeplerden ötürü kişinin hissettiği sosyal boşluk dijital oyun bağımlılığına yol açan faktörler arasında gösterilmektedir. (Çalışkan ve Özbay 2015).

Ailelerin dijital oyunlar, bunların yol açabileceği etkiler ve bunlara erişim için kullanılan cihazlara karşı bilinçli olması dijital oyun bağımlılığını önleme hususunda çocuklarını daha uygun bir şekilde yönlendirmelerini sağlayabilmektedir. Ailenin, ergenlik gibi yaş eşiklerinde çocuğa karşı baskıcı tavır geliştirmesi çocuğu dijital oyun bağımlılığına itebilecek etmenlerden biri olarak görülmektedir (Yiğit 2017).

Durmuş ve Kaya'nın (2008) araştırması sonucu; anne ve babanın internet bağımlılığı ve dijital oyunlara harcadığı zamanın fazla olmasının, çocuklarının internet ve dijital oyun bağımlıklarına eğilim gösterme olasılığının yüksek olduğunu bildirilmiştir.

2.15.4. Akademik Başarı

Okulda gösterilen dersler sonucu geliştirilen ve öğretmenler tarafından takdir edilen notlarla ya da sınav puanlarıyla tespit edilen beceri edinim veya bilgi kazanım durumunu ifade etmek için kullanılan bir kavramdır. Öğrencilerin gelecekteki sosyal ve mesleki hayatlarına hazırlanma ve gelecekteki hayatlarıyla ilgili belirleyici bir unsur olmasından ötürü akademik başarı kavramı aile ve toplum tarafından önem verilen bir olgu olarak görülmektedir (Sarier 2016).

2.15.5. Liselere Geçiş Sistemi

2017-2018 eğitim öğretim yılında yürürlüğe giren Liselere Geçiş Sistemi (LGS) ile 1998-2003 arası gerçekleştirilen Liselere Geçiş Sınavı arasında yalnızca isim benzerliği mevcuttur. Sınavlar arasında; yöntem, kapsam, süre, soru sayısı, değerlendirme gibi hususlarda farklılık bulunmaktadır (MEB 2018; Kara 2022). İki aşamalı sisteme sahip olan LGS’de, ilk aşamada Fen Liseleri, Anadolu Liseleri, Anadolu İmam Hatip Liseleri, Sosyal Bilimler Liseleri, Mesleki ve Teknik Anadolu Liselerinin nitelikli programları ve proje uygulayan liseler gibi nitelikli okullara öğrenci seçebilmek için öğrenciler LGS sınavına katılırken; sınavda başarısız olanlar veya sınava hiç katılmamış olanlar da ikinci aşamada adreslerine en yakın okula yerleştirilmektedir (Gün ve Kaya 2018).

LGS’de öğrencilerin yorumlama, okuduğunu anlama, doğru yorumlama, problem çözebilme, sonuç çıkarabilme, eleştirel düşünme gibi yeteneklerini değerlendirmek hedeflenmiştir. LGS, konuları 8. Sınıf ile sınırlı olan bir sınavdır ve iki oturum şeklinde uygulanır. İlk oturumda 75 dakikalık sürede cevaplanması istenen 50 soruluk sözel alan soruları yer alır. İkinci oturumda ise 40 adet sayısal sorusunun 80 dakikada çözülmesi beklenmektedir (MEB 2019).

2.16. Obezite

Beslenme, vücudun yenilenebilmesi için tüm besin öğelerinin yaş, cinsiyet ve egzersiz gibi durumlara uygun şekilde, yeterli ve dengeli olarak alınması şeklinde tanımlanmaktadır (Baysal 2009). Yeterli ve dengeli beslenemeyen bireyde sağlığın bozulması, isteksizlik, iştah düşüklüğü ve yorgunluk gibi belirtiler görülebilmektedir (Baysal 2015).

Obezite, Latince’de “aşırı yemek, yemekten dolayı” anlamına gelmektedir (Ünal 2010). Obezite, yağ dokusunun vücut içerisinde normalden daha yüksek

düzeyde olması sonucu meydana gelen bir hastalıktır. Beklenen yaşam süresine ve yaşam kalitesine olumsuz etkisi bulunan bu hastalık, birçok farklı hastalıkla da ilintili olduğundan dolayı çağımızın önemli bir halk sağlığı sorunu olarak gösterilmektedir. Beslenme ve yaşam tarzı ile alakalı; enerji alımını ihtiyacın üzerinde yükseltme veya fiziksel aktiviteyi düşürme gibi etkileri ile toplum içerisinde obeziteyi arttıran pek çok çevresel faktör bulunmaktadır (Detels ve ark. 2011).

WHO, dünyada bir milyardan fazla insanın obez olduğunu ve bunların; 650 milyonunun yetişkin, 340 milyonunun adolesan ve 39 milyonunun da çocuk olduğunu belirtmektedir. Dünyada obezite prevalansının 1975'ten beri üç kat artış gösterdiği rapor edilmektedir (WHO 2022).

Ülkemizde TBSA (Türkiye Beslenme ve Sağlık Araştırması) 2017'ye göre 15 yaş ve üstündeki bireylerin %31,5'inin obez olduğu ifade edilmektedir. Türkiye Çocukluk Çağı Şişmanlık 2016 araştırmasına göre ise 10-18 yaş aralığındaki bireylerin %9'unun obez ve %18,3'ünün fazla kilolu olduğu belirtilmektedir.

Obezite; koroner kalp hastalığı, hipertansiyon, diyabet, metabolik sendrom, kanser, osteoporoz, osteoartrit ve uyku apnesi gibi pek çok hastalığa karşı önemli bir risk faktörü olarak görülmektedir (Şengel 2021).

Obezitenin tedavisi hususundaki ana hedef, obeziteye eşlik eden sağlık problemlerini gidermek ve gelecekte ortaya çıkabilecek sağlık sorunlarının ortaya çıkış riskini düşürmektir. Obezite tedavisi için 3 ana yöntem mevcuttur. Bunlar şu şekilde sıralanabilir (TEMD 2018):

- Beslenmenin düzenlendiği (temel anlamda; vücuda giren kaloringin, harcanan kalorigin az olduğu, besin öğelerinin dengeli bir şekilde alındığı beslenme tarzının uygulanması), fiziksel aktivitenin artırıldığı ve davranışsal sorunların giderildiği bir yaşam tarzı değişimi,
- İlaç tedavisi,
- Cerrahi tedavi.

Obezitenin sınıflandırılmasında çeşitli etmenler dikkate alınmaktadır. Bunlardan biri de vücutta yağın dağılımıdır. Vücuttaki başlıca enerji deposu olan yağ doku, trigliseritler olarak adipoz dokunun esasını teşkil etmektedir. Yetişkin bir kadının vücut ağırlığının %20-27'si adipoz dokudan meydana gelmekte iken, yetişkin bir erkekte bu oran %12-15 kadardır. Adipoz dokunun vücutta dağılımı cinsiyete göre

farklılık göstermektedir. Kadınlarda yağ, daha çok vücudun alt kısmında toplanır ve bu durum “jenoid tip” (armut biçiminde) şişmanlık; erkeklerde ise yağın daha çok vücudun üst kısmında toplanması “android tip” (elma biçiminde) şişmanlık olarak isimlendirilmektedir (Güler ve Akın 2015).

Obezite, fazla kilolu olma durumu ile eş anlamlı değildir. Obeziteyi tespit etme hususunda en doğru ölçümler organizmadaki yağ dokusu miktarını direkt olarak ölçen tekniklerdir. Fakat, bunların çoğu pahalı ve uygulanması zor teknikler olduğundan dolayı genellikle bunlarla iyi korelasyon gösterdiği bilinen tahmin metotları kullanılmaktadır. Bunlar arasında en çok kullanılanı, kişinin ağırlığının (kg cinsinden), boyunun karesine (m² cinsinden) bölünmesiyle bulunan Beden Kitle İndeksi (BKİ) dir. BKİ’ye göre obezitenin sınıflandırılması Tablo 1’den incelenebilir (Güler ve Akın 2015).

Tablo 2.16.1. WHO'nun BKİ Gruplandırması (WHO 2016).

SINIFLANDIRMALAR	BKİ (kg/m ²)
Zayıf	< 18.50
Ciddi Seviye	< 16.00
Orta Seviye	16.00 – 16.99
Hafif	17.00 – 18.49
Normal Aralık	18.50 – 24.99
Hafif Şişman	> 25.00
Pre-obez	25.00 – 29.99
Obez	> 30.00
1. Derece Obez	30.00 – 34.99
2. Derece Obez	35.00 – 39.99
3. Derece Obez	> 40.00

Bel çevresi ölçümü ve bel/kalça oranı abdominal yağ dağılımının ve total vücut yağının önemli birer göstergesidir. Kardiyovasküler hastalıklar ile ilintili risk ölçümü için de önemli değerlerdir. Bel çevresinin, kadınlarda 88 cm ve erkeklerde 102 cm’i aşmaması önerilmektedir. Bel/kalça oranının ise kadınlarda 0,85 ve erkeklerde 1,0’ın üzerinde olması obeziteyle ilişkili olarak değerlendirilmektedir (Güler ve Akın 2015).

2.17. Dijital Oyun Bağımlılığına Karşı Alınabilecek Önlemler ve Tedavi

Ülkemizde 2018’de Sağlık Bakanlığı’nın düzenlediği Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı’nda bu bağımlılık karşısında ailelerin, öğretmenlerin, akademisyenlerin ve kamu kuruluşlarının nasıl adımlar atması ve önlemler alması gerektiği hakkında çeşitli

öneriler sunulmuştur. Ailelere yönelik öneriler genel anlamda şu şekilde sıralanmaktadır:

- 11-12 yaştan önce çocuğun herhangi bir teknolojik alet sahibi olmamasının faydalı olduğu görülmektedir. 12 yaş ve üzeri çocuklara ise sosyal aktivitelerini ve günlük hayattaki sorumluluklarını aksatmayacak bir biçimde, çocukla uzlaşılan uygun bir miktarda teknolojik araçların kullanımı için izin verilebilir.
- Dijital oyunları yasaklamak yerine sınırlama stratejisi izleme,
- Ekran başındaki çocuğa karşı süre ve içerik denetimi yapma,
- Dijital oyunlara alternatif aktiviteler sağlama,
- Oyunların derecelendirmelerinin dikkate alınarak çocuğun erişimine sunulması,
- Çocukları geleneksel oyunlara teşvik etme,
- Teknolojik cihazların çocuğun kendi odası yerine ortak alanda konumlandırılması,
- Dijital oyun bağımlılığının belirtileri hakkında ebeveynlerin bilgi sahibi olması,

Kamu kurumlarını kapsayan öneriler de kısaca şu şekildedir: Dijital oyun bağımlısı çocukların yönlendirileceği sağlıklı hayat merkezleri kurulması, PEGI'ye ülkemizin de dahil olması, konu hakkında halk eğitimleri düzenlenmesi, MEB'in dijital oyun bağımlılığı ile alakalı yapılacak araştırmalara karşı kolaylık sağlaması, kamu kuruluşlarının çocukları fiziksel aktiviteye yönlendirebilecek sanal gerçeklik ve/veya artırılmış gerçeklik tabanlı oyunlara çeşitli merkezlerde erişim sağlaması (Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Raporu 2020).

3. GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Tipi

Bu çalışma; Konya ilinin, Meram ilçesinde öğrenim gören lise 1. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının, eğitim hayatında önemli bir yere sahip olan Liselere Geçiş Sistemi Sınavı (LGS) başarısı ve obezite mevcudiyetine etkisinin değerlendirildiği kesitsel türde tasarlanan epidemiyolojik bir araştırmadır.

3.2. Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Zaman

Araştırma 2022 yılının Mayıs ayında Konya'nın Meram ilçesinde yer alan 9 lisede yapılmıştır.

3.3. Araştırmanın Evreni ve Örnekleme

Araştırmanın evrenini Konya'nın Meram ilçesinde bulunan liseler oluşturmaktadır. Meram ilçesinde 13 tanesi özel, 8 tanesi LGS puanına göre öğrenci kabul eden 39 okul arasından basit rastgele yöntemle seçilen 3 adet Özel Anadolu Lisesi, 2 adet Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, 1 adet Yüksek Puanlı Anadolu Lisesi, 1 adet puansız öğrenci kabul eden Anadolu Lisesi, 1 adet Anadolu İmam Hatip Lisesi ve 1 adet puansız öğrenci kabul eden Anadolu İmam Hatip Lisesi olmak üzere toplam 9 (%23,1) okulun lise 1. sınıf öğrencilerinden veriler toplandı.

Örneklem büyüklüğü %80 güç, %5 hata ile literatürde dijital oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmaların ölçek puan ortalaması $51,4 \pm 17,8$ olarak alınarak, dijital oyun bağımlılığı ölçek değerinden %10 fark olacak şekilde 412 kişi olarak hesaplandı. Çalışma kapsamında 9 okuldan araştırmaya kabul edilme kriterlerini karşılayan ve araştırmaya katılmayı kabul eden toplam 417 öğrenci ile araştırma gerçekleştirilerek hesaplanan örneklem büyüklüğüne ulaşılmıştır.

3.4. Araştırmaya Kabul Edilme ve Dışlanma Kriterleri

3.4.1. Kabul Edilme Kriterleri

- Konya'nın Meram ilçesinde LGS puanı ile öğrenci kabul eden bir lisede 1. sınıfta öğrenim görüyor olmak,
- Önceden katılımcılara dağıtılmış olan Veli Onam Formu ve Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formlarının imzalanarak araştırmaya katılmaya gönüllü olduklarını belirtmiş olmak.

3.4.2. Araştırmadan Dışlanma Kriterleri

- 9. sınıfta, sınıf tekrarı yapıyor olmak,

- Veli Onam Formu ve Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu'nun, velileri ya da kendileri ya da hem velileri hem kendileri tarafından onaylanmamış olması.
- Çalışmaya katılmaya gönüllü olmamak.

3.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

- Bu araştırma, Konya ili Meram ilçesinde LGS puanı ile öğrenci kabul eden liselerde öğrenim gören ve araştırmaya katılmayı kabul eden lise 1. Sınıf öğrencilerini kapsamaktadır.
- Yüksek LGS puanları ile öğrenci kabul eden okulların müdürlerinden izin alınmaması, bir okuldan sınırlı izin alınması sonucu bu okullardan daha az sayıda katılımcıya ulaşılması.
- Araştırmanın yapıldığı tarihte okullarda gerçekleşen sınav dönemi, gezi gibi durumlar ulaşılabilecek öğrenci sayısını sınırlar niteliktedir.

3.6. Veri Toplama Araçları

3.6.1. Veri Toplama Formu (Ek-1)

Araştırmacı tarafından güncel literatür taramasının ardından hazırlanmış olan anket formu ve 24 sorudan oluşan “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı” ölçeği kullanıldı. Kullanılan veri toplama formun 12 sorudan oluşan kısmı katılımcıların sosyodemografik özelliklerini sorgulamaktadır. Veri toplama formunda yer alan 9 soru öğrencilerin beslenme alışkanlıklarını, kalan 30 soru dijital oyunlara karşı gösterdikleri davranışlar ve bu oyunlara ulaşım imkânları hakkında sorular içermektedir (Ek-1).

3.6.2. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇİDOBÖ) (Ek-1)

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Hazar ve Hazar tarafından 2017 yılında dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Geliştirilmiş olan ölçek dört alt boyutlu olup toplam 24 maddeden oluşmaktadır. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır.

Ölçek alt boyutları şu şekilde isimlendirilmektedir; “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”.

Ölçeğin bütünü için Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .90 iken, birinci alt boyut değeri .78, ikinci faktör .81, üçüncü faktör .76 ve dördüncü faktör ise .67 dir.

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇİDOBÖ)'den alınabilecek en düşük puan 24 ve en yüksek puan 120'dir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; "1-24: Normal grup, 25-48: Az riskli grup, 49-72: Riskli grup, 73-96: Bağımlı grup, 97-120: Yüksek düzeyde bağımlı grup olarak değerlendirilmektedir (Hazar ve Hazar 2017).

3.7. Verilerin Toplanması

Veriler, araştırmacı tarafından 2020 Mayıs ayında toplandı. Konya'nın Meram ilçesinde LGS puanı ile öğrenci kabul eden belirlenen okullarla iletişim kurularak çalışma için uygun zaman belirlendi. Araştırmaya dahil edilen okullara ilk ziyarette öğrencilere çalışma hakkında bilgi verilip "Veli Onam Formu" (Ek-2) ve "Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu" (Ek-3) da dağıtıldı. Onam formları dağıtıldıktan 3 iş günü sonra okullara ikinci ziyaret gerçekleştirildi. İmzalı onam belgeleri bulunan ve araştırmaya öğrenciler çalışmaya dahil edildi. Veri toplama formunu dolduran öğrencilerin okullar tarafından uygun görülen bir ortamda boy, kilo ve bel çevresi ölçümleri yapıldı Öğrencilerin, boyları duvara sabitlenmiş mezura yardımıyla ayakkabıları çıkarılarak topukları birleşik ve omuzları duvara dayalı şekilde, ağırlık ölçümleri ise ayakkabısız şekilde hassas dijital baskül yardımıyla, bel çevresi esnek mezura ile ölçüldü. Ölçülen değerler anket formlarına araştırmacı tarafından kaydedildi. Veri toplama araçları ve ölçümler ortalama 30 dakikada uygulandı.

3.8. Etik Durum

Araştırma için NEÜ İlaç ve Tıbbi Cihaz Dışı Araştırmalar Etik Kurulu tarafından 15 Nisan 2022 tarihi ve 2022/3756 sayılı kararla Etik Kurul onayı alındı (Ek-4).

Liselerde araştırmanın gerçekleştirilebilmesi için Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nün 49142688 sayılı ve 9 Mayıs 2022 tarihli yazısı ile izin alındı (Ek-5).

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin kullanımı için Zekihan HAZAR ve Muhsin HAZAR'dan izin alındı (Ek-6).

Katılımcılardan Veli Onam Formları ve Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formları ile izinler alındı. Gönüllü olduğunu ifade eden katılımcılar ile çalışma gerçekleştirildi.

3.9. Araştırmanın Bağımlı ve Bağımsız Değişkenleri

Bağımsız değişken dijital oyun bağımlılığı düzeyi, bağımlı değişkenler ise obezite mevcudiyeti ve LGS başarısıdır.

3.10. Verilerin Analizi

Araştırma sonucu elde edilen veriler bilgisayar ortamına aktarılarak SPSS (Statistical Package for Social Sciences) 27.0 paket programı ile analiz edildi. Verilerin normal dağılıma uygunluğu görsel (histogram ve olasılık grafikleri) ve analitik yöntemler (Kolmogorov-Smirnov/Shapiro-Wilk testleri) kullanılarak incelendi. Sayısal verilerin özetlenmesinde; ortanca (1. çeyreklik - 3. çeyreklik), kategorik verilerin özetlenmesinde sayı ve yüzdeler kullanıldı. Kategorik verilerin karşılaştırılmasında Ki-kare testi kullanıldı. Normal dağılmayan sayısal verilerle kategorik veriler arasındaki ilişki Mann-Whitney U testi ile değerlendirildi; üç ve daha fazla grubun sayısal verilerle değerlendirilmesinde Kruskal Wallis testi kullanıldı. Kruskal Wallis testi sonucu anlamlı olan gruplar arasında ikili karşılaştırmalar için Bonferroni düzeltilmeli Mann-Whitney U testi yapıldı. Normal dağılmayan sayısal değişkenlerin korelasyonları Spearman korelasyon katsayısı ile analiz edildi. İstatistiksel anlamlılık için $p < 0,05$ düzeyi anlamlı kabul edildi.

4. BULGULAR

4.1. Katılımcılara Ait Tanımlayıcı Özellikler

Araştırmaya toplamda 417 lise 1. Sınıf öğrencisi katıldı. Bunların %58,5'i erkekti (Tablo 4.1.1). Katılımcıların ortanca yaşı 15 (14-15) olarak belirlendi.

Tablo 4.1.1. Lise Öğrencilerinin Cinsiyet Dağılımı (Meram-2022).

		Sayı (n)	Yüzde (%)
Cinsiyet	Kız	173	41,5
	Erkek	244	58,5

Araştırmaya katılan bireylerinin %7,7'sinin kronik hastalığının olduğu belirlendi (Tablo 4.1.2). Katılımcıların belirttiği kronik hastalıklar ise şunlardır: astım (%2,40), tip 1 diyabet (%0,95), kronik kalp hastalıkları (%0,72), guatr (%0,72), skolyoz (%0,48), epilepsi (%0,48), DEHB (2 kişi), diğer (%1,44).

Katılımcıların kardeş sayıları incelendiğinde %37,2'sinin bir kardeşinin olduğu ve %9,6'sının kardeşi olmadığı belirlendi. Katılımcıların aile gelir durumları incelendiğinde %41,0'inin ailesinin 14.000 TL ve %12,0'sinin de 0–4.250 TL arası gelire sahip olduğu gelire sahip olduğu tespit edildi. Katılımcıların %80,8'inin kendine ait ayrı bir odası olduğu belirlendi. Araştırmaya katılan bireylerden %88,5'inin mobil internet sahibi olduğu belirlendi. Katılımcıların %94,7'sinin evinde sabit internet bağlantısı bulunduğu tespit edildi (Tablo 4.1.2).

Tablo 4.1.2. Lise Öğrencilerinin Çeşitli Demografik Özellikleri (Meram-2022).

		Sayı (n)	Yüzde (%)
Kronik Hastalık Mevcudiyeti	Evet	32	7,7
	Hayır	385	92,3
Kardeş Sayısı	Kardeşi yok	40	9,6
	Bir kardeş	155	37,2
	İki kardeş	123	29,5
	Üç kardeş	65	15,5
	Üçten fazla kardeş	34	8,2
Aile Gelir Grubu	0-4.250 TL	50	12,0
	4.250-8.500 TL	98	23,5
	8.500-14.000 TL	98	23,5
	14.000 TL ve üzeri	171	41,0
Kendine Ait Bir Oda Mevcudiyeti	Evet	337	80,8
	Hayır	80	19,2
Mobil İnternet	Var	369	88,5
	Yok	48	11,5
Evinde Sabit İnternet	Var	395	94,7
	Yok	22	5,3

Araştırmaya katılan bireylerin %95,2'sinin herhangi bir diyet uygulamadığı belirlendi. Diyet uyguladığını ifade eden %4,8'lik katılımcı kitlesinin; %70'inin zayıflama diyeti uyguladığı ve %40'ına diyeti bir diyetisyenin önerdiği tespit edildi (Tablo 4.1.3).

Tablo 4.1.3. Lise Öğrencilerinin Diyet Uygulama Durumları (Meram-2022).

		Sayı (n)	Yüzde (%)
Diyet Uygulama Durumu	Evet	20	4,8
	Hayır	397	95,2
Diyet Uygulayan Katılımcıların Uyguladığı Diyetin Niteliği	Zayıflama diyeti	14	70,0
	Diğer çeşit diyet	6	30,0
Diyet Uygulayan Katılımcıların Uyguladığı Diyeti Öneren Kişi / Öğrenilen Kaynak	Doktor	5	25,0
	Diyetisyen	8	40,0
	İnternet	1	5,0
	Diğer	6	30,0

Katılımcıların annelerinin %65'inin çalışmadığı; %28'inin lisans mezunu, %22,4'ünün ilkokul mezunu ve %10,5'inin lisansüstü mezunu olduğu; %61,6'sının ev hanımı ve %29,9'unun memur olduğu belirlendi (Tablo 4.1.4).

Katılımcıların babalarının %90,4'ünün çalıştığı; %31,9'unun lisans mezunu, %17,2'sinin lisansüstü mezunu ve %13,5'inin ilkokul mezunu olduğu belirlendi. Katılımcıların babalarının %37,4'ünün memur olduğu ve %21,9'unun serbest meslek ile meşgul olduğu belirlendi (Tablo 4.1.4).

Tablo 4.1.4. Lise Öğrencilerinin Anne ve Baba Çalışma, Eğitim ve Meslek Durumları (Meram-2022).

		Anne		Baba	
		Sayı (n)	Yüzde (%)	Sayı (n)	Yüzde (%)
Çalışma	Çalışıyor	144	35,0	367	90,4
	Çalışmıyor	267	65,0	39	9,6
Eğitim Durumu	Okuryazar değil	7	1,7	2	0,5
	Okuryazar	2	0,5	-	-
	İlkokul Mezunu	92	22,4	55	13,5
	Ortaokul Mezunu	68	16,5	61	15,0
	Lise Mezunu	84	20,4	89	21,9
	Lisans Mezunu	115	28,0	129	31,9
	Lisansüstü Mezunu	43	10,5	70	17,2
	Ev Hanımı / Çalışmıyor	253	61,6	6	1,5
Meslek	Memur	123	29,9	152	37,4
	İşçi	19	4,6	69	17,0
	Emekli	2	0,5	21	5,2
	Esnaf	4	1,0	69	17,0
	Serbest Meslek	10	2,4	89	21,9

Katılımcıların LGS puanları en düşük 178 ve en yüksek 495 olarak belirlenmiş olup tüm katılımcıların ortanca LGS puanı 320 (280-389,5)'dir.

Araştırmaya katılan bireylerin %61,4'ünün LGS puanı olmaksızın öğrenci alan okullarda okuduğu belirlendi. Araştırmaya katılan bireylerin %48'inin (puansız) Özel Anadolu lisesinde, %18,2'sinin LGS Puanı ile Alan Anadolu İmam-Hatip Lisesinde, %15,8'inin LGS Puanı ile Alan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinde, %9,1'inin (puansız) Düz Anadolu İmam-Hatip Lisesinde, %4,6'sının yüksek puanlı Anadolu Lisesinde, %4,3'ünün (puansız) Düz Anadolu Lisesinde okudukları belirlendi (Tablo 4.1.5).

Tablo 4.1.5. Lise Öğrencilerinin Okudukları Okulların LGS Puanlarına Göre Kategorilendirilmesi ve Okul Türleri (Meram-2022).

	Sayı (n)	Yüzde (%)
LGS Puanı ile Kazanılan Okullarda Okuyanlar	161	38,6
LGS Puanı Olmaksızın Öğrenci Alan Okullarda Okuyanlar	256	61,4
Yüksek LGS Puanlı Anadolu Lisesi	19	4,6
LGS Puanı ile Alan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	66	15,8
LGS Puanı ile Alan Anadolu İmam-Hatip Lisesi	76	18,2
Özel Anadolu Lisesi (Puansız)	200	48,0
Düz Anadolu Lisesi (Puansız)	18	4,3
Düz Anadolu İmam-Hatip Lisesi (Puansız)	38	9,1

Araştırmaya katılan bireylerin %64,7'sinin normal kiloda (18,50-24,99) ve %3,8'inin obez (>30,00) olduğu belirlendi (Tablo 4.1.6). Katılımcıların ortanca BKİ değerleri 21,55 (19,34-24,01) idi.

Tablo 4.1.6. Lise Öğrencilerinin BKİ Grupları (Meram-2022).

	Sayı (n)	Yüzde (%)
Zayıf (<18,50)	67	16,2
Normal (18,50-24,99)	270	64,7
Şişman (preobez) (25,00-29,99)	64	15,3
Obez (>30,00)	16	3,8

Araştırmaya katılan bireylerden elde edilen bel çevresi ölçüm değerleri sonucunda katılımcıların %87,3'ünün normal değerde olduğu tespit edildi (Tablo 4.1.7). Kızların ortanca bel çevresi değeri 69 (65-76) cm ve erkeklerin bel çevresi değeri 77 (69-84) cm olarak tespit edildi.

Tablo 4.1.7. Lise Öğrencilerinin Bel Çevresi Sınıflandırma Grupları (Meram-2022).

	Sayı (n)	Yüzde (%)
Normal	364	87,3
Riskli	32	7,7
Şişman	21	5,0

Araştırmaya katılan katılımcıların günlük tükettikleri ana öğün sayısı %54,2 oranında 3 ana öğün ve %36 oranında 2 ana öğün olarak belirlendi; günlük tükettikleri ara öğün sayısı ise %31,2 oranında 2 ara öğün, %29,7 oranında tek ara öğün şeklinde belirlendi (Tablo 4.1.8).

Katılımcıların ana öğün atlama durumları hakkındaki soruya %48 oranında “Bazen” olarak yanıt verdiği belirlendi. “Ana öğün atlar mısınız?” sorusuna evet veya bazen cevabını veren 315 katılımcının, hangi öğünü atladıkları hususu %53,6 oranında kahvaltı olarak tespit edildi. Ayrıca bu katılımcıların öğün atlama sebepleri %47,9 oranında iştah hissetmeme ve %25,1 oranında zamansızlık olarak belirlendi (Tablo 4.1.8).

Tablo 4.1.8. Lise Öğrencilerinin Beslenme Davranışlarına Yönelik Tutumları (Meram-2022).

	Sayı (n)	Yüzde (%)	
Günlük Tüketilen Ana Öğün Sayısı	4 ana öğün	34	8,1
	3 ana öğün	226	54,2
	2 ana öğün	150	36,0
	Tek ana öğün	7	1,7
Günlük Tüketilen Ara Öğün Sayısı	4 ara öğün	47	11,3
	3 ara öğün	64	15,3
	2 ara öğün	130	31,2
	Tek ara öğün	124	29,7
	Hiç ara öğün yapmam.	52	12,5
Ana Öğün Atlama Durumu	Evet, ana öğün atlarım.	115	27,5
	Bazen ana öğün atlarım.	200	48,0
	Hayır, ana öğün atlamam.	102	24,5
Hangi Ana Öğünü Atlarsınız?	Kahvaltı	169	53,6
	Öğle yemeği	120	38,1
	Akşam yemeği	26	8,3
Ana Öğün Atlama Sebepleri	İştah hissetmeme	151	47,9
	Zamansızlık	79	25,1
	Alışkanlık	38	12,1
	Yemek hazırlayan kimse olmayışı	25	7,9
	Kilo verme isteği	22	7,0

Katılımcıların fast food tüketim sıklıkları %27,8 oranında haftada 1-2 kez ve %7,2 oranında her gün olarak tespit edildi. Yemek yeme hızlarının %63,1 oranında normal hızda ve %25,9 oranında hızlı olduğu belirlendi. Yemek yeme hızının dijital oyun oynama aktivitesinden etkilenip etkilenmediği hususunda ise %80,8'inin etkilenmediği belirlendi (Tablo 4.1.9).

Tablo 4.1.9. Lise Öğrencilerinin Fast Food Tüketim Sıklıkları (Meram-2022).

		Sayı (n)	Yüzde (%)
Fast Food Tüketim Sıklığı	Her gün	30	7,2
	Hafta 3-4 kez	64	15,3
	Haftada 1-2 kez	116	27,8
	2 haftada 1 kez	79	18,9
	Ayda 1 kez	63	15,1
	Hiç (veya çok nadir)	65	15,7
Yemek Yeme Hızı	Hızlı	108	25,9
	Normal	263	63,1
	Yavaş	46	11,0
Yemek Yeme Hızının Dijital Oyunlardan Etkilenme Durumu	Tamamen etkileniyor	19	5,6
	Kısmen Etkileniyor	46	13,6
	Etkilenmiyor	274	80,8

Dijital oyun oynadığını ifade eden katılımcıların dijital oyun oynama sırasında ana öğün tüketme durumları hakkındaki soruya %57,2 oranında “Asla” ve %7,1 oranında “Her zaman” yanıtını verdikleri; dijital oyun oynama sırasında atıştırma durumları ile alakalı soruya %57,8 oranında “Bazen” ve %20,4 oranında “Asla” cevabını verdikleri; dijital oyun oynarken tercih ettikleri besinler için ise; %50,7 oranında çikolata vb. tatlı gıdalar, %49,3 oranında gazlı içecekler ve %41,6 oranında kraker vb. tuzlu gıdalar olarak cevap verdikleri belirlendi (Tablo 4.1.10).

Tablo 4.1.10. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Esnasındaki Beslenme Davranış Tutumları (Meram-2022).

		Sayı (n)	Yüzde (%)
Dijital Oyun Oynama Esnasında Ana Öğün Tüketme Durumu	Her zaman	24	7,1
	Sık sık	32	9,4
	Bazen	89	26,3
	Asla	194	57,2
Dijital Oyun Oynama Esnasında Atıştırma Durumu	Her zaman	39	11,5
	Sık sık	35	10,3
	Bazen	196	57,8
	Asla	69	20,4
Dijital Oyun Oynarken Tercih Edilen Besinler	Çikolata vb. tatlı gıdalar	172	50,7
	Gazlı içecekler	167	49,3
	Kraker vb. tuzlu gıdalar	141	41,6
	Çay-kahve türü içecekler	130	38,3
	Meyve	116	34,2
	Kuruyemiş	116	34,2
	Pasta, kek vb. gıdalar	93	27,4
	Hamur işi besinler	65	19,2
	Süt ve süt ürünleri	50	14,7
Salata	27	8,0	

* Dijital oyun oynarken tercih edilen besinler hakkında katılımcılar birden fazla seçim yapabilmektedir.

Boş zaman değerlendirme tercihleriyle ilgili katılımcıların %22,9'unun film/dizi/TV izleme, %18,7'inin dijital oyun oynama ve %17,5'inin sportif aktiviteler yapma şeklinde tercihte bulunduğu belirlendi (Tablo 4.1.11).

Tablo 4.1.11. Lise Öğrencilerinin Boş Zaman Değerlendirmeye Yönelik Tutumları (Meram-2022).

		Sayı (n)	Yüzde (%)
Boş Vakitlerinizi Değerlendirme Hususunda	Film/Dizi/TV izlemek	95	22,9
	Dijital oyun oynamak	78	18,7
	Sportif aktiviteler yapmak	73	17,5
	Sosyal aktivitelere katılmak	54	12,9
	Kitap okumak	48	11,5
	Müzik dinlemek ve müzik yapmak	48	11,5
	Diğer	21	5,0

Katılımcıların %81,3'ünün dijital oyun oynadığı belirlendi. Dijital oyun oynadığını beyan eden bireylerin dijital oyunlara başlangıç yaşının ortanca 10 (8-11) olduğu; %96,2'sinin dijital oyunları evinde oynadığı; %82'sinin okulda dijital oyun oynamadığı tespit edildi. Okulda dijital oyun oynadığını belirtenlerin ise %54,1'inin boş derste oynadığı belirlendi. Dijital oyun oynadığını ifade eden katılımcıların %54,6'sının ders esnasında dijital oyunların kafasını meşgul etmediği ve %10'unun ders esnasında ciddi anlamda dijital oyunların kafasını meşgul ettiği saptandı (Tablo 4.1.12).

Tablo 4.1.12. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyunlara Yönelik Tutumları (Meram-2022).

		Sayı (n)	Yüzde (%)
Dijital Oyun Oynama Durumu	Evet	339	81,3
	Hayır	78	18,7
Dijital Oyunları Oynama Ortamı	Evde	326	96,2
	İnternet kafede	12	3,5
	Diğer (toplu taşımada)	1	0,3
Okulda Dijital Oyun Oynama Durumu	Evet	61	18,0
	Hayır	278	82,0
Okulda Dijital Oyun Oynama Zamanı	Derste	4	6,6
	Teneffüste	24	39,3
	Boş derste	33	54,1
Ders Esnasında Dijital Oyun Düşünme	Ciddi anlamda meşgul ediyor	34	10,0
	Kısmen meşgul ediyor	120	35,4
	Meşgul etmiyor	185	54,6

Araştırmaya katılan katılımcıların %53,5'inin düzenli sportif aktivite yapmadığı ve %46,5'inin ise düzenli sportif aktivite yaptığı belirlendi. Düzenli sportif aktivite yaptığını ifade eden katılımcıların ifade ettikleri haftalık sportif aktivite süresi ortanca değeri 8 (6-12) saat olarak tespit edildi. Dijital oyun oynadığını belirten katılımcıların, fiziksel aktivite düzeylerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarından etkilenip etkilenmediği hususunda %70,5'inin etkilenmediği belirlendi (Tablo 4.1.13).

Tablo 4.1.13. Lise Öğrencilerinin Sportif Aktivitelere Yönelik Tutumları (Meram-2022).

		Sayı (n)	Yüzde (%)
Düzenli Sportif Aktivite Yapma Durumu	Evet	194	46,5
	Hayır	223	53,5
Dijital Oyun Oynama Alışkanlığının Fiziksel Aktivite Düzeyini Etkileme Durumu	Çok etkileniyor	15	4,4
	Orta seviyede etkileniyor	40	11,8
	Az miktarda etkileniyor	45	13,3
	Etkilenmiyor	239	70,5

Dijital oyun oynadığını belirten katılımcıların %34,8'inin günde 1-2 saat ve %6,6'sının ise 7-8 saat veya daha fazla dijital oyun oynadığı; dijital oyunlara ayırmaya arzu ettikleri zaman hususunda %26'sının 1-2 saat arası ve %8,8'inin ise 7-8 saat veya daha fazla zaman ayırmak istediği; %47,5'inin hem hafta içi hem de hafta sonu oynadığı; %40,4'ünün haftada 1-2 gün ve %12,4'ünün haftada 5-6 gün dijital oyun oynadığı; dijital oyunlara ayırdıkları zamanı kontrol edebilme hususunda %46,9'unun biraz kontrol edebildiği; %62,5'inin ailesinin oyun oynama süresini kontrol ettiği tespit edildi (Tablo 4.1.14).

Tablo 4.1.14. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyunlara Ayrılan Süreler Hakkındaki Tutumları (Meram-2022).

		Sayı (n)	Yüzde (%)
Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi	1 saat veya daha az	95	28,0
	1-2 saat	118	34,8
	3-4 saat	70	20,6
	5-6 saat	34	10,0
	7-8 saat veya daha fazla	22	6,6
Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi İsteği	Hiç zaman ayırmak istemeyenler	30	8,8
	1 saat veya daha az	85	25,2
	1-2 saat	88	26,0
	3-4 saat	73	21,5
	5-6 saat	33	9,7
	7-8 saat veya daha fazla	30	8,8
Dijital Oyunları Oynamak İçin Tercih Ettiği Zaman Dilimi	Hafta sonu	154	45,4
	Hafta içi	24	7,1
	Hem hafta içi hem de hafta sonu	161	47,5
Haftada Dijital Oyun Oynadığı Gün Sayısı	Her gün	95	28,0
	1-2 gün	137	40,4
	3-4 gün	65	19,2
	5-6 gün	42	12,4
Dijital Oyunlara Ayrılan Süreyi Kontrol Edebilme Durumu	Tamamen	121	35,7
	Biraz	159	46,9
	Hayır	59	17,4
Ailenin Dijital Oyunlara Ayrılan Süreyi Kontrol Etme Durumu	Evet	212	62,5
	Hayır	127	37,5

Dijital oyun oynadığını ifade eden katılımcıların %45,2'sinin dijital oyun bağımlısı olduğunu düşünmediği ve %10,6'sının ise yüksek seviyede dijital oyun bağımlısı olduğunu düşündüğü belirlendi (Tablo 4.1.15).

Tablo 4.1.15. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlısı Olunup Olunmadığı Hakkındaki Düşünceleri (Meram-2022).

	Sayı (n)	Yüzde (%)
Hayır, yok	153	45,2
Evet, yüksek seviyede	36	10,6
Evet, orta seviyede	79	23,3
Evet, düşük seviyede	71	20,9

Dijital oyun oynadığını ifade eden bireylerin tercih ettikleri oyun türlerinin %73,5 FPS (birinci şahıs nişancı), %51,6 aksiyon/macera ve %31 simülasyon olarak belirlenirken; %35,7'sinin ailesinin oynadığı oyunun türünü kontrol ettiği belirlendi (Tablo 4.1.16).

Tablo 4.1.16. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Türlerine Yönelik Tutumları (Meram-2022).

	Sayı (n)	Yüzde (%)	
Oyun Türü	FPS	249	73,5
	Aksiyon / Macera	175	51,6
	Strateji	131	38,6
	Simülasyon	105	31,0
	Dövüş	87	25,7
	Yarış	80	23,6
	Rol Yapma	75	22,1
	Bulmaca / Zekâ	74	21,8
	Spor	73	21,5
	Diğer	4	1,2
Ailenin Oyun Türünü Kontrol Etme Durumu	Evet	121	35,7
	Hayır	218	64,3

* Oyun türü tercihi hakkında katılımcılar birden fazla seçim yapabilmıştır.

Dijital oyun oynadığını belirten bireylerin %82'sinin oynadığın oyunların çevrim içi olduğu belirlendi (Tablo 4.1.17).

Tablo 4.1.17. Lise Öğrencilerinin Oynadığı Dijital Oyunların Çevrim içi Olup Olmama Durumu (Meram-2022).

	Sayı (n)	Yüzde (%)
Evet, çevrim içi	278	82,0
Hayır, çevrim dışı	61	18,0

Dijital oyun oynadığını belirten katılımcıların %77,6'sının cep telefonuna sahip olduğu ; %49'unun tabletinin olmadığı ve %21,2'sinin ise tableti olduğu ve bununla oyun oynadığı; %51,9'unun bilgisayarının olduğu ve bununla oyun oynadığı ve %20,6'sının ise bilgisayarının olmadığı belirlendi. Bilgisayarının olduğunu bildiren katılımcıların %65,1'inin kendi odasında bulunduğu; %28,6'sının oyun konsolunun olduğu belirlendi. Oyun konsolunun olduğunu bildiren katılımcıların %34'ü oyun konsolunun kendi odasında bulunduğu; %53,7'sinin en çok cep telefonu ile, %30,1'inin en çok bilgisayar ile, %9,4'ünün en çok oyun konsolu ile ve %6,8'inin ise en çok tablet ile dijital oyun oynadığı saptandı (Tablo 4.1.18).

Tablo 4.1.18. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyunlar Hususunda Tercih Edilen Cihazlara Yönelik Tutumları (Meram-2022).

		Sayı (n)	Yüzde (%)
Cep Telefonuyla Dijital Oyun Oynama	Var ve oyun oynar.	263	77,6
	Var ancak oyun oynamaz.	58	17,1
	Yok.	18	5,3
Tabletle Dijital Oyun Oynama	Var ve oyun oynar.	72	21,2
	Var ancak oyun oynamaz.	101	29,8
	Yok.	166	49,0
Bilgisayarla Dijital Oyun Oynama	Var ve oyun oynar.	176	51,9
	Var ancak oyun oynamaz.	93	27,4
	Yok.	70	20,6
Bilgisayarın Bulunduğu Yer	Ortak alan	94	34,9
	Kendi odası	175	65,1
Oyun Konsolu Sahip Olma	Var	97	28,6
	Yok	242	71,4
Oyun Konsolunun Bulunduğu Yer	Ortak alan	64	66,0
	Kendi odası	33	34,0
En Çok Dijital Oyun Oynanan Cihaz	Telefon	182	53,7
	Tablet	23	6,8
	Bilgisayar	102	30,1
	Oyun konsolu	32	9,4

Dijital oyun oynadığını belirten bireyleri, dijital oyuna yönelten sebeplerin %75,5'inin keyif almak, %65,8'inin vakit geçirmek ve %2,1'inin de diğer sebeplerden ötürü (4'ü (%1,18) dertlerden uzaklaşma isteği ve 3'ü (%0,88) İngilizce öğrenme isteği) dijital oyunlara yöneldiği belirlendi (Tablo 4.1.19).

Tablo 4.1.19. Lise Öğrencilerini Dijital Oyunlara Yönelten Sebepler (Meram-2022).

	Sayı (n)	Yüzde (%)
Keyif almak	256	75,5
Vakit geçirmek	223	65,8
Sosyalleşmek	68	20,1
Para Kazanmak	27	8,0
Diğer	7	2,1

* Dijital oyuna yönelten sebepler hakkında katılımcılar birden fazla seçim yapabilmektedir.

Katılımcıların annelerinin %73,4'ünün, babalarının %63,1'inin, abilerinin %38,2'sinin, ablalarının %52,7'sinin, hiç dijital oyun oynamadığı; abilerinin

%23'ünün ve ablalarının %10,3'ünün sık sık oynadığı; küçük kardeşlerinin %27,3'ünün sürekli oynadığı ve %27'sinin sık sık oynadığı belirlendi (Tablo 4.1.20).

Tablo 4.1.20. Lise Öğrencilerinin Aile Bireylerinin Dijital Oyun Oynama Durumları (Meram-2022).

	Anne		Baba		Abi		Abla		Küçük Kardeş	
	(n)	(%)	(n)	(%)	(n)	(%)	(n)	(%)	(n)	(%)
Sürekli oynar	4	1,0	16	4,0	68	9,0	9	5,5	73	27,3
Sık sık oynar	13	3,2	25	6,2	16	23,0	17	10,3	72	27,0
Ara sıra oynar	50	12,3	73	18,2	41	23,6	37	22,4	58	21,7
Nadiren oynar	41	10,1	34	8,5	42	6,2	15	9,1	15	5,6
Hiç oynamaz	299	73,4	253	63,1	11	38,2	87	52,7	49	18,4

Katılımcıların ÇİDOBÖ'den aldıkları puanların ortanca değeri 55,01 (42,50-68,50), dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyutundan aldıkları puan 15,26 (11,00-19,00), oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer 18,17 (13,00-22,50), bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi 13,26 (9,00-17,00), Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma 8,31 (6,00-10,00) olarak saptandı (Tablo 4.1.21).

Tablo 4.1.21. Lise Öğrencilerinin ÇİDOBÖ ve Alt boyut Puanları (Meram-2022).

	Ortanca	1. Çeyreklik	3. Çeyreklik
ÇİDOBÖ Puanı	55,01	42,5	68,5
Birinci Alt boyut (dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma)	15,26	11,00	19,00
İkinci Alt boyut (oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer)	18,17	13,00	22,50
Üçüncü Alt boyut (bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi)	13,26	9,00	17,00
Dördüncü Alt boyut (Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma)	8,31	6,00	10,00

ÇİDOBÖ puanlarına göre katılımcıların %48,2'sinin riskli, %33,8'inin az riskli, %13,4'ünün bağımlı ve %1,2'sinin ise yüksek düzeyde bağımlı grupta yer aldığı belirlendi (Tablo 4.1.22).

Tablo 4.1.22. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Durumlarının ÇİDOBÖ Puanlarına Göre Sınıflandırılması (Meram-2022).

	Sayı (n)	Yüzde (%)
Normal grup	14	3,4
Az riskli grup	141	33,8
Riskli grup	201	48,2
Bağımlı grup	56	13,4
Yüksek düzeyde bağımlı grup	5	1,2

4.2. Katılımcıların ÇİDOBÖ ve Alt boyut Puanlarının Karşılaştırılması

Katılımcıların cinsiyetlerine göre ÇİDOBÖ puanları, dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve atışma alt boyut, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi alt boyut ve yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma alt boyut puanları erkek öğrencilerden anlamlı olarak daha yüksek tespit edildi (p değeri sırasıyla <0,001; <0,001; <0,001; 0,003; <0,001) (Tablo 4.2.1).

Katılımcıların aile gelir seviyelerine göre ÇİDOBÖ puanları, dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve atışma alt boyut, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut ve bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edildi (p değerleri sırasıyla 0,005; 0,002; 0,012; 0,015). Bu farkın aile gelir seviyesi >14.000 TL olanların ÇİDOBÖ (p değerleri sırasıyla 0,011, 0,002) ve dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut puanlarının (p değerleri sırasıyla 0,008, <0,001) 0-4.250 TL ve 4.250-8.500 TL olanlardan istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksek olmasından; oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut ve bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi alt boyut puanlarının aile gelir seviyesi >14.000 TL olanların, 4.250-8.500 TL olanlardan daha yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla 0,003; <0,001) kaynaklandığı tespit edildi. (Tablo 4.2.1).

Kardeş sayısı ve ayrı bir odaya sahip olmaya göre ÇİDOBÖ puanları ve tüm alt boyut puanları arasında anlamlı bir fark saptanmadı (Tablo 4.2.1).

Tablo 4.2.1. Lise Öğrencilerinin Demografik Verilere göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Cinsiyet					
Kız (n=173)	49,00 (39,00- 60,00)	13,00 (10,00- 17,00)	16,00 (11,50- 20,00)	12,00 (9,00- 15,00)	8,00 (6,00- 9,00)
Erkek (n=244)	58,00 (45,00- 69,00)	15,00 (12,00- 19,00)	19,00 (15,00- 24,00)	14,00 (10,00- 18,00)	8,00 (6,00- 11,00)
p	0,001	0,001	0,001	0,003	0,001
Kardeş Sayısı					
Kardeşi yok (n=40)	59,00 (45,00-69,00)	15,00 (12,25-19,00)	20,00 (14,00-23,00)	14,00 (10,00-17,75)	8,50 (6,00-12,00)
Bir kardeş (n=155)	54,00 (44,00-67,00)	14,00 (11,00-19,00)	19,00 (14,00-23,00)	13,00 (9,00-16,00)	8,00 (6,00-10,00)
İki kardeş (n=123)	53,00 (42,00-65,00)	14,00 (11,00-18,00)	18,00 (13,00-23,00)	13,00 (9,00-17,00)	7,00 (6,00-9,00)
Üç kardeş (n=65)	55,00 (41,00-65,50)	14,00 (12,00-18,50)	17,00 (12,00-21,00)	14,00 (9,00-18,00)	8,00 (5,50-10,50)
Dört kardeş (n=34)	51,00 (40,50-67,50)	15,50 (11,00-20,25)	17,00 (11,75-22,00)	12,00 (8,75-17,25)	8,00 (6,00-10,25)
p	0,650	0,570	0,473	0,687	0,381
Aile Gelir Seviyesi					
0-4.250 TL (n=50)	48,00 (37,00- 64,00)	13,00 (9,75- 17,00)	16,00 (12,00- 21,00)	12,00 (8,00- 16,50)	7,00 (6,00- 9,00)
4.250-8.500 TL (n=98)	51,50 (36,50- 66,25)	14,00 (9,75- 18,00)	17,00 (11,00- 21,00)	12,00 (8,00- 16,00)	8,00 (5,00- 10,00)
8.500-14.000 TL (n=98)	54,00 (44,75- 66,25)	14,00 (11,00- 19,00)	18,50 (14,75- 23,00)	14,00 (9,00- 17,00)	8,00 (6,00- 9,00)
>14.000 TL (n=171)	57,00 (47,00- 68,00)	15,00 (12,00- 19,00)	19,00 (14,00- 24,00)	14,00 (11,00- 17,00)	8,00 (6,00- 10,00)
p	0,005	0,002	0,012	0,015	0,237
Ayrı Odaya Sahip Olma Durumu					
Var (n= 337)	54,00 (43,00-66,50)	14,00 (11,50-19,00)	18,00 (13,00-23,00)	13,00 (9,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
Yok (n= 80)	53,00 (39,25-66,75)	14,50 (10,25-18,00)	18,00 (12,00-21,00)	12,00 (8,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
p	0,438	0,322	0,596	0,514	0,818

Mobil internet ve sabit internet bağlantısına sahip olma durumuna göre ÇİDOBÖ ve tüm alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmedi (Tablo 4.2.2).

Tablo 4.2.2. Lise Öğrencilerinin İnternete Sahip Olma Durumları (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Mobil İnternete Sahip Olma					
Var (n=369)	54,00 (43,00-66,00)	14,00 (11,00-19,00)	18,00 (13,00-23,00)	13,00 (9,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
Yok (n=48)	57,00 (41,00-68,00)	14,00 (12,00-18,75)	17,00 (11,25-21,75)	14,00 (10,00-18,00)	8,00 (6,00-10,00)
P	0,939	0,856	0,352	0,396	0,991
Ev İçerisinde Sabit İnternet Mevcudiyeti					
Var (n=395)	54,00 (43,00-67,00)	14,00 (11,00-19,00)	18,00 (13,00-23,00)	13,00 (9,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
Yok (n=22)	51,50 (37,50-66,25)	12,00 (9,50-18,25)	17,00 (10,00-21,00)	14,00 (8,75-16,75)	8,00 (5,75-12,00)
P	0,510	0,196	0,419	0,964	0,629

Katılımcıların anne eğitim durumları ile ÇİDOBÖ ve tüm alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptanmadı. Katılımcıların baba eğitim durumları ile ÇİDOBÖ, dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyutları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark tespit edildi. Bu farkın, babası okuryazar ya da ilkokul mezunu olanların ÇİDOBÖ puanlarının babası lisansüstü mezunu olanlardan ve babası üniversite mezunu olanlardan daha düşük (p değerleri sırasıyla <0,001; 0,006) olmasından) olmasından kaynaklandığı tespit edildi (Tablo 4.2.3).

Tablo 4.2.3. Lise Öğrencilerinin Anne ve Baba Eğitim Durumlarının ÇİDOBÖ Puanları ile Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Anne Eğitim Durumu					
(En fazla) Okuryazar (n=9)	42,00 (32,00-58,50)	12,00 (7,00-18,50)	12,00 (8,50-17,50)	9,00 (7,00-15,00)	7,00 (6,50-8,50)
İlkokul Mezunu (n=92)	52,50 (38,25-64,75)	14,00 (11,00-18,00)	17,00 (11,00-21,00)	12,00 (9,00-16,00)	8,00 (5,25-10,00)
Ortaokul Mezunu (n=68)	51,50 (38,25-60,75)	14,00 (10,00-17,00)	17,00 (12,00-21,00)	12,00 (8,00-17,00)	7,50 (5,00-9,00)
Lise Mezunu (n=84)	54,00 (44,25-69,00)	16,00 (12,00-19,75)	17,50 (14,00-23,00)	14,00 (10,25-17,00)	8,00 (6,00-11,00)
Lisans Mezunu (n=115)	57,00 (45,00-67,00)	15,00 (11,00-19,00)	19,00 (15,00-24,00)	13,00 (10,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
Lisansüstü (n=43)	59,00 (48,00-70,00)	14,00 (13,00-21,00)	21,00 (16,00-26,00)	14,00 (10,00-17,00)	8,00 (7,00-10,00)
p	0,089	0,145	0,060	0,201	0,219
Baba Eğitim Durumu					
Okuryazar ya da İlkokul Mezunu (n=57)	51,00 (38,50-58,50)	13,00 (11,00-16,00)	17,00 (12,00-19,00)	12,00 (8,50-15,50)	7,00 (5,00-9,00)
Ortaokul Mezunu (n=61)	51,00 (40,00-68,50)	14,00 (9,50-19,00)	17,00 (11,50-22,00)	12,00 (8,50-18,00)	8,00 (5,00-11,00)
Lise Mezunu (n=89)	53,00 (36,50-64,50)	14,00 (10,00-18,00)	17,00 (11,50-21,00)	12,00 (8,00-17,00)	8,00 (6,00-9,50)
Lisans Mezunu (n=129)	57,00 (45,00-67,50)	15,00 (12,00-19,50)	18,00 (13,50-23,00)	14,00 (10,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
Lisansüstü (n=70)	57,00 (48,00-69,25)	15,00 (12,00-20,00)	19,00 (15,00-24,25)	14,00 (11,00-17,00)	8,00 (7,00-10,00)
p	0,011	0,014	0,013	0,074	0,098

Öğrencilerin, LGS puanı ile alan ya da puansız öğrenci kabul eden okullarda eğitim görmelerine göre ÇİDOBÖ ve tüm alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmedi (Tablo 4.2.4).

Tablo 4.2.4. Lise Öğrencilerinin LGS Puanı ile Yerleştirilen Liselerde Okuyup Okumama Durumuna Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
LGS Puanı ile Yerleşilen Okullar (n=161)	57,00 (42,00-67,00)	15,00 (12,00-19,00)	18,00 (13,00-22,00)	14,00 (9,00-18,00)	8,00 (6,00-10,00)
LGS Puanı Olmaksızın Yerleşilen Okullar (n=256)	53,00 (43,25-66,00)	14,00 (11,00-19,00)	18,00 (13,00-23,00)	13,00 (9,00-16,00)	8,00 (6,00-10,00)
P	0,570	0,448	0,620	0,190	0,502

Okumakta oldukları liselerin türüne göre katılımcıların ÇİDOBÖ puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptandı ($p < 0,001$). Bu farkın LGS Puanı ile Alan Anadolu İmam-Hatip Lisesinde okuyan katılımcıların ÇİDOBÖ puanlarının, Özel Anadolu Lisesinde okuyanlardan, LGS Puanı ile Alan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinde okuyanlardan ve Düz Anadolu İmam-Hatip Lisesinde (Puansız) okuyanlardan daha yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,002, 0,003, $< 0,001$); Yüksek Puanlı Anadolu Lisesinde okuyanların, Düz Anadolu İmam-Hatip Lisesinde (Puansız) okuyanlardan daha yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edildi ($p=0,006$), (Tablo 4.2.5).

Okumakta oldukları liselerin türüne göre katılımcıların dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptandı ($p < 0,001$) Bu farkın LGS Puanı ile Alan Anadolu İmam-Hatip Lisesinde okuyan katılımcıların dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut puanlarının, Özel Anadolu Lisesinde okuyanlardan, LGS Puanı ile Alan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinde okuyanlardan ve Düz Anadolu İmam-Hatip Lisesinde (Puansız) okuyanlardan daha yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,009, $< 0,001$, $< 0,001$); Yüksek Puanlı Anadolu Lisesinde okuyanların, Düz Anadolu İmam-Hatip Lisesinde (Puansız) okuyanlardan daha yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edildi ($p=0,004$), (Tablo 4.2.5).

Okumakta oldukları liselerin türüne göre katılımcıların oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı

bir fark saptandı ($p=0,008$). Bu farkın, LGS Puanı ile Alan Anadolu İmam-Hatip Lisesinde okuyan katılımcıların oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut puanlarının, LGS Puanı ile Alan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinde okuyarlardan daha yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edildi ($p= 0,003$), (Tablo 4.2.5).

Okumakta oldukları liselerin türüne göre katılımcıların bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptandı ($p<0,001$). Bu farkın LGS Puanı ile Alan Anadolu İmam-Hatip Lisesinde okuyarlının bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi alt boyut puanlarının, Yüksek Puanlı Anadolu Lisesinde okuyarlardan, Özel Anadolu Lisesinde (Puansız) okuyarlardan, Düz Anadolu Lisesinde (Puansız) okuyarlardan ve Düz Anadolu İmam-Hatip Lisesinde (Puansız) okuyarlardan daha yüksek olmasından (P değerleri sırasıyla; 0,005, $<0,001$, 0,007, $<0,001$); Yüksek Puanlı Anadolu Lisesinde okuyarlının, Özel Anadolu Lisesi (Puansız) ve Düz Anadolu İmam-Hatip Lisesinde (Puansız) okuyarlardan daha düşük olmasından (P değerleri sırasıyla; $<0,001$, 0,002); LGS Puanı ile Alan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinde okuyarlının, Özel Anadolu Lisesinde (Puansız) okuyarlardan daha yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edildi ($p=0,005$), (Tablo 4.2.5).

Tablo 4.2.5. Lise Öğrencilerinin Okumakta Oldukları Liselerin Türüne Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Yüksek LGS Puanlı Anadolu Lisesi (n=19)	46,00 (40,00-60,00)	13,00 (9,00-18,00)	16,00 (13,00-20,00)	9,00 (6,00-12,00)	7,00 (5,00-9,00)
LGS Puanı ile Alan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi (n=66)	51,50 (37,00-65,25)	12,50 (10,00-17,25)	17,00 (11,00-21,00)	14,00 (8,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
LGS Puanı ile Alan Anadolu İmam-Hatip Lisesi (n=76)	60,00 (51,00-69,75)	16,00 (14,00-20,00)	20,00 (15,00-22,75)	16,50 (12,00-19,00)	8,50 (7,00-11,00)
Özel Anadolu Lisesi (Puansız) (n=200)	54,00 (45,00-67,00)	14,00 (11,00-19,00)	18,00 (14,00-24,00)	13,00 (10,00-16,00)	8,00 (6,00-10,00)
Düz Anadolu Lisesi (Puansız) (n=18)	52,50 (44,75-60,75)	13,50 (10,75-20,50)	16,50 (11,75-20,25)	13,00 (8,75-16,00)	8,00 (4,00-9,25)
Düz Anadolu İmam-Hatip Lisesi (Puansız) (n=38)	45,50 (35,25-57,25)	12,50 (7,75-15,25)	16,50 (10,00-20,25)	10,00 (8,00-13,25)	7,00 (5,75-9,00)
P	0,001	0,001	0,008	0,001	0,090

Katılımcılar ÇİDOBÖ puan gruplarına göre değerlendirildiklerinde BKİ değerleri arasında istatistiksel açıdan anlam belirten bir fark tespit edilmedi (Tablo 4.2.6).

Tablo 4.2.6. Lise Öğrencilerinin ÇİDOBÖ Puan Gruplarının ve Katılımcıların BKİ Değerlerinin Karşılaştırılması (Meram-2022).

ÇİDOBÖ Puan Grupları	BKİ Ort. (1-3. Çeyrek)
Normal Grup (n=14)	23,66 (20,84-26,95)
Az Riskli Grup (n=141)	21,56 (19,32-23,62)
Riskli Grup (n=201)	21,44 (19,26-23,88)
Bağımlı Grup (n=56)	21,81 (19,39-24,6)
Yüksek Düzeyde Bağımlı Grup (n=5)	19,60 (17,35-27,46)
P	0,385

Katılımcıların BKİ grupları ile ÇİDOBÖ puanları, dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut puanları, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi alt boyut puanları, yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmedi (Tablo 4.2.7).

Tablo 4.2.7. Lise Öğrencilerinin BKİ Gruplarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Zayıf (<18,50) (n=67)	54,00 (45,00-66,00)	15,00 (12,00-18,00)	18,00 (14,00-21,00)	14,00 (9,00-16,00)	8,00 (7,00-10,00)
Normal (18,50-24,99) (n=270)	54,00 (41,00-66,00)	14,00 (11,00-19,00)	18,00 (13,00-23,00)	13,00 (9,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
Kilolu (pre- obez), (25,00-29,99) (n=64)	54,00 (44,00-68,00)	14,00 (11,00-19,00)	19,00 (15,25-23,00)	12,50 (9,00-18,00)	8,00 (6,00-11,00)
Obez (30,00-39,99) (n=16)	52,00 (44,25-70,00)	14,50 (12,00-20,00)	18,00 (14,75-23,75)	12,50 (10,00-17,50)	7,50 (5,25-12,00)
P	0,803	0,753	0,708	0,958	0,312

Katılımcıların bel çevresi sınıflandırma gruplarına göre ÇİDOBÖ puanları ve alt boyut puanları arasında anlamlı bir fark tespit edilmedi (Tablo 4.2.8).

Tablo 4.2.8. Lise Öğrencilerinin Bel Çevresi Sınıflandırma Gruplarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Normal (n=364)	54,00 (43,00-67,00)	14,00 (11,00-19,00)	18,00 (13,00-22,75)	13,50 (9,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
Riskli (n=32)	51,00 (36,50-58,00)	13,00 (8,00-18,50)	17,00 (11,25-19,75)	12,00 (7,50-14,00)	7,00 (4,25-11,00)
Fazla kilolu (n=21)	49,00 (42,50-65,50)	13,00 (10,00-19,50)	18,00 (15,00-23,00)	11,00 (8,50-17,00)	8,00 (5,00-10,50)
P	0,247	0,300	0,429	0,153	0,511

Yemek yeme hızlarını tanımlama durumları ile ÇİDOBÖ, dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut ve oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptandı (p değerleri sırasıyla 0,032; 0,018; 0,021). Bu farkların, normal hız yanıtını verenlerin puanlarının; hızlı yanıtını verenlerden daha düşük olmasından kaynaklandığı tespit edildi (p değerleri sırasıyla 0,010; 0,005; 0,005) (Tablo 4.2.9).

Tablo 4.2.9. Lise Öğrencilerinin Yemek Yeme Hızlarını Tanımlamalarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Hızlı (n=108)	57,50 (46,00-70,00)	16,00 (12,00-20,75)	20,00 (14,00-24,75)	13,00 (10,00-18,00)	8,00 (6,00-10,00)
Normal (n=263)	53,00 (41,00-64,00)	14,00 (11,00-18,00)	17,00 (13,00-21,00)	13,00 (9,00-16,00)	8,00 (6,00-10,00)
Yavaş (n=46)	52,50 (44,75-65,25)	14,00 (11,00-20,00)	17,00 (13,75-24,00)	13,50 (10,00-19,00)	8,00 (7,00-10,00)
P	0,032	0,018	0,021	0,070	0,276

Dijital oyun oynarken ana öğün tüketme durumları ile ÇİDOBÖ puanları ve tüm alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptandı (p değerleri sırasıyla <0,001; 0,002; <0,001; <0,001; 0,002). Bu farkın; ÇİDOBÖ puanları için asla yanıtını verenlerin puanlarının, her zaman yanıtını verenlerden, sık sık yanıtını verenlerden ve bazen yanıtını verenlerden daha düşük olmasından (p<0,001); asla yanıtını verenlerin puanlarının, her zaman, bazen ve asla yanıtını verenlerden daha düşük olmasından (p değerleri sırasıyla; <0,001, <0,001, 0,005); dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut puanları için asla yanıtını verenlerin puanlarının, her zaman yanıtını verenlerden daha düşük olmasından (p=0,002); oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut puanları için asla yanıtını verenlerin puanlarının her zaman yanıtını verenlerden, sık sık yanıtını verenlerden ve bazen yanıtını verenlerden daha düşük olmasından (p değerleri sırasıyla; <0,001, <0,001, 0,010); bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi alt boyut puanları için asla yanıtını verenlerin puanlarının her zaman yanıtını verenlerden ve bazen yanıtını verenlerden daha düşük olmasından (p değerleri sırasıyla; <0,001, 0,004); yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna

dalma alt boyut puanları için asla yanıtını verenlerin puanlarının her zaman yanıtını verenlerden ve bazen yanıtını verenlerden daha düşük olmasından kaynaklandığı tespit edildi (p değerleri sırasıyla; 0,002, 0,008), (Tablo 4.2.10).

Tablo 4.2.10. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynarken Ana Öğün Tüketme Durumlarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Her zaman (n=24)	65,50 (59,00-80,50)	19,00 (14,25-22,75)	23,50 (19,25-28,50)	17,00 (14,00-19,00)	10,00 (8,00-12,75)
Sık sık (n=32)	63,00 (54,75-69,75)	16,50 (13,00-21,75)	24,00 (19,00-28,00)	15,00 (12,25-18,00)	8,50 (7,00-9,00)
Bazen (n=89)	58,00 (48,00-75,50)	16,00 (12,00-21,00)	20,00 (16,00-24,00)	15,00 (11,50-19,00)	9,00 (7,00-11,00)
Asla (n=194)	54,00 (45,00-65,00)	14,00 (12,00-18,00)	18,00 (15,00-22,00)	13,00 (10,00-16,00)	8,00 (6,00-10,00)
P	0,001	0,002	0,001	0,001	0,002

Dijital oyun oynarken atıştırma durumları ile ÇİDOBÖ puanları ve tüm alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptandı (p değerleri sırasıyla <0,001; <0,001; <0,001; <0,001; <0,001). Bu farkın; her zaman yanıtını verenlerin ÇİDOBÖ puanlarının, bazen yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p<0,001); asla yanıtını verenlerin puanlarının, her zaman, bazen ve asla yanıtını verenlerden daha düşük olmasından (p değerleri sırasıyla; <0,001, <0,001, <0,001); her zaman yanıtını verenlerin dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut puanlarının, bazen yanıtını ve asla yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,002, <0,001); her zaman yanıtını verenlerin oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut puanlarının, bazen yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p=0,006); asla yanıtını verenlerin puanlarının, her zaman, bazen ve asla yanıtını verenlerden daha düşük olmasından (p değerleri sırasıyla; <0,001, <0,001, <0,001); her zaman yanıtını verenlerin bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi alt boyut puanlarının, bazen yanıtını ve asla yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,002, <0,001);

her zaman yanıtını verenlerin yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma alt boyut puanlarının, bazen yanıtını ve asla yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edildi (p değerleri sırasıyla; 0,005, <0,001), (Tablo 4.2.11).

Tablo 4.2.11. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynarken Atıştırma Durumuna Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Her zaman (n=39)	69,00 (60,00-79,00)	18,00 (15,00-22,00)	23,00 (19,00-28,00)	17,00 (14,00-20,00)	10,00 (8,00-13,00)
Sık sık (n=35)	62,00 (51,00-68,00)	16,00 (13,00-19,00)	21,00 (18,00-26,00)	14,00 (12,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
Bazen (n=196)	57,00 (48,00-67,75)	15,00 (12,00-19,00)	19,00 (16,00-24,00)	14,00 (11,00-17,00)	8,00 (7,00-10,00)
Asla (n=69)	49,00 (40,00-62,00)	14,00 (11,00-18,00)	16,00 (13,00-20,50)	12,00 (9,00-16,50)	7,00 (6,00-8,50)
P	0,001	0,001	0,001	0,001	0,001

Okulda dijital oynama durumları ile ÇİDOBÖ, dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut ve yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma alt boyut puanları arasında, okulda dijital oyun oynadığını belirtenlerin ölçek puanlarının istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edildi (p değerleri sırasıyla 0,005; 0,008; 0,023; 0,029) (Tablo 4.2.12).

Tablo 4.2.12. Lise Öğrencilerinin Okulda Dijital Oyun Oynama Durumlarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Okulda Dijital Oyun Oynama Durumları					
Evet (n=61)	63,00 (52,50-72,50)	17,00 (14,00-21,00)	21,00 (17,00-25,00)	15,00 (11,00-19,00)	9,00 (8,00-12,00)
Hayır (n=278)	56,50 (47,00-67,00)	15,00 (12,00-19,00)	19,00 (15,00-23,00)	14,00 (10,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
P	0,005	0,008	0,023	0,217	0,002
Okulda Dijital Oyun Oynamak İçin Tercih Edilen Zaman Dilimi					
Derste (n=4)	48,50 (32,25-73,00)	15,00 (11,75-19,00)	14,00 (8,75-23,00)	11,50 (6,75-18,50)	8,00 (5,00-12,50)
Teneffüste (n=24)	69,00 (58,25-74,00)	18,50 (16,25-22,00)	21,50 (18,25-25,00)	17,00 (14,00-19,75)	11,00 (9,00-12,75)
Boş derste (n=33)	61,00 (51,00-70,50)	17,00 (13,00-19,50)	20,00 (17,00-28,50)	13,00 (10,00-17,5)	8,00 (7,00-12,00)
P	0,100	0,101	0,220	0,060	0,103

Ders esnasında dijital oyunların zihni meşgul etme durumlarına göre ÇİDOBÖ puanları ve tüm alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptandı (p değerleri sırasıyla <0,001; <0,001; <0,001; <0,001; <0,001). Bu farkın, ciddi şekilde yanıtını verenlerin ÇİDOBÖ puanlarının, kısmen yanıtını verenlerden ve hayır yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; <0,001, <0,001), kısmen yanıtını verenlerin de hayır yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p<0,001); ciddi şekilde yanıtını verenlerin dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut puanlarının, kısmen yanıtını verenlerden ve hayır yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; <0,001, <0,001), kısmen yanıtını verenlerin de hayır yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p<0,001); ciddi şekilde yanıtını verenlerin oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut puanlarının, kısmen yanıtını verenlerden ve hayır yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; <0,001, <0,001), kısmen yanıtını verenlerin de hayır yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p<0,001); ciddi şekilde yanıtını verenlerin bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi alt boyut puanlarının, kısmen yanıtını verenlerden ve hayır yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; <0,001, <0,001); ciddi şekilde yanıtını verenlerin yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma alt boyut

puanlarının, kısmen yanıtını verenlerden ve hayır yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; <0,001, <0,001) kaynaklandığı tespit edildi (p<0,001), (Tablo 4.2.13).

Tablo 4.2.13. Lise Öğrencilerinin Ders Esnasında Dijital Oyunların Zihni Meşgul Etme Durumlarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Ciddi şekilde (n=34)	78,00 (65,00-88,00)	12,50 (17,00-26,00)	25,00 (20,00-29,25)	18,50 (16,00-21,25)	12,00 (9,00-13,25)
Kısmen (n=120)	60,00 (52,25-69,00)	17,00 (13,00-20,00)	21,00 (17,00-25,00)	15,00 (10,25-17,00)	8,00 (7,00-10,00)
Hayır (n=185)	52,00 (45,50-63,00)	14,00 (11,50-17,00)	18,00 (15,00-21,00)	13,00 (10,00-16,00)	8,00 (6,00-9,00)
P	0,001	0,001	0,001	0,001	0,001

Katılımcıların düzenli fiziksel aktivite yapma durumlarına göre ÇİDOBÖ puanları ve tüm alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlam ifade eden bir fark saptanmadı (Tablo 4.2.14).

Tablo 4.2.14. Lise Öğrencilerinin Düzenli Fiziksel Aktivite Yapma Durumlarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Evet (n=194)	54,50 (44,00-68,00)	14,00 (11,75-19,00)	18,00 (14,00-24,00)	13,00 (9,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
Hayır (n=223)	53,00 (42,00-66,00)	14,00 (11,00-18,00)	17,00 (13,00-21,00)	13,00 (9,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
P	0,252	0,318	0,127	0,984	0,629

Düzenli fiziksel aktivite yapma durumlarının dijital oyun oynama aktivitesinden etkilenme durumları ile ÇİDOBÖ puanları ve tüm alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptandı (p değerleri sırasıyla <0,001; <0,001; <0,001; <0,001; <0,001). Bu farkın, çok etkileniyor yanıtını verenlerin ÇİDOBÖ puanlarının, orta seviyede etkileniyor, biraz etkileniyor ve etkilenmiyor yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,002, <0,001,

0,008); çok etkileniyor yanıtını verenlerin dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut puanlarının, orta seviyede etkileniyor, biraz etkileniyor ve etkilenmiyor yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,007, 0,004, 0,009); çok etkileniyor yanıtını verenlerin oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut puanlarının, biraz etkileniyor yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından ($p < 0,001$); çok etkileniyor yanıtını verenlerin bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi alt boyut puanlarının, orta seviyede etkileniyor yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından ($p = 0,003$); çok etkileniyor yanıtını verenlerin yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma alt boyut puanlarının, biraz etkileniyor yanıtını verenlerden ve orta seviyede etkileniyor yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edildi (p değerleri sırasıyla; 0,007, $< 0,001$), (Tablo 4.2.15).

Tablo 4.2.15. Lise Öğrencilerinin Düzenli Fiziksel Aktivite Yapma Durumlarının Dijital Oyun Oynama Aktivitesinden Etkilenme Durumlarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Çok etkileniyor (n=15)	66,00 (59,00-79,00)	18,00 (15,00-21,00)	21,00 (18,00-26,00)	16,00 (14,00-21,00)	11,00 (8,00-12,00)
Orta seviyede etkileniyor (n=40)	63,50 (54,50-73,75)	17,00 (14,00-22,75)	21,00 (19,00-27,00)	15,50 (12,00-19,00)	9,50 (8,00-12,00)
Biraz etkileniyor (n=45)	60,00 (52,50-69,00)	16,00 (13,00-21,00)	20,00 (17,50-24,00)	15,00 (12,50-17,00)	8,00 (7,00-11,00)
Etkilenmiyor (n=239)	54,00 (45,00-65,00)	14,00 (12,00-18,00)	18,00 (15,00-23,00)	13,00 (10,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
P	0,001	0,001	0,001	0,001	0,001

Günlük dijital oyun oynama süresi ile ÇİDOBÖ puanları ve tüm alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptandı (p değerleri sırasıyla 0,001; 0,001; 0,001; 0,001; 0,001). Bu farkın, 1 saat veya daha az yanıtını verenlerin ÇİDOBÖ puanlarının, 3-4 saat yanıtını verenlerden, 5-6 saat yanıtını verenlerden ve 7-8 saat veya daha fazla yanıtını verenlerden daha düşük olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,001, 0,002, 0,001); 1 saat veya daha az yanıtını verenlerin dijital oyun oynamaya

yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut puanlarının, 3-4 saat yanıtını verenlerden ve 7-8 saat veya daha fazla yanıtını verenlerden daha düşük olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,001, 0,001); 1 saat veya daha az yanıtını verenlerin oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut puanlarının, 1-2 saat yanıtını verenlerden, 3-4 saat yanıtını verenlerden, 5-6 saat yanıtını verenlerden ve 7-8 saat veya daha fazla yanıtını verenlerden daha düşük olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,001, 0,001, 0,001, 0,001); 1 saat veya daha az yanıtını verenlerin bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi alt boyut puanlarının, 3-4 saat yanıtını verenlerden ve 7-8 saat veya daha fazla yanıtını verenlerden daha düşük olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,001, 0,001); 1 saat veya daha az yanıtını verenlerin yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma alt boyut puanlarının, 3-4 saat yanıtını verenlerden, 5-6 saat yanıtını verenlerden ve 7-8 saat veya daha fazla yanıtını verenlerden daha düşük olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,001, 0,002, 0,001); 1-2 saat yanıtını verenlerin, 3-4 saat yanıtını verenlerden ve 7-8 saat veya daha fazla yanıtını verenlerden daha düşük olmasından kaynaklandığı tespit edildi (p değerleri sırasıyla; 0,001, 0,001), (Tablo 4.2.16).

Tablo 4.2.16. Lise Öğrencilerinin Günlük Dijital Oyun Oynama Süresine Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
1 saat veya daha az (n=95)	36,00 (26,00-45,00)	10,50 (7,00-13,25)	10,00 (8,00-13,00)	8,50 (6,00-11,00)	6,00 (4,00-8,00)
1-2 saat (n=118)	55,00 (45,00-65,00)	15,00 (11,00-18,00)	19,00 (15,00-22,00)	14,00 (10,75-17,00)	8,00 (6-10,00)
3-4 saat (n=70)	65,50 (57,00-74,50)	17,50 (14,00-22,00)	22,50 (19,00-27,00)	15,00 (12,00-19,00)	9,00 (8,00-12,00)
5-6 saat (n=34)	64,00 (53,00-74,50)	15,50 (12,75-21,25)	24,00 (20,50-27,00)	15,00 (11,00-19,00)	9,00 (6,75-12,00)
7-8 saat veya daha fazla (n=22)	67,50 (61,75-86,00)	20,00 (14,00-24,25)	27,00 (19,00-30,00)	15,50 (14,00-20,25)	12,00 (8,00-14,25)
P	0,001	0,001	0,001	0,001	0,001

Dijital oyunları oynamak için tercih ettikleri zaman dilimleri ile ÇİDOBÖ, dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut, oyun

süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut ve yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptandı (p değerleri sırasıyla (0,002; 0,008; 0,001; 0,481; 0,011). Bu farkın, hem hafta içi hem de hafta sonu yanıtını verenlerin ÇİDOBÖ puanlarının, hafta sonu yanıtını verenlerden yüksek olmasından (p=0,001); hem hafta içi hem de hafta sonu yanıtını verenlerin dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut puanlarının, hafta sonu yanıtını verenlerden yüksek olmasından (p=0,003); hem hafta içi hem de hafta sonu yanıtını verenlerin oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut puanlarının hafta sonu yanıtını verenlerden ve hafta içi yanıtını verenlerden yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,001, 0,005); hem hafta içi hem de hafta sonu yanıtını verenlerin yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma alt boyut puanlarının, hafta sonu yanıtını verenlerden yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edildi (p=0,004), (Tablo 4.2.17).

Tablo 4.2.17. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynamak İçin Tercih Ettikleri Zaman Dilimlerine Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Hafta içi (n=24)	52,50 (46,25-62,00)	17,50 (12,00-17,75)	17,00 (13,00-21,00)	14,00 (12,00-16,00)	8,00 (6,25-10,00)
Hafta sonu (n=154)	54,00 (45,00-66,00)	14,00 (12,00-19,00)	18,00 (15,00-22,00)	14,00 (10,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
Hem hafta içi hem hafta sonu (n=161)	59,00 (51,00-73,00)	16,00 (13,00-21,00)	20,00 (17,00-25,50)	14,00 (11,00-18,00)	8,00 (7,00-12,00)
P	0,002	0,008	0,001	0,481	0,011

Katılımcıların dijital oyunlara ayırdıkları süre ile ÇİDOBÖ puanları ve tüm alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptandı (p değerleri sırasıyla 0,001; 0,001; 0,001; 0,001; 0,001). Bu farkın, hayır yanıtını verenlerin ÇİDOBÖ puanlarının, tamamen yanıtını verenlerden ve biraz yanıtını verenlerden yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,001, 0,001); biraz yanıtını verenlerin, tamamen yanıtını verenlerden yüksek olmasından (p=0,001); hayır yanıtını verenlerin dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut puanlarının,

tamamen yanıtını verenlerden ve biraz yanıtını verenlerden yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,001, 0,008); biraz yanıtını verenlerin, tamamen yanıtını verenlerden yüksek olmasından (p=0,001); hayır yanıtını verenlerin oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut puanlarının, tamamen yanıtını verenlerden ve biraz yanıtını verenlerden yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,001, 0,001); biraz yanıtını verenlerin, tamamen yanıtını verenlerden yüksek olmasından (p=0,001); tamamen yanıtını verenlerin bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi alt boyut puanlarının, biraz yanıtını verenlerden ve hayır yanıtını verenlerden düşük olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,001, 0,001); hayır yanıtını verenlerin yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma alt boyut puanlarının, tamamen yanıtını verenlerden ve biraz yanıtını verenlerden yüksek olmasından (p değerleri sırasıyla; 0,001, 0,001); biraz yanıtını verenlerin, tamamen yanıtını verenlerden yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edildi (p=0,001) (Tablo 4.2.18).

Tablo 4.2.18. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynamak İçin Ayrılan Sürenin Kontrolü Hakkındaki Tutumlara Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Tamamen (n=121)	50,00 (41,50-60,50)	13,00 (10,00-17,50)	17,00 (13,00-20,50)	12,00 (9,00-16,00)	8,00 (5,00-9,00)
Biraz (n=159)	59,00 (51,00-68,00)	16,00 (13,00-20,00)	20,00 (16,00-23,00)	15,00 (12,00-17,00)	8,00 (7,00-10,00)
Hayır (n=59)	67,00 (58,00-83,00)	18,00 (14,00-24,00)	24,00 (19,00-28,00)	16,00 (12,00-20,00)	10,00 (8,00-13,00)
P	0,001	0,001	0,001	0,001	0,001

Katılımcıların dijital oyunlara ayırdıkları sürelerin ve tercih ettikleri dijital oyun türünün aileleri tarafından kontrol edilip edilmediği durumu ile ÇİDOBÖ puanları ve alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmedi (Tablo 4.2.19).

Tablo 4.2.19. Lise Öğrencilerinin Ailelerin Dijital Oyun Oynama Etkinliğini Kontrolüne Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Ailenin Dijital Oyunlara Ayrılan Süreyi Kontrol Etme Durumları					
Evet (n=212)	58,00 (47,25-67,75)	15,00 (12,00-19,00)	19,00 (16,00-23,00)	14,00 (10,00-17,00)	8,00 (7,00-10,00)
Hayır (n=127)	58,00 (48,00-70,00)	15,00 (12,00-20,00)	19,00 (15,00-24,00)	15,00 (11,00-18,00)	8,00 (6,00-12,00)
P	0,755	0,815	0,697	0,158	0,626
Ailenin Oynanan Dijital Oyun Türünü Kontrol Etme Durumları					
Evet (n=121)	57,00 (47,00-67,00)	15,00 (12,00-19,00)	19,00 (15,50-22,00)	15,00 (10,00-17,00)	8,00 (6,00-10,00)
Hayır (n=218)	58,00 (48,00-70,00)	15,50 (12,00-20,00)	19,50 (16,00-24,25)	14,00 (11,00-18,00)	8,00 (7,00-11,00)
P	0,369	0,281	0,433	0,609	0,149

Dijital oyun oynadığını belirten bireylerin %82'sinin oynadığı oyunların çevrim içi olduğu belirlendi (Tablo 4.2.20).

Tablo 4.2.20. Lise Öğrencilerinin Çoğunlukla Çevrim içi Oyunları Tercih Etme Durumlarına Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Evet (n=278)	59,00 (48,00-69,00)	16,00 (12,00-20,00)	20,00 (16,00-24,00)	14,00 (11,00-18,00)	8,00 (7,00-11,00)
Hayır (n=61)	53,00 (46,50-61,50)	14,00 (11,50-17,00)	17,00 (13,50-20,00)	14,00 (10,50-16,50)	8,00 (6,00-10,00)
P	0,014	0,022	0,001	0,570	0,210

Dijital oyunları oynamak için en çok tercih edilen cihazlar ile oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptandı (0,012). Bu farkın; bilgisayar yanıtını verenlerin puanlarının akıllı telefon yanıtını verenlerden daha yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edildi ($p=0,005$), (Tablo 4.2.21).

Tablo 4.2.21. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyunları Oynamak İçin En Çok Tercih Edilen Cihazlara Göre ÇİDOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması (Meram-2022).

	ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)	Ort. (1-3. Çeyrek)
Telefon (n=182)	57,00 (45,00-68,00)	15,00 (12,00-19,00)	18,00 (15,00-22,00)	14,00 (10,00-17,25)	8,00 (6,00-10,25)
Tablet (n=23)	53,00 (46,00-66,00)	15,00 (11,00-18,00)	18,00 (14,00-23,00)	14,00 (11,00-19,00)	8,00 (7,00-12,00)
Bilgisayar (n=102)	58,00 (48,75-69,00)	16,00 (12,00-21,00)	21,00 (16,75-25,00)	14,00 (11,00-18,00)	8,00 (7,00-10,00)
Oyun Konsolu (n=32)	58,00 (52,00-67,25)	15,50 (13,00-18,50)	21,00 (16,25-25,75)	13,50 (11,00-16,00)	8,50 (6,25-10,00)
P	0,412	0,665	0,012	0,609	0,808

Katılımcıların LGS puanlarına göre yapılan analiz sonucunda, ÇİDOBÖ puanları, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi alt boyut alt boyut puanları ve yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma alt boyut puanları arasında herhangi bir korelasyon tespit edilmezken; dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyut puanları ($r=0,144$, $p=0,003$) ve oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut puanları ($r=0,108$, $p=0,027$) arasında ihmal edilebilir düzeyde pozitif korelasyon tespit edildi (Tablo 4.2.22).

Katılımcıların BKİ değerlerine göre yapılan analiz sonucunda; ÇİDOBÖ puanları ve tüm alt boyut puanları arasında herhangi bir korelasyon tespit edilmedi (Tablo 4.2.22).

Tablo 4.2.22. Lise Öğrencilerinin LGS Puanı ve BKİ Değerleri ile ÇİDOBÖ Ölçek Puanları Arasındaki Korelasyon Durumu (Meram-2022).

		ÇİDOBÖ Puanı	1. Alt boyut	2. Alt boyut	3. Alt boyut	4. Alt boyut
LGS Puanı	Korelasyon Katsayısı	0,097	0,144	0,108	0,030	0,038
	p Değeri	0,047	0,003	0,027	0,543	0,435
BKİ	Korelasyon Katsayısı	-0,011	-0,015	-0,023	-0,038	-0,029
	p Değeri	0,817	0,766	0,638	0,438	0,554

5. TARTIŞMA

Konya ilinin Meram ilçesindeki liselerde okuyan lise 1. sınıf öğrencilerinin; dijital oyun bağımlılığının, eğitim hayatında önemli bir yere sahip olan LGS başarısına ve obezite mevcudiyetine etkisinin değerlendirilmesinin amaçlandığı bu çalışmaya; ortanca yaşları 15 (13-16) ve %41,5'i kız olan 417 katılımcı dahil oldu.

Araştırmamızda, erkek öğrencilerin kız öğrencilere kıyasla istatistiksel olarak anlamlı bir fark belirtecek şekilde daha yüksek ÇİDOBÖ puanlarına sahip olduğu saptandı. Dijital oyun bağımlılığı hususunda daha önce yapılmış pek çok çalışma da; erkeklerin, kızlara kıyasla daha yüksek seviyede dijital oyun bağımlılığı gösterdiğini belirtmektedir. Balak (2016), Çakıcı (2018), Eryılmaz ve Çukurlugöz (2018), Eni (2017), Göldağ (2018) lise öğrencileri arasında yaptıkları çalışmalarda; Vollmer ve ark. (2014) tarafından 11-16 yaş arası, Alpdoğan (2021) tarafından 12-14 yaş arası katılımcılarla yapılan araştırmalarda; Gökçearslan ve Durakoğlu (2014), Hazar ve ark. (2020) tarafından ortaokul öğrencileri arasında yapılan araştırmalarda; Ko ve ark. (2005) tarafından Tayvan'lı ortanca yaşı 13,8 olan 395 katılımcıyla, Haghbin ve ark. (2013) tarafından 339 İranlı lise 1. Sınıf öğrencisiyle ve Tang ve ark. (2017) tarafından Çin, Singapur ve ABD'deki üniversite öğrencileri arasında yapılan çalışmalarda da erkek öğrencilerin daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlısı olduğu bildirilmektedir. Bu durumun sebebi, dijital oyunların genel manada erkeklerin daha çok ilgisini çekebilecek şiddet ve rekabet gibi öğeleri çokça içermesi olabilir.

Çalışmamızda, literatürdeki daha önce yapılmış pek çok çalışmada da bildirildiği üzere kardeş sayısı ve dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edildi (Alagöz 2019, Aydoğdu 2018, Çelik 2021, Çevik 2021, Güley ve ark. 2020, Keskin 2019, Küçük ve Çakır 2020). Literatürde kardeş sayısı değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı düzeyini karşılaştıran çok sayıda araştırma olmamasına karşın kardeş sayısı arttıkça dijital oyun bağımlılığının azaldığını bildiren bir çalışma da mevcuttur (Kanat 2019). Çalışmamızda, kardeş sayısı azaldıkça, yalnızlık nedeniyle dijital oyun bağımlılığının artacağı düşüncesiyle yapılan bu analiz, kardeş sayısının dijital oyun bağımlılığına herhangi bir etkisinin olmadığı sonucunu ortaya çıkarmıştır.

Aile gelir durumlarına göre katılımcıların dijital oyun bağımlılık durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görüldü ve bu anlamlılığın sebebinin ailesinin aylık gelirinin >14.250 TL üstü olduğunu bildiren katılımcıların dijital oyun

ÇİDOBÖ puanlarının 0-4.250 TL arası ve 4.250 TL – 8.500 TL olan katılımcılardan daha yüksek çıkması olarak tespit edildi. Bu sonuç neticesinde aile gelir düzeyi yükseldikçe dijital oyun bağımlılığının da artıyor olabileceği düşünülmektedir. Nitekim, literatürdeki farklı çalışmalar da bu yönde destekleyici sonuçlar ortaya koymuştur (Arslan 2019, Ay 2021, Çavuş ve ark. 2016, Delebe 2020, Ekinçi ve ark. 2017, Göldağ 2018, Özgür 2019, Pinem ve ark. 2022). Aylık gelir yükseldikçe dijital oyunlar için gerekli olan elektronik cihazlara erişimin kolaylaşıyor olmasının, bu sonucun ortaya çıkmasında etkili olduğu düşünülmektedir.

Çalışmamızda, katılımcıların ayrı odaya sahip olma durumları ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında herhangi anlamlı bir fark görülmedi. Literatürde ulaşılmış olduğumuz bu sonucu destekleyen çalışmalar bulunsa da (Çakır ve ark. 2021, Keskin 2019); kendine ait bir odası bulunan bireylerin daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyi gösterdiğini bildiren çalışmalar (Balıkçı 2018, Özçelik 2022) ve bilgisayarın kendi odasında olmasının, kişinin dijital oyun bağımlılığı tehlikesini arttırdığını bildiren (Park ve ark. 2007) çalışmalar da mevcuttur. Ayrı odası olan bireylerin üzerinde ailesinin kontrolünün azalabileceği düşünülse de, günümüzde mobil cihazlar vasıtasıyla neredeyse her yerde dijital oyunların ulaşılabilir halde olduğu unutulmamalıdır. Araştırmalar arasında farklılığa neden olabilecek etkenin de bu durum olabileceği düşünülmektedir.

Mobil internet bağlantısına sahip olma durumuna göre katılımcıların dijital oyun bağımlılığı puanları arasında anlamlı bir fark görülmedi. Daha önce mobil internet bağlantısı mevcudiyeti ile dijital oyun bağımlılığını karşılaştıran pek çalışma olmamasına karşın Göldağ (2018) 517 lise öğrencisinde yapmış olduğu çalışmada mobil internet bağlantısına sahip olmanın dijital oyun bağımlılık düzeyini yükselttiğini ortaya koymuştur. Araştırma sonucunda ortaya çıkan bu farkın, günümüzde internet bağlantısı olmaksızın da oynanabilen dijital oyunların varlığından dolayı oluştuğu düşünülmektedir.

Katılımcıların, ikamet ettikleri yerdeki sabit internet bağlantısına sahip olma durumları, dijital oyun bağımlılıkları açısından incelendiğinde anlamlı bir fark bulunmadı. Literatürde çalışmamızla paralel sonuçlar bildiren yayınlar olsa da (Aydın ve Horzum 2015, Bilgin 2015, Çakıcı 2018, Şen 2022); sabit internet bağlantısı mevcudiyeti halinde dijital oyunlara ayrılan sürenin arttığını gösteren bir çalışma (Yaman ve ark. 2020) ve sabit internet bağlantısı mevcudiyetinde dijital oyun

bağımlılığının anlamlı bir şekilde daha yüksek seviyede görüldüğünü bildiren bir çalışma da (Göldağ 2018) mevcuttur. Bu sonucun, pek çok dijital oyunun internet gereksinimi olmaksızın da oynanabilmesi sonucu bu durumun bağımlılık hususunda etkisinin sınırlı olabileceği düşüncesini akla getirmiştir.

Çalışmamızda, anne eğitim durumu ile ÇİDOBÖ puanı ve oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyut puanı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptanmadı. Literatürde bu hususu araştıran diğer çalışmalarda da tespit ettiğimiz bu sonuçla örtüşen sonuçlar bulundu (Wang ve ark. 2014; Zorbaz ve ark. 2014) Bu durumun ortaya çıkmasına, annelerinin yüksek eğitim düzeyi sayesinde dijital oyun bağımlılığını engelleme hususunda daha bilinçli olabileceği düşünülse dahi katılımcıların erginliğe doğru adım attıkları yaşlarda olmasından dolayı daha zor denetlenebilir hale gelmiş olmalarının neden olmuş olabileceği düşünüldü.

Baba eğitim durumuna göre katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının, babası lisansüstü mezunu olanların, babası ilköğretim mezunu olanlara kıyasla daha yüksek olmasından dolayı istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edildi. Bu sonuç, kısmen de olsa baba eğitim düzeyinin artmasıyla dijital oyun bağımlılığının artabileceğini ve bu durumun ortaya çıkmasına dolaylı olarak babalarının eğitim düzeyi daha yüksek olan katılımcıların, maddi avantajlardan dolayı dijital oyun cihazlarına daha kolay erişebilir olmalarının neden olabileceği düşünüldü. Literatür incelendiğinde, Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) babası doktora mezunu olan katılımcıların, babası ilköğretim, lise ve üniversite/yükseköğretim mezunu olanlara göre daha yüksek oyun bağımlılığı düzeyini gösterdiğini; Çınar (2021) de babası lisansüstü mezunu olanların, babası ilköğretim, ortaöğretim ve üniversite mezunu olanlardan daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığı gösterdiğini belirtmiştir. Bu sonuçların yanında literatürde baba eğitim düzeyi ve dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulunmadığını bildiren çalışmalar da mevcuttur (Çakıcı 2018, Delebe 2020, Hazar ve ark. 2020, Şahin ve Tuğrul 2012).

Araştırmamızda katılımcıların LGS'den almış oldukları puanlar ile ÇİDOBÖ puanları arasında herhangi bir korelasyon bulunmadığı tespit edildi. Çalışmamıza katılan bireylerin LGS puanı ile öğrenci kabul eden bir okulda eğitim görme durumlarına göre de dijital oyun bağımlılık puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmedi. Çalışmamızdan farklı sonuçlar açısından, literatürde dijital oyun bağımlılığı seviyesi arttıkça akademik başarının da düştüğünü gösteren birçok çalışma mevcuttur

(Anand 2007; Brunborg ve ark. 2014; Haghbin ve ark. 2013; Hawi ve ark. 2018). Bulmuş olduğumuz bu sonuç, araştırmaya başlamadan önce LGS puanlarının, dijital oyun bağımlılığında olumsuz yönde etkilendiği hususundaki düşünceleri destekler nitelikte değildir.

Çalışmamızda okul türleri ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında şu şekilde bir farklılık belirlendi: Toplam ÇİDOBÖ puanında LGS ile alan Anadolu İmam Hatip Lisesi, yüksek puanlı Anadolu Lisesinden yüksek, Düz Anadolu Lisesinden yüksek, LGS puanı ile öğrenci alan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinden yüksekti. Düz Anadolu Lisesi ise, Düz Anadolu İmam Hatip Lisesinden yüksekti. Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma alt boyut puanında LGS ile alan Anadolu İmam Hatip Lisesi, LGS ile alan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinden yüksek; Özel Anadolu Lisesi de, Düz Anadolu İmam Hatip Lisesinden yüksekti. Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer alt boyut puanında LGS puanı ile öğrenci alan Anadolu İmam Hatip Lisesi, LGS puanı ile öğrenci alan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinden yüksekti. Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi alt boyut puanında Özel Anadolu Lisesi; Yüksek puanlı Anadolu Lisesinden ve Düz Anadolu İmam Hatip Lisesinden yüksek, LGS puanı ile öğrenci alan Anadolu İmam Hatip Lisesinden düşüktü. Yüksek puanlı Anadolu Lisesi; LGS ile alan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinden ve LGS puanı ile öğrenci alan Anadolu İmam Hatip Lisesinden düşüktü. Düz Anadolu Lisesi de, LGS puanı ile öğrenci alan Anadolu İmam Hatip Lisesinden düşüktü. Okul türü değişkenine dair veriler incelendiğinde en çok katılımcının Özel Anadolu Lisesinde, LGS puanı ile öğrenci alan Anadolu İmam Hatip Lisesinde ve LGS puanı ile öğrenci alan Anadolu İmam Hatip Lisesinde; en az katılımcının ise yüksek puanlı Anadolu Lisesinde öğrenim gördüğü tespit edildi. Bu durumun ortaya çıkmasında anketin uygulandığı zaman aralığında yüksek puanlı Anadolu Lisesinde sınav haftası nedeniyle gönüllü katılım sağlamak isteyen katılımcı sayısının az olması etkili oldu. Literatürdeki diğer çalışmalara bakıldığında ise Özçelik (2022) ergen yaş grubunda gerçekleştirdiği çalışmasında Anadolu-Fen Kız İmam Hatip Lisesinde okuyan katılımcıların dijital oyun bağımlılığını diğer okul türlerine kıyasla daha yüksek bulmuş ve bu durumun, bu okulda okuyan öğrencilerin akademik başarı düzeylerinin diğer okullardan daha düşük olmasından dolayı ortaya çıktığı yorumunu yapmıştır. Eryılmaz ve Çukurluöz (2018) ise lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarını incelediği çalışmasında, oyun alt türünde

okul türleri arasında istatistiksel olarak anlam ifade eden bir fark bulamamıştır. Taş ve ark. (2014) lise öğrencileri arasında yapmış oldukları çalışma sonucu okul türü ve dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık saptamamıştır. Deniz (2021) de ortaokul ve lise öğrencileri üzerinde gerçekleştirmiş olduğu çalışmada devlet okulu ve özel okul olarak ayırmış olduğu okul türleri arasında anlamlı bir fark tespit etmemiştir. Okul türü ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki yorumlandığında LGS ile alan Anadolu İmam Hatip Lisesinin diğer okul türlerine kıyasla yüksek seviyesi ile dikkat çeken bu durumun ortaya çıkmasında çalışmanın gerçekleştirildiği okulun sadece erkek öğrencileri kabul etmesinin etkili olduğu düşünülmüştür. Elde edilen bulgular ışığında, okul türü değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı arasında keskin bir farka dair yorumda bulunulamamıştır.

Araştırmamıza katılan bireylerin BKİ değerleri, BKİ grupları ve bel çevresi sınıflandırma durumları ile dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir fark saptanmadı. Elde ettiğimiz veriler literatürdeki benzer çalışmalarla örtüşen bir sonuç göstermektedir. Kurtbeyoğlu (2018) 12-14 yaş aralığındaki 795 katılımcı ile gerçekleştirdiği çalışmada dijital oyun bağımlılığı ölçek puanları ile BKİ ve bel çevresi uzunlukları arasında anlamlı bir fark tespit etmemiştir. Alpdoğan (2021) 12-14 yaş arası bireylerle gerçekleştirdiği araştırmada BKİ ve dijital oyun bağımlılığı arasında herhangi anlamlı bir ilişki saptamamıştır. Aydın Özgür (2019) 10-14 yaş arası katılımcılarla gerçekleştirdiği çalışmada BKİ ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark tespit etmemiştir. Kracht ve ark. (2020) gerçekleştirdikleri çalışmada, 2013-2018 arasında dijital oyun oynama durumu ve obezite arasındaki ilişkiyi inceleyen, kronik hastalıkları olan çocuklar üzerinde ya da yetişkinler üzerinde gerçekleştirilmemiş, yaş ortalaması 2,0-18,9 arasında değişen 26 araştırma (25'i kesitsel, 1'i uzamsal) üzerinde sistematik derleme çalışması gerçekleştirmiştir. Bu sistematik derleme çalışması sonucunda araştırmaların %53'ünde dijital oyun oynama durumu ve obezite arasında bir ilişki bulunmadığı ve 12 araştırmada ise pozitif bir ilişki olduğunun saptandığı görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığının fiziksel aktiviteye olumsuz etkisinden dolayı, dijital oyun bağımlılık düzeyi yüksek bireylerde daha yüksek BKİ değerleri görülmesi beklense de sonucun farklı olduğu görüldü. Bu durumun sebebinin, bağımlılık düzeyi yüksek bireylerin bu bağımlılıktan dolayı yemek yeme davranışları hususunda öğün atlama gibi eylemlerde bulunarak yetersiz

beslenme durumlarından dolayı azalmış fiziksel aktivite sonucu düşük kalori ihtiyaçlarına karşın daha az kalori alabiliyor olabileceklerini düşündürmektedir.

Araştırmamıza katılan öğrencilerin okulda dijital oyun oynamayı tercih etme durumları ile dijital oyun bağımlılığı arasında, okulda dijital oyun oynamayı tercih edenlerin daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyi gösterdiğine ilişkin istatistiksel olarak anlam belirten bir fark saptandı. Bu sonuç, okulda dijital oyun oynayan kişilerin, büyük çoğunlukla dijital oyun oynama aktivitesini okula dahi taşır hâle gelen bağımlılık düzeyi ilerlemiş kişilerden oluşabileceği yorumunu akla getirmiştir.

Katılımcıların ders esnasında, dijital oyunlar ile zihinlerinin meşgul olma durumları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit edildi. Bu sonuç ile dijital oyun bağımlılığı düzeyi yüksek öğrencilerin ders esnasında dahi dikkatlerini bağımlılık ögesi haline gelen bu davranıştan başka yöne çekmekte zorlandıkları ve bu durumun da akademik başarılarını olumsuz etkileyebileceği düşüncesi oluşmuştur.

Katılımcıların düzenli fiziksel aktivite yapma durumları ile dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptanmadı. Ancak literatür incelendiğinde çalışmamızdan farklı sonuçların da yer aldığı görüldü. Hazar (2016) gerçekleştirdiği çalışmada dijital oyun bağımlısı bireylere uygulanan 12 haftalık fiziksel hareketlilik içeren eğitim sonucunda, dijital oyun bağımlısı ortaokul seviyesindeki öğrencilerin fiziksel hareketlilik içeren oyunlara yönelmesiyle dijital oyunlara karşı olan bağımlılık düzeylerinin de anlamlı düzeyde azaldığını tespit etmiştir. Ayrıca Ekinci ve ark. (2017) tarafından yapılan çalışma sonucunda fiziksel aktivitelere devam eden lise öğrencilerinin, daha düşük dijital oyun bağımlılığı düzeyleri gösterdiğini belirtmektedir. Karayağız Muslu ve Bolşık (2009) tarafından gerçekleştirilen çalışmada da günlük belirli bir spora katılım durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olduğu ve düzenli spor aktivitesine katılanların daha düşük bağımlılık düzeyleri gösterdiğini ortaya koymaktadır. Alsehri ve Mohamed (2019) tarafından Suudi Arabistan'da ortalama yaşı 17,23 olan 194 katılımcı ile yapılan araştırma da dijital oyun bağımlılığının, fiziksel aktiviteyi olumsuz etkilediğini ortaya koymaktadır. Çalışmamızda çıkan sonucun literatürdeki çoğu çalışmadan farklı çıkmasının sebebi, çalışmamızın fiziksel aktiviteye yönelik olarak yalnızca katılımcı beyanını ölçen bir soru içermesi, herhangi bir ölçüm içermemesi ve çok geniş bir örneklem üzerinde yapılmaması olabilir.

Araştırmamıza katılan bireylerin, dijital oyunlara ayırdıkları süre ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlam ifade eden bir fark tespit edilmiş olup, 1 saat veya daha az dijital oyun oynadığını belirtenlerin bağımlılık düzeylerinin daha fazla vakit ayıranlardan daha düşük olduğu saptandı. Literatür incelendiğinde benzer sonuçlar görülmüş ve dijital oyunlara ayrılan süre arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de yükseldiğinin pek çok çalışmada belirtildiği görülmektedir (Ay 2021, Gökçearsan ve Durakoğlu 2014, Göldağ 2018, Haagsma 2008, Kanat 2019, Kılıç 2021).

Katılımcıların ailelerinin, çocuklarının dijital oyunlara ayırdıkları süreyi kontrol etme durumları ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir fark saptanmadı. Bu durum, mobil cihazlardan da dijital oyunların oynanabiliyor oluşu yüzünden ailelerin, çocuklar üzerinde yeterli kontrolü sağlayamıyor olabileceği düşüncesini akla getirmektedir.

Araştırmamıza katılan öğrencilerin, aileleri tarafından oynadıkları dijital oyunların türünün kontrol ediliyor olması ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir fark tespit edilmedi. Bu sonucun ortaya çıkmasında dijital oyun bağımlılığına, neredeyse her türde dijital oyunun neden olabiliyor olmasının katkı sağlamış olabileceği düşünüldü.

Katılımcıların çoğunlukla çevrim içi dijital oyunları seçiyor olma durumları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu tespit edildi. Literatürdeki diğer çalışmalara bakıldığında ortaya koyduğumuz bu sonucu destekleyen nitelikte farklı çalışmaların da bulunduğu görülmektedir (Bingöl 2017; Çavuş ve ark. 2016; Karabulut 2019; Ün 2021). Bu sonuç, bireylere daha fazla rekabet duygusu ve sosyal ilişkiler kurabilme imkânı tanıyan çevrim içi oyunların, dijital oyun bağımlılığına yol açma hususunda çevrim dışı oynanan dijital oyunlara kıyasla daha etkili olduğunu düşündürmüştür.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Katılımcıların %48,2'sinin dijital oyun bağımlılığı açısından riskli grupta olduğu, %13,4'ünün bağımlı grupta olduğu ve %1,2'sinin yüksek düzeyde bağımlı grupta yer aldığı saptandı.

Erkeklerin, kız öğrencilere kıyasla daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığı gösterdiği tespit edildi.

Ailesinin gelir seviyesi yüksek olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edildi.

Anne eğitim düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir fark saptanmadı.

Baba eğitim düzeyleri lisansüstü ve lisans mezuniyeti olanların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, babası en yüksek ilkokul mezunu olanlara kıyasla daha yüksek olduğu tespit edildi.

Katılımcıların LGS puanları ile dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir fark tespit edilmedi.

LGS puanı ile öğrenci kabul eden bir okulda okuma durumuna göre dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir fark saptanmadı.

Okul türlerine göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri incelendiğinde, LGS ile alan Anadolu İmam Hatip Lisesinin en yüksek ÇİDOBÖ puanına sahip olduğu saptandı.

Araştırmamıza katılan öğrencilerin BKİ değerleri, BKİ grupları ve bel çevresi sınıflandırma durumları ile dijital oyun bağımlılıkları düzeyleri arasında anlamlı bir fark tespit edilmedi.

Okulda dijital oyun oynamayan katılımcıların, okulda dijital oyun oynamadığını belirtenlere kıyasla daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığına sahip oldukları tespit edildi.

Günde 1 saat veya daha az dijital oyun oynadığını belirten katılımcıların daha düşük düzeyde dijital oyun bağımlılığına sahip oldukları saptandı.

Çevrim içi dijital oyunları daha çok tercih eden katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu saptandı.

Bu sonuçlara dayanarak aşağıdaki önerilerde bulunulabilir:

- Erkek öğrencilerin daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyleri göstermesinden dolayı özellikle erkek öğrencilere boş vakitleri değerlendirme hususunda daha olumlu yönlendirmelerde bulunulması gerektiği düşünülmektedir. Bu hususta; eğitim, sağlık vb. alanlarda uzmanlaşmış profesyonellerin desteğiyle multidisipliner bir yaklaşımın daha verimli sonuçlar ortaya koyabileceği öngörülmektedir.
- Çevrim içi dijital oyunların tercih edilmesinin daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile pozitif anlamla ilişkili olduğunun görülmesinden dolayı, çeşitli bilinçlendirme çalışmaları ile çevrim içi dijital oyunların daha az tercih edilmesinin veya en azından daha bilinçli bir şekilde bu dijital oyunlara yaklaşım sağlanmasının fayda sağlayabileceği düşünülmektedir.
- Dijital oyun bağımlılığı hususunda ailelerin, eğitimcilerin ve özellikle hâlâ çocukluk çağındaki olan bireylerin çeşitli olumsuz sonuçlar hususunda ve bunlardan korunma yolları ile ilgili etkin bir şekilde bilinçlendirilmesi gerektiği düşünülmektedir.
- Her geçen gün tüm dünyada ve ülkemizde her yaşta bireyin, özellikle çocukluk çağındakilerin, dijital oyunlara daha fazla vakit ayırır hâle gelmesinden ve dijital oyun bağımlılığının giderek artmasından ötürü bu bağımlılığın etkilerini inceleme amacıyla Sağlık Bakanlığı, Milli Eğitim Bakanlığı, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı ve İçişleri Bakanlığı gibi makamların koordineli bir iletişim içerisinde olduğu multidisipliner çalışmaların yapılmasının fayda sağlayacağı düşünülmekte ve önerilmektedir.

7. KAYNAKLAR

- Aksoy AB, Dere Çiftçi H. Erken çocukluk döneminde oyun. Pegem Akademi. Ankara, 2014.
- Alagöz N. Ortaöğretim öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeyleri ile internet ve oyun bağımlılığı ilişkisi. İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Malatya, 2019 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Ayşegül Ulutaş).
- Alpdoğan G. 12-14 yaş arası spor yapan ve yapmayan bireylerde dijital oyun bağımlılığının dikkat ve denge parametreleri üzerine etkisi (Van ili örneği). Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Van, 2021 (Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Zekiye Özkan).
- Alshehri, AG, Mohamed AMAS. The relationship between electronic gaming and health, social relationships, and physical activity among males in Saudi Arabia. American journal of men's health. 2019; 13(4), 1557988319873512.
- AMATEM. Bilgisayar ve internet. Amatem Yayınları. 2008, Ankara.
- American Psychiatric Association. Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed., text rev. 2022).
- Anand V. A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. Cyberpsychology & Behavior. 2007; 10(4), 552-9.
- Arslan A. Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: Sivas ili örneği. Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi. 2019; 5(2), 63-80.
- Ay J. Üniversite öğrencilerinde nomofobi, dijital oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2021 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Cemal Onur Noyan).
- Ayas T, Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi. 2013; 4(39), 46-57.
- Aydın F, Horzum MB. Öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini yordayan değişkenlerin incelenmesi. Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying. 2015; 2(1), 52-66.
- Aydın Özgür E. 2018 yılında edirne merkez ilçe ve merkeze bağlı köylerde 10-14 yaş arası ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, buna etki eden faktörler ve sağlıkla ilişkili yaşam kalitesi. Trakya Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Edirne, 2019 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Galip Ekuklu).
- Aydın Y. Liselerde bilgisayar ve internet kullanımının eğitim ve öğretimdeki olumsuz etkileri. Marmara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2011 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Semra Ünal)
- Aydoğdu F. Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi. 2018; 6(31), 1-18.
- Ayhan B, Köselören M. İnternet, online oyun ve bağımlılık. Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying. 2019; 6(1), 1-30.
- Balak Zİ. Ergenlerde çevrim içi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişki. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2016 (Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Hüseyin Ünübol).
- Balıkçı R. Çocuklarda ve ergenlerde oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2018 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. İsmet Kırpınar).
- Batı U. Sekizinci Sanatın İnşası: "Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üst gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet". Ed: Terek Ünal G, U Batı. Dijital Oyunlar. Derin Yayınları. 2011, İstanbul: 3-33.
- Bayramoğlu P. Ergenlerde dijital oyun oynama düzeyi, oyun oynama motivasyonları ve akademik başarı arasındaki ilişki. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2020 (Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Fatma Duygu Kaya Yertutanol).
- Baysal A. Beslenme. Hatipoğlu Yayıncılık. 2009, Ankara.

- Bilgin HC. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi. Denizli, 2015 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Kazım Çelik)
- Bingöl Karagöz D. İnternet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı yaygınlığının ilişkili etkenlerin incelenmesi. Kocaeli Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi, Kocaeli, 2017.
- Bioulac S, Arfi L, Bouvard M. Attention deficit/hyperactivity disorder and video games: A comparative study of hyperactive and control children. *Eur Psychiatry*, 2008; 23(2): 134-41.
- Bozkurt A. Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*. 2014; 5(1), 1-21.
- Brunborg GS, Mentzoni RA, Frøyland LR. Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?. *Journal of behavioral addictions*. 2014; 3(1), 27-32.
- Bushman BJ. "Violence and Video games". *Medyanın İnsan Psikolojisi ve Davranışları Üzerindeki Etkileri Sempozyumu Kitabı*. 2015, İstanbul.
- Caplan SE. Preference for online social interaction: A Theory of Problematic Internet Use and Psychosocial Well-Being. *Communication Research*. 2003; 30(6), 625-48.
- Centers for Disease Control and Prevention (CDC). National Center for Health Statistics (NCHS). National Health and Nutrition Examination Survey Data. Hyattsville, MD: U.S. Department of Health and Human Services, Centers for Disease Control and Prevention, 2007.
- Chiu SI, Lee JZ, Huang DH. Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*. 2004; 7(5), 571-81.
- Choi C, Hums M, Bum CH. Impact of the family environment on juvenile mental health: E-Sports online game addiction and delinquency. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2018; 15(12), 2850.
- Çakıcı G. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi / Examination of the relationship between digital game addiction and forms of expressing anger in adolescents. Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2018 (Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül Yetkin).
- Çakır M, Kocagöz E, Karakuş FN. Çocuklarda dijital bağımlılık: ebeveynlerle nicel bir araştırma. *Presentation Type*, 2021; 71.
- Çamlıyer H, Çamlıyer H. Eğitim bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi ve oyun. *Can Ofset*. 1997, 4. Baskı, Manisa.
- 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.
- Çelik M. Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve umutsuzluk ile ilişkisinin incelenmesi. Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2021 (Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Burcu Türk).
- Çevik O. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin çocuklardaki narsisizm ve mutluluğa etkisi. İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2021 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Orhan Koçak).
- Çınar S. Özel yetenekli 6 ve 7. sınıf öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile empati becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2021 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Mesut Karahan).
- Delebe A. Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile bazı fiziksel parametreler ve akademik başarı durumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Niğde, 2020 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Zekihan Hazar)
- Demirtaş Zorbaz S, Ulaş Ö, Kızıldağ S. Relation between video game addiction and interfamily relationships on primary school students. 2015; 15 (2), 489-97.

- Deniz G. Ankara il merkezinde bulunan ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve anne baba tutumlarının incelenmesi. Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Ankara, 2021 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Deniz Çalışkan).
- Detels R, Beaglehole R, Lansang MA, Gulliford M. Oxford textbook of public health. Oxford University Press. 2011, Oxford, UK, s: 354.
- Dinç M. Lise öğrencilerinde özgül internet bağımlılığının bağlanma stilleri ve mizaç özellikleri açısından incelenmesi. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi. İstanbul, 2017 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Halil Ekşi)
- Durmuş A, Kaya S. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanım alışkanlıkları ile velilerin bilgisayar kullanım alışkanlıkları arasındaki ilişki. VIII. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Konferansı 2008; 121-6.
- Durualp E, Aral N. Oyun temelli sosyal beceri eğitimi. Vize Yayıncılık. 2011, Ankara.
- Eker Ö. Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılıkları ile öznel iyi oluşlarının incelenmesi. İstanbul Nişantaşı Üniversitesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2016.
- Ekinci NE, Yalçın I, Özer Ö, Kara T. An investigation of the digital game addiction between high school students. Online Submission. 2017; 14(4), 4989-94.
- Eni B. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi. Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2017 (Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Yaşar Yavuz).
- Ergün M. Oyun ve oyuncak üzerine. Milli Eğitim. 1980; 1(1): 102-19.
- Ersin B. Lise öğrencilerinin suç eğilimleri ile anne baba tutumları arasındaki ilişki (beyoğlu ilçesi örneği). Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2010 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Mehmet Fikret Gezin).
- Eryılmaz S, Çukurluöz Ö. Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, çankaya ilçesi örneği. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi. 2018; 17(67), 889-912.
- Fox J, Tang WY. Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. Computers in Human Behavior. 2014; 33, 314-20.
- Gentile D. Pathological Video Game Use Among Youth 8 To 18: A National Study. Psychol Science. 2009; 20(5), 594-602.
- Gökçearslan Ş, Durakoğlu A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi. 2014; 23, s. 419-35.
- Göldağ B. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi. 2018; 15(1),1287-315.
- Griffiths M. Gençler, çevrim içi oyunlar ve bağımlılık. National Children's Bureau. 2010; No. 258.
- Grohol JM. Too much time online: Internet addiction or healthy social interactions?. CyberPsychology & Behavior, 1999; 2(5), 395-401.
- Gulec G, Kosger F, Essizoglu A. Alcohol and Substance Use Disorders in DSM-5. Current Approaches in Psychiatry. 2015; 7(4), 1.
- Güler Ç, Akın L. Halk Sağlığı Temel Bilgiler 3. Hacettepe Üniversitesi Yayınları. 2015, Ankara, s: 1299-300.
- Güley BC, Keskinlik AU, Emre O, Deleş B. Lise öğrencilerinde oyun bağımlılığının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. In 8. Uluslararası Sosyal Beşeri Ve Eğitim Bilimleri Kongresi 8th International Congress On Social Sciences-Humanities And Education. 2020; s. 123, İstanbul Türkiye.
- Güllü M, Arslan C, DüNDAR A, Murathan F. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 2012; 5(9), 89-100.
- Gün M, Kaya İ. Türkçe öğretmenlerinin yenilenen ortaöğretime geçiş sistemine ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesi. The Journal of Academic Social Science Studies. 2018; 71(2), 68-80.

- Günay G. Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale, 2011 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Remzi Yavaş Kıncal).
- Güneş A. Dijital oyunların güvenlik bağlamında yasal ve yönetsel düzenleme sorunları. Polis Akademisi, Güvenlik Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Ankara, 2012 (Tez Danışmanı: Doç Dr. Yılmaz Çolak).
- Güzen M. Covid-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi. Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Denizli, 2021 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Nesrin Işıkoğlu).
- Haagsma M. Gaming behavior among dutch males: prevalence and risk factors for addiction. University of Twente, Faculty of Behavioral Sciences, Master's Thesis. Twente, 2008 (Supervisors: Oscar Peters, Marcel Pieterse).
- Hagbin M, Shaterian F, Hosseinzadeh D, Griffiths MD. A brief report on the relationship between self-control, video game addiction and academic achievement in normal and ADHD students. *Journal of behavioral addictions*. 2013; 2(4), 239-43.
- Han J, Seo Y, Hwang H, Kim SM, Han DH. Efficacy of cognitive behavioural therapy for internet gaming disorder. *Clinical psychology & psychotherapy*. 2020; 27(2), 203-13.
- Has, Z. Üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığının yaşam kalitesine etkisi: Sakarya ili örneği. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2015 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Nesrin Dilbaz).
- Hawi NS, Samaha M, Griffiths MD. Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *Journal of behavioral addictions*. 2018; 7(1), 70-8.
- Hazar Z, Hazar M. Digital Game Addiction Scale for Children Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Sciences*. 2017; 14(1), 203-16.
- Hazar K, Özpolat Z, Hazar Z. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde ili örneği). *Spor metre*. 2020; 18(1), 225-34.
- Hazar Z, Tekkurşun DG, Dalkıran H. Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spor metre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 2017; 15(4), 179-90.
- Hazar Z. Çağın vebası dijital oyun bağımlılığı ve başa çıkma yöntemleri. Gazi Kitabevi. Ankara, 2018.
- Hazar Z. Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora tezi. Ankara, 2016 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Muhsin Hazar).
- Hoef F, Watson CL, Kesler SR. Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *J Psychiatr Res*. 2008; 42(4): 253-58.
- Horzum MB, Ayas T, Balta Çakır Ö. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*. 2008; 3(30), 76-88.
- Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*. 2011; 36(159): 56-68.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_addiction (29 Mayıs 2022)
- <http://mevzuat.meb.gov.tr/dosyalar/2005.pdf>. (21 Mayıs 2022)
- <http://sozluk.gov.tr/> (28 Mayıs 2022)
- <http://www.fanatik.com.tr/2017/03/06/e-spor-nedir-nasil-oynanir-1281425> (26 Mayıs 2022)
- https://cdn.eba.gov.tr/yardimcikaynaklar/2022/03/Kilavuz/Sinavla_Ogrenci_Alacak_Ortaogretim_Kurumlarına_Iliskin_Merkezi_Sinav_Basvuru_Uygulama_Kilavuzu_2022.pdf (11 Temmuz 2022)
- <https://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2019/10/08/dijital-oyunlardaki-uyari-isaretleri/> (27 Mayıs 2022)

- <https://hsgm.saglik.gov.tr/tr/beslenmehareket-haberler/4-mart-2022-dunya-obezite-gunu.html> (25 Mayıs 2022)
- <https://odsgm.meb.gov.tr/> (23 Haziran 2022)
- <https://www.guvenlioyna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf> (30 Mayıs 2022)
- <https://www.ign.com/wikis/content-ratings/ESRB> (29 Mayıs 2022)
- https://www.phonearena.com/news/This-was-the-worlds-first-cell-phone-with-a-game-loaded-on-it_id62920 (27 Mayıs 2022)
- <https://www.webtekno.com/dijital-oyunlarla-ilgili-degerlendirime-sistemi-olusturulacak-h103976.html> (27 Mayıs 2022)
- <https://www.who.int/en/news-room/fact-sheets/detail/obesity-and-overweight> (27 Mayıs 2022)
- <https://www.who.int/news/item/04-03-2022-world-obesity-day-2022-accelerating-action-to-stop-obesity> (25 Mayıs 2022)
- <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/madde-bagimliliği> (25 Mayıs 2022)
- <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/oyun-bagimliliği-nelere-yol-acıyor> (29 Mayıs 2022)
- Huizinga J. Homo Ludens (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları. İstanbul, 2013.
- İrmak AY, Erdoğan S. Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. Türk Psikiyatri Dergisi. 2016; 27(2), 128-37.
- İpek S. Sosyal medya oyunlarında gerçeklik olgusunun yön değiştirmesi: Smeet oyunu örneği. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi. 2012; 1(3).
- İsa K. X, Y, Z kuşaklarının çocukluk oyunlarının incelenmesi. FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi. 2019; (14), 313-26.
- İskender Ö. Çevrim içi oyun oynama motivasyonları ve oyuncuların bireysel değerleri: kullanımlar ve doyumlar kuramı açısından bir değerlendirme. Uludağ Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bursa, 2015 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Leman Pınar Tosun).
- Kanat S. The Relationship between Digital Game Addiction, Communication Skills and Loneliness Perception Levels of University Students. International Education Studies. 2019; 12(11), 80-93.
- Kaplan N. (2016). Ortaokul öğrencilerinde internet bağımlılık düzeylerinin sağlık üzerine etkilerinin incelenmesi. İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir, 2016 (Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Betül Aktaş).
- Kar B. Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerin interneti oyun ve sosyal ağ amaçlı kullanmaları ile akademik başarılarının arasındaki ilişkinin incelenmesi. İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2015 (Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Erol Kahraman).
- Karabulut B. Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi İlişkisi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep, 2019.
- Karacaoğlu D. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2019 (Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi İbrahim Taş).
- Karayağız-Muslu G, Bolışık B. Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. TAF Prev Med Bull 2009; 8(5): 445-50.
- Kars GB. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara, 2010 (Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Banu Yılmaz).
- Kaya AB. Çevrim içi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenilirlik çalışması. Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Tokat, 2013 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Gülşah Başol).

- Kaya S. Liselere geçiş sistemi (LGS) fen bilimleri testi sorularının fen bilimleri dersi öğretim programı kazanımlarıyla örtüşme düzeyinin belirlenmesi. Bartın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Bartın, 2022 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Yılmaz Kara)
- Kesici A, Tunç NF. The Development of the Digital Addiction Scale for the University Students: Reliability and Validity Study. *Universal Journal of Educational Research*. 2018; 6(1), 91-8.
- Keskin AD. Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisinin incelenmesi. Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara, 2019 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Neriman Aral).
- Keskin B. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlamlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Bursa, 2019 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Figen Akça).
- Kılıç G. Dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık, saldırganlık, mutluluk ve dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. 2021, İstanbul (Tez Danışmanı: Prof. Dr. H. Nesrin Dilbaz).
- Kim PW, Kim SY, Shim M, Im C, Shon Y. The influence of an educational course on language expression and treatment of gaming addiction for massive multiplayer online role-playing game (MMORPG) players. *Computers & Education*. 2013; 63(5), 208–17.
- Ko Chih-Hung, Yen Ju-Yu, Chen Cheng-Chung, Chen Sue-Huei, Yen Cheng-Fang. "Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents." *The Journal of nervous and mental disease*. 2005; 193 (4), 273-7.
- Kracht CL, Joseph ED, Staiano AE. Video games, obesity, and children. *Current obesity reports*. 2020; 9(1), 1-14.
- Kurtbeyoğlu E. Çocuklarda dijital oyun bağımlılığı ve obezite arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi. Erciyes Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Kayseri, 2018 (Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Neşe Kaya).
- Kuşçu Y. Oyun davranışını değerlendirme ölçeğinin türkçeye uyarlanması ve 36-72 aylık çocukların oyun davranışlarının incelenmesi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Konya, 2014 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Kezban Tepeli).
- Küçük Y, Çakır R. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Turkish Journal of Primary Education*. 2020; 5(2), 133-54.
- Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*. 2009; 12(1), 77-95.
- Mehroof M, Griffiths MD. Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*. 2010; 13(3), 313-6.
- Merve Ü. Çocuk gelişiminde oyun alanlarının yeri ve önemi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2009; 10(2), 95-110.
- Mihara S, Higuchi S. İnternet oyun bozukluğunun kesitsel ve uzunlamasına epidemiyolojik çalışmaları: Literatürün sistematik bir incelemesi: IGD ile ilgili epidemiyolojik çalışmaların gözden geçirilmesi. *Psikiyatri ve Klinik Nörobilim Dergisi*. 2017; 7-12.
- Mustafaoğlu R, Yasacı Z. Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*. 2018; 19(3), 51-58. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Turkiye-Saglik-Arastirmasi-2019-33661> (27 Mayıs 2022)
- Müller KW, Janikian M, Dreier M, Wöfling K, Beutel M E, Tzavara C, Richardson C, Tsitsika A. Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European child & adolescent psychiatry*. 2015; 24(5), 565–74.
- Orman NK, Arıcağ OT. Aşırı Dijital oyun oynama davranışında anne tutumu ve benlik kontrolünün etkisi. *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi*. 2019; kongre özel sayı, 40-2.

- Ögel K. İnternet bağımlılığı: İnternetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak. İş Bankası Kültür Yayınları. 2012, İstanbul.
- Özçelik MF. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık ilişkisi Gaziantep örneği. Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Antalya, 2022 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Orhan Gürsu).
- Özgen F. Spor yapan ve yapmayan üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığı ile kişilik ilişkisinin incelenmesi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale, 2016 (Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Senem Söyleyici Öcal).
- Özğür H. Online game addiction among turkish adolescents: the effect of internet parenting style. Malaysian Online Journal of Educational Technology. 2019; 7(1), 47-68.
- Özhan S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi. 2011; 25 (25) , 21-33.
- Öztürk A, Uğur S, Aslı Sezer T, Tezel A. İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının uyku ve diğer bazı değişkenlere göre incelenmesi. Journal of Turkish Sleep Medicine. 2020; 2:83-90.
- Park HS, Kwon YH, Park KM. Factors on internet game addiction among adolescents. Journal of Korean Academy of Nursing, 2007; 37(5), 754-61.
- Pallesen S, Lorvik IM, Bu EH, Molde H. An exploratory study investigating the effects of a treatment manual for video game addiction. Psychological Reports: Mental & Physical Health. 2015; 117(2), 490-5.
- Pinem BS, Loebis B, Camellia V. Factors Associated with Games Addiction among Internet Game Players Visiting Internet Gaming Cafes in Northern Sumatera. Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences. 2022; 10(T7), 155-8.
- Prensky M. Digital natives, digital immigrants. From On the Horizon MCB University Press. 2001; 9(5), 1-6.
- Sağlam M, Topsümer F. Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi. 2019; (32): 485-504.
- Sarıer Y. Türkiye’de öğrencilerin akademik başarısını etkileyen faktörler: bir meta-analiz çalışması. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 2016; 31(3): 609-27
- Say FS. Yedinci sınıf fen bilimleri dersine yönelik tasarlanan bilgisayar oyununu öğrencilerin fene yönelik öz yeterliliklerine, motivasyonlarına ve saldırganlıklarına etkisi. Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi. Denizli, 2016 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Hüseyin Bağ).
- Sayın MED. Dijital oyunların bilişsel yeteneklere etkileri: faktör referanslı bilişsel test kiti ile oyuncu ve oyuncu olmayan grupların karşılaştırılması. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul, 2016 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Necmi Emel Dilmen).
- Selnow GW. Playing videogames: The electronic friend. Journal of Communication. 1984.
- Sharif I, Sargent JD. Association between television, movie, and video game exposure and school performance. Pediatrics. 2006; 118 (4).
- Sümbüllü YZ, Altınışık ME. Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 2016; 1(2), 73-85.
- Şahin C, Tuğrul VM. Defining the levels of computer game addiction of the primary school students. Journal of World of Turks. 2012; 4(3), 115-30.
- Şahin FT, Usta SY. Okul öncesi dönemde bir uygulama örneği: Spor ve spor dalları. International Journal of Sport Culture and Science. 2016; 4(Special Issue 1), 200-213.
- Şahin HB. Eğitsel bilgisayar oyunları ile destekli matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına ve duyuşsal özelliklerine etkisi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir, 2016 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Şengül Saime Anagün).
- Şen C. Öğrenme güçlüğü tanılı bireylerde anne baba tutumlarının dijital oyun bağımlılığına etkisinin incelenmesi. Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2022 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Nurper Ülküer).

- Şengel K. 18-65 yaş aralığındaki bireylerin obezite farkındalık durumları ve obezite risklerinin değerlendirilmesi. Bahçeşehir Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2021 (Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Can Ergün).
- T.C. Sağlık Bakanlığı. Dijital oyun bağımlılığı çalıştay sonuç raporu. 2018, Ankara.
- Talan T, Kalinkara Y. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal Of Instructional Technologies & Teacher Education*. 2020; 9(1), 1-13.
- Tarhan N, Nurmedov S. Bağımlılık sanal veya gerçek. Timaş Yayıncılık, 2017, İstanbul.
- Tarhan N, Nurmedov S. Bağımlılık. Timaş Yayınları, 2011, 1. Baskı, İstanbul.
- Taş İ, Eker H, Anlı G. Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*. 2014; 1(2), 37-57.
- Topşar A. Ortaokul 7. sınıf öğrencilerine duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. Fatih Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, 2015 (Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Ülkü Tosun).
- Tran GA, Strutton D. What factors affect consumer acceptance of in game advertisements? Chick “like” to manage digital content for players. *Journal Of Advertising Research*. 2013; 53(4), 455-69.
- Tuğrul B, Ertürk HG, Özen Altınkaynak Ş, Güneş G. Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*. 2014; 27(1), 1-16.
- Türkiye Endokrinoloji ve Metabolizma Derneği (TEMED). Obezite Tanı ve Tedavi Kılavuzu. 2019, Ankara.
- Ulum H. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkinin incelenmesi. Çağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Mersin, 2016 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Deniz Aynur Güler).
- Ün D. Sığınmacı çocuklarda dijital oyun bağımlılığı ve travma sonrası stres bozukluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi. Ege Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İzmir, 2021 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Hakan Coşkunol).
- Ünal G. Yetişkin kadınlarda yaşam koşullarının antropometrik ölçümler ve obezite ile ilişkisi. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Ankara, 2010 (Tez Danışmanı: Prof. Dr. Galip Akın).
- Villani D, Carissoli C, Triberti S, Marchetti A, Gilli G, Riva G. 80 Videogames for emotion regulation: A systematic review. *Games for Health Journal* 2018; 7, 85-99.
- Vollmer C, Randler C, Horzum MB, Ayas T. Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open*. 2014; 4(1), 2158244013518054.
- Wallenius M, Punamäki RL. Digital game violence and direct aggression in adolescence: a longitudinal study of the roles of sex, age, and parent child communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*. 2008; 29(4), 286-94.
- Wan CS, Chiou WB. The motivations of adolescents who are addicted to online games: a cognitive perspective. *Adolescence*. 2007 Spring; 42(165):179-97.
- Wan CS. ve Wen-Bin Chiou WB (Çev. Fatma Kenevir). Ergenler İnternet oyunlarına neden bağımlılar: Tayvan’da bir mülakat çalışması. *Toplum Bilimleri*. 2013; 7, 14, 411-8.
- Wang, CW, Chan CL, Mak KK, Ho SY, Wong PW, et al. Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. *The Scientific World Journal*, 2014.
- World Health Organization (WHO). ICD-11: International classification of diseases (11th revision). 2019.
- Yaman F, Çubukçu A, Küçükali M, Yurdakul IK. Ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal medya kullanımı ve dijital oyun oynama durumları. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2020; 20(2), 160-74.
- Yenen ET, Kartal Ş, Bulut A. Türkiye ve Şangay eğitim sistemlerinin karşılaştırılması. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi*. 2018; 8(22).

- Yengi, D. Dijital oyunlarda şiddet kavramı: Yeni şiddet. Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul, 2010 (Tez Danışmanı: Doç. Dr. Cem Sefa Sütçü).
- Yiğit E. Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Van, 2017 (Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Selim Günüç).
- Yörükoğlu A. Çocuk Ruh Sağlığı, Çocuğun Kişilik Gelişimi, Eğitimi ve Ruhsal Sorunları. Özgür Yayınları. 2008, İstanbul.
- Yükçü S, Kaplanoğlu, E. UİK e-spor endüstrisi. Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi. 2018; 533-50.



8. ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı - Soyadı	Onur SÜER
Uyruğu	T.C.
Doğum Tarihi ve Yeri	
Medeni Durum	
E-Mail	
Telefon	
Yazışma Adresi	

Eğitim Düzeyi	Mezun Olduğu Kurumun Adı	Mezuniyet Yılı
Doktora		
Yüksek Lisans		
Lisans	İstanbul Bilgi Üniversitesi	2018
Lise	Mehmet Hanife Yapıcı Anadolu Lisesi	2014

İş Deneyimi (Sondan Geçmişe Doğru Sıralayın)

Görevi	Kurum / Görev	Süre (Yıl – Yıl)
1.		
2.		
3.		

Yabancı Dil	İngilizce
-------------	-----------

Yayınları / Tebliğleri / Sertifikaları / Ödülleri:

1. DEMİR G, Onur S, Sümeyye K. Investigation of milk and dairy products consumption of adolescents. Journal of Current Researches on Health Sector 2012; 8(2), 37-48 (Lisans bitirme tezinden yapılmıştır).

Özel İlgi Alanları:

9. EKLER

Ek 1. Veri Toplama Formu (Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Dahil).

ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ OBEZİTE MEVCUDİYETİ VE LGS BAŞARISIYLA İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ VERİ TOPLAMA FORMU

Sayın katılımcı bu çalışma, “Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Obezite Mevcudiyeti ve LGS Başarısıyla İlişkisinin İncelenmesi” isimli yüksek lisans tez çalışması doğrultusunda gerçekleştirilmektedir. Veri toplama formunda 12 soru sosyodemografik özellikleri, 10 soru beslenme alışkanlıklarını, 32 soru dijital oyunlara karşı gösterilen davranışlar ve bu oyunlara ulaşım imkânları hakkında sorular içermektedir. Veri toplama formunun devamında 24 soruluk “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı” ölçeği yer almaktadır. Bu formun cevaplama süresi yaklaşık 15 ile 20 dakika arasındadır. Lütfen her soruyu dikkatli bir şekilde okuyarak size en yakın gelen yanıtı işaretleyiniz. Bu çalışmadan elde edilen veriler yalnızca bilimsel amaçlar için kullanılacak olup kimseyle paylaşılmayacaktır. Tüm sorulara cevap vermeniz önemli olup katılımınız için teşekkür ederiz.

Lütfen bu çalışmaya katılımın tamamen gönüllük esasına bağlı olduğunu unutmayınız. Araştırma ile ilgili her türlü sorunuz için aşağıdaki numaradan irtibat sağlayabilirsiniz.

Araştırmacı Ad - Soyad: Dyt. Onur SÜER

Araştırmacı Telefon: /

1. Antropometrik veriler:
Boy: cm
Vücut ağırlığı: kg
Bel Çevresi: cm
2. Cinsiyet: () Kız () Erkek
3. Yaş:
4. Okulu:
5. Sınıfı:
6. LGS puanınız:
7. Herhangi bir süreğen (kronik) hastalığınız / sağlık sorunuz var mı?
() Hayır, yok.
() Evet, var. (Hastalığın / sorunun adını yazınız:
- Eğer sağlık sorunuz var ise bununla alakalı bir diyet uyguluyor musunuz?
() Hayır, uygulamıyorum.
() Evet, uyguluyorum. Bu diyetin niteliği: () Zayıflama diyeti () Diğer çeşit diyet
Bu diyeti öneren kişi: () Doktor () Diyetisyen () Diğer () İnternet vb. yazılı kaynaklar
8. Anne – baba bilgileri:

Anne Bilgileri	Baba Bilgileri
Meslek:.....	Meslek:.....
Yaş:	Yaş:
Annem bir işte: () Çalışıyor () Çalışmıyor	Babam bir işte: () Çalışıyor () Çalışmıyor
Anninizin eğitim durumu nedir? (Birini işaretleyiniz) a) Okuryazar değil b) Okuryazar c) İlkokul mezunu d) Ortaokul mezunu e) Lise mezunu f) Üniversite mezunu g) Lisansüstü (Yüksek Lisans / Doktora / Uzmanlık)	Anninizin eğitim durumu nedir? (Birini işaretleyiniz) a) Okuryazar değil b) Okuryazar c) İlkokul mezunu d) Ortaokul mezunu e) Lise mezunu f) Üniversite mezunu g) Lisansüstü (Yüksek Lisans / Doktora / Uzmanlık)

Ek 1. Veri Toplama Formu (Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Dahil)
(Devam).

9. Kardeşiniz var mı?
() Kardeşim yok. () 1 kardeşim var.
() 2 kardeşim var. () 3 kardeşim var.
() 3'ten fazla kardeşim var.
10. Ailenizin toplam geliri aşağıdaki gruplardan hangisine girmektedir?
() 0 – 4.250 TL () 4.250 – 8.500 TL
() 8.500 – 14.000 TL () 14.000 TL üstü
11. Kendinize ait mobil internetiniz var mı?
() Evet, var. () Hayır, yok.
12. Evinizde sabit internet bağlantısı var mı?
() Evet, var. () Hayır, yok.
13. Evde kendinize ait odanız var mı?
() Evet, var. () Hayır, yok.
14. Dijital oyun oynuyor musunuz?
() Evet. () Hayır.

CEVABINIZ EVET İSE DİJİTAL OYUNLARI OYNUYORSANIZ LÜTFEN AŞAĞIDAKİ SORULARI CEVAPLAYINIZ.

15. Kaç yaşından beri dijital oyun oynuyorsunuz:
16. Dijital oyunları çoğunlukla nerede oynuyorsunuz?
() Evde () İnternet kafede () Diğer:
17. Okulda dijital oyun oynuyor musunuz?
() Hayır () Evet
- Cevabınız evet ise hangi zaman aralığında?
() Derste () Teneffüste () Boş derste
18. Dijital oyunları kimlerle oynuyorsunuz?
() Yalnız başıma () Rastgele insanlarla
() Gerçek arkadaşlarımla () Sanal arkadaşlarımla
19. Haftada kaç gün dijital oyun oynarsınız?
() Her gün () Hafta sonları () 1 – 2 gün
() 3 – 4 gün () 5-6 gün
20. Daha çok haftanın hangi bölümünde oyun oynarsınız?
() Hafta sonu oynarım.
() Hafta içi oynarım.
() Hem hafta içi hem de hafta sonu oynarım.
21. Sahip olunan elektronik cihazlar ve bunlar üzerinde oyun oynama durumu:

<p style="text-align: center;">Cep Telefonu (Akıllı)</p> <p>() Var, oyun oynarım. () Var, oyun oynamam. () Yok.</p>	<p style="text-align: center;">Tablet</p> <p>() Var, oyun oynarım. () Var, oyun oynamam. () Yok. • <u>Eğer tabletin var ise nerede bulunuyor?</u> () Ortak alanda () Kendi odamda</p>
<p style="text-align: center;">Bilgisayar</p> <p>() Var, oyun oynarım. () Var, oyun oynamam. () Yok. • <u>Eğer bilgisayarın var ise nerede bulunuyor?</u> () Ortak alanda () Kendi odamda</p>	<p style="text-align: center;">Oyun Konsolu</p> <p>() Var. () Yok. • <u>Eğer oyun konsolun var ise nerede bulunuyor?</u> () Ortak alanda () Kendi odamda</p>

22. En çok dijital oyun oynadığınız cihazı yazınız:

Ek 1. Veri Toplama Formu (Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Dahil)
(Devam).

23. Günlük dijital oyun oynama süreniz ne kadar?
() 1 saat veya daha az
() 1-2 saat
() 3-4 saat
() 5-6 saat
() 7-8 saat veya daha fazla
24. Günlük dijital oyun oynama sürenizin ne kadar olmasını isterdiniz?
() Hiç zaman ayırmak istemezdim
() 1 saat veya daha az
() 1-2 saat
() 3-4 saat
() 5-6 saat
() 7-8 saat veya daha fazla
25. Dijital oyunlara daha çok haftanın hangi bölümünde vakit ayırırsınız?
() Sadece hafta sonu oynarım.
() Çoğunlukla hafta sonu ama hafta içi de oynarım.
() Çoğunlukla hafta içi ama hafta sonu da oynarım.
() Sadece hafta içi oynarım.
() Haftanın tamamında oynarım.
26. Eğer dijital oyun oynuyorsanız dijital oyunlara ayırdığınız süreyi kontrol edebildiğinizi düşünüyor musunuz?
() Evet, tam anlamıyla kontrol edebiliyorum.
() Evet, biraz kontrol edebiliyorum.
() Hayır, kontrol edemiyorum.
27. Ailenizin Oyun Oynama Süresini Kontrol Etme Durumu:
() Ailem oyun oynama süremi denetler.
() Ailem oyun oynama süreme karışmaz.
28. Ders esnasında veya ders çalışırken dijital oyunlar aklınızı meşgul ediyor mu?
() Evet, ciddi anlamda meşgul ediyor.
() Evet, kısmen meşgul ediyor.
() Hayır, meşgul etmiyor.
29. Sizce dijital oyunlara karşı bir bağımlılığınız var mı?
() Hayır, yok. () Evet, var ve yüksek seviyede.
() Evet, var ve orta seviyede. () Evet, var ve düşük seviyede.
30. Oynadığınız oyunlar genelde çok oyunculu/çevrim içi mi?
() Evet.
() Hayır.
31. Sizi dijital oyun oynamaya yönlendiren sebepler nelerdir? (Birden fazla seçenek işaretlenebilir)
() Keyif almak () vakit geçirmek () Sosyalleşmek
() Para kazanmak () Diğer:
32. En çok tercih ettiğiniz oyunların türü veya türleri nelerdir? (Birden fazla seçenek işaretlenebilir)
() Strateji () FPS (Silahlı Oyunlar)
() Aksiyon / Macera () Simülasyon
() Bulmaca – zekâ () Rol yapma oyunları (RPG / MMORPG)
() Spor () Dövüş
() Yarış/sürüş () Diğer
33. Ailem Oynadığım Oyunların Türünü Kontrol Eder
() Evet, kontrol eder.
() Hayır, kontrol etmez.

Ek 1. Veri Toplama Formu (Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Dahil)
(Devam).

34. Aile bireylerin seni dijital oyunlar dışında aktivitelere yönlendirir mi?
() Evet, yönlendirir. () Hayır, yönlendirmez.
- Eğer cevabın evetse seni dijital oyunlar yerine neye yönlendirirler?
() Spora () Ders çalışmaya
() Aile bireyleriyle beraber zaman geçirmeye () Kitap okumaya
() Diğer (belirtiniz:) () Beni başka bir şeye yönlendirmezler.
35. Aile bireylerinden dijital oyun oynayanları işaretleyiniz.

	Hiç oynamaz	Sürekli oynar	Sık sık oynar	Ara sıra oynar	Nadiren oynar
Annem					
Babam					
Abim					
Ablam					
Küçük kardeşim					

36. Okul başarınızı nasıl değerlendirirsiniz?
() Çok İyi () İyi () Orta () Kötü () Çok Kötü
37. Okul başarınızın dijital oyunlara olan ilginizden ötürü olumsuz etkilendiğini düşünüyor musunuz?
() Hayır, etkilenmiyor. () Evet, çok etkileniyor.
() Evet, orta seviyede etkileniyor. () Evet, az miktarda etkileniyor.
40. Besin seçiminizin ve beslenme alışkanlıklarınızın dijital oyun oynamanızdan ötürü etkilendiğini düşünüyor musunuz?
() Hayır, etkilenmiyor. () Evet, çok etkileniyor.
() Evet, orta seviyede etkileniyor. () Evet, az miktarda etkileniyor.
42. Boş zamanlarınızı en çok hangisi ile değerlendirirsiniz? (Tek seçenek işaretleyiniz)
() Kitap Okuma () Sportif Aktiviteler Yapma () Dijital Oyun Oynama
() Sosyal Aktivitelere Katılma () Film\Dizi\TV İzleme () Diğer.....
() Müzik Dinleme\Yapma
43. Düzenli sportif aktivite yapıyor musunuz?
() Evet () Hayır
- Cevabınız evet ise süresi: Haftalık gün Saat
44. Fiziksel aktivite miktarınızın dijital oyun oynama aktivitenizden ötürü etkilendiğini düşünüyor musunuz?
() Hayır, etkilenmiyor. () Evet, çok etkileniyor.
() Evet, orta seviyede etkileniyor. () Evet, az miktarda etkileniyor.
45. Televizyon izliyor musunuz?
(Dijital ortamdaki dizi/film/eglençe gibi içerikleri izlemenizin de dahil olduğunu düşünerek cevaplayınız.)
() Evet () Hayır
- Cevabınız evet ise süresi: Günde saat
46. Günlük tükettiğiniz ana öğün sayısı:
() 4 () 3 () 2 () 1
47. Günlük tükettiğiniz ara öğün sayısı:
() 4 () 3 () 2 () 1 () Hiç
48. Ana öğün atlar mısınız?
() Evet () Hayır () Bazen
- Cevabınız "Evet" veya "Bazen" ise genelde hangi öğünü atlıyorsunuz?
() Kahvaltı () Öğle yemeği () Akşam yemeği
- Cevabınız "Evet" veya "Bazen" ise öğün atlama nedeniniz nedir?
() İştah hissetmediğim için. () Zamansızlıktan dolayı
() Alışkanlıktan dolayı () Yemek hazırlayan kimse olmadığından dolayı
() Zayıflamak istediğim için

Ek 1. Veri Toplama Formu (Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Dahil)
(Devam).

49. Ara öğünlerde genelde hangi besinleri tercih edersiniz? (Birden fazla seçim yapılabilir)
- () Meyve () Salata
() Süt ve süt ürünleri () Bisküvi kraker vb. tuzlu hazır gıdalar
() Simit, poğaç vb. hamur işleri () Pasta, kek vb.
() Çikolata şeker vb. tatlı hazır gıdalar () Kuruyemiş
() Gazlı içecekler, meyve suyu () Çay, kahve
() Diğer:
50. Fast food türü gıdaları ne sıklıkla tüketirsiniz?
- () Her gün () Hafta 3-4 kez () Haftada 1-2 kez
() 2 haftada 1 kez () Ayda 1 kez () Hiç (veya çok nadir)
51. Yemekleri yeme hızınızı nasıl tanımlarsınız?
- () Hızlı () Normal () Yavaş

EĞER DİJİTAL OYUN OYNUYORSANIZ LÜTFEN AŞAĞIDAKİ SORULARI CEVAPLAYINIZ.

52. Yemek yeme hızınızın dijital oyunlara daha fazla vakit ayırma isteğinin etkilediğini düşünüyor musunuz?
- () Evet, tamamen.
() Evet, kısmen.
() Hayır.
53. Dijital oyunları oynarken atıştırır mısınız?
- () Evet, her zaman. () Evet, sık sık.
() Evet, bazen. () Hayır, asla.
- Eğer cevabınız evet ise dijital oyunları oynarken ne tür besinler atıştırırsınız?
- () Meyve () Salata
() Süt ve süt ürünleri () Bisküvi kraker vb. tuzlu hazır gıdalar
() Simit, poğaç vb. hamur işleri () Pasta, kek vb.
() Çikolata şeker vb. tatlı hazır gıdalar () Kuruyemiş
() Gazlı içecekler, meyve suyu () Çay, kahve
() Diğer:
54. Ana öğünlerinizi dijital oyun ile meşgul olduğunuz sırada tüketir misiniz?
- () Evet, her zaman. () Evet, sık sık.
() Evet, bazen. () Hayır, asla.

LÜTFEN AŞAĞIDAKİ ÖLÇEKTE YER ALAN SORULARI DİKKATLİ BİR ŞEKİLDE DOLDURUNUZ.

No	Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇİDOBÖ)	Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen katılıyorum
1	Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır.					
2	Dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam.					
3	Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim.					
4	Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim.					
5	Annemle babam dijital oyun oynamamı engellerse; onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim.					
6	İstediğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim.					
7	Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim.					
8	Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçır.					
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.					

Ek 1. Veri Toplama Formu (Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği) Dahil (Devam).

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 bakırım.						
14	Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim.						
15	Sabah uyandığimde 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 için 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 2. Veli Onam Formu.

VELİ ONAM FORMU

Sayın Veli;

Çocuğunuzun gönüllü olarak katılması istenen “*Dijital Oyun Bağımlılığının Obezite Mevcudiyeti ve LGS Başarısıyla İlişkisinin İncelenmesi*” isimli çalışma, Nisan-Mayıs ayları arasında Necmettin Erbakan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Halk Sağlığı Anabilim Dalı tarafından, Doç. Dr. Lütfi Saltuk DEMİR danışmanlığında, araştırmacı Onur SÜER’in yüksek lisans tezi olarak yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Ortaokuldan bir önceki eğitim-öğretim yılında mezun olmuş ve LGS sınavına katılmış öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı durumlarının obezite mevcudiyetleri ve LGS başarıları ile arasındaki ilişkiyi saptamaktır.

Araştırma uygulaması şu işlemleri kapsamaktadır: 12 sorusu sosyodemografik özellikleri, 32 sorusu dijital oyunlara karşı gösterilen alışkanlıklar ve davranışlarla ilgili bazı bilgileri, 10 sorusu beslenme alışkanlıklarını ölçen toplam 54 soruluk bir veri toplama formunun ve bu formun devamındaki 24 soruluk, dijital oyunlara karşı bağımlılık durumu ölçen bir ölçeğin cevaplanması ve boy-kilo-bel çevresi ölçümlerinin yapılması.

Boy-kilo-bel çevresi ölçümü, okul tarafından uygun görülen bir ortamda; öğrencilerin boyları, duvara sabitlenmiş mezura yardımıyla ayakta ayakta çıkarılarak topukları birleşik ve omuzları duvara dayalı şekilde, ağırlık ölçümleri ise ayakta ayakta hassas dijital baskül yardımıyla, bel çevresi ise esnek mezura ile araştırmacı tarafından ölçülecektir.

Araştırma uygulamasına katılım tamamen gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı **tamamen sizin isteğinize bağlıdır**, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir. Öğrenci istediği an araştırmadan çekilebilir. Katılımı tamamen gönüllülük esasına dayalıdır.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamen gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak katılım sırasında sorulardan, boy-kilo-bel çevresi ölçümlerinden ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse çalışmaya katılımını yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda araştırmacıya, çalışmayı tamamlayacağımı söylemesi yeterli olacaktır. Bu çalışmaya katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuzla hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : Dyt. Onur SÜER

İletişim bilgileri :

*Velisi bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi
.....'in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına izin veriyorum.
(Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).*

Tarih: / /

Veli Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :

İmza:

Ek 4. Etik Kurul Kararı.

T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
İLAÇ VE TIBBİ CİHAZ DIŞI ARAŞTIRMALAR ETİK KURUL KARARI

Toplantı Sayısı: 152

Toplantı Tarihi: 15 Nisan 2022

Karar Sayısı: 2022/3756:(9611)N.E.Ü. Meram Tıp Fakültesi Dahili Tıp Bilimleri Bölümü Halk Sağlığı Anabilim Dalı Öğretim Üyesi Doç. Dr. Lütfi Saltuk DEMİR'in "Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Obezite Mevcudiyeti ve LGS Başarısıyla İlişkisinin İncelenmesi" başlıklı yüksek lisans tez çalışması ile ilgili 08.04.2022 tarihli dilekçesi ve ekleri görüşüldü, Onur SÜER'in yüksek lisans tez çalışmasının N.E.Ü. Meram Tıp Fakültesi Dahili Tıp Bilimleri Bölümü Halk Sağlığı Anabilim Dalı Öğretim Üyesi Doç. Dr. Lütfi Saltuk DEMİR'in sorumluluğunda yürütülmesinin uygun olduğuna oybirliği ile karar verilmiştir.

Not: Çalışma ile ilgili gerekli izinlerin alınması ve yasal sorumluluk araştırmacılara aittir.

Sorumlu Araştırmacı: Doç. Dr. Lütfi Saltuk DEMİR

Yardımcı Araştırmacı: Onur SÜER

ASLI GİBİDİR
15.04.2022



Prof. Dr. Saim AÇIKGÖZOĞLU
İlaç ve Tıbbi Cihaz Dışı Araştırmalar Etik Kurul Başkanı

Ek 5. Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzni.



T.C.
KONYA VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-83688308-605.99-49142688
Konu : Araştırma İzni (Onur SÜER)

09.05.2022

DAĞITIM YERLERİNE

- İlgi : a) Millî Eğitim Bakanlığının (Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü) 21.01.2020 tarihli ve 2020/2 sayılı Genelgesi.
b) 27/04/2022 tarihli ve E-48178250-300-184334 sayılı yazınız.
c) 06/05/2022 tarihli Araştırma İzinleri Değerlendirme Komisyonu Tutanağı.

Necmettin Erbakan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Halk Sağlığı Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Onur SÜER'in "Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Obezite Mevcudiyeti ve LGS Başarısıyla İlişkinin İncelenmesi" konulu araştırmasını uygulama talebi incelenmiştir.

Araştırmanın, Meram ilçesinde bulunan resmi ve özel ortaöğretim kurumlarında eğitim gören öğrencilere eğitim öğretimi aksatmamak ve ilgi (a) Genelgede belirtilen açıklamalara uyulması kaydıyla gerçekleştirilmesi ilgi (c) komisyon tutanağı ile uygun görülmektedir. Müdürlüğümüze bağlı eğitim kurumlarındaki çalışmaların 2021-2022 eğitim öğretim yılı içerisinde tamamlanması zorunludur. Araştırma kapsamında yürütülecek çalışmaların 2021-2022 eğitim öğretim yılında tamamlanmaması durumunda Müdürlüğümüzden tekrar izin alınması gerekmektedir.

Araştırmada Müdürlüğümüz tarafından onaylanarak gönderilen veri toplama araçlarının kullanılması, elde edilecek kişisel verilerin gizliliği hususuna dikkat edilmesi ve araştırma sonucunun çalışma bitiminden itibaren 30 gün içerisinde elektronik ortamda istatistik42@meb.gov.tr e-posta adresine ve bir adet kitapçık olarak Müdürlüğümüze gönderilmesi gerekmektedir.

Arz/Rica ederim.

Mustafa KURT
Müdür a.
Müdür Yardımcısı

Ek:

- 1-Genelge (3 Sayfa)
- 2-Veli Onam Formu (1 Sayfa)
- 3-Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu_Çocuklar İçin (1 Sayfa)
- 4-Veri Toplama Formu (7 Sayfa)

Dağıtım:

Gereği:

Necmettin Erbakan Üniversitesi Rektörlüğüne

Bilgi:

Meram İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Akabe Mahallesi Demirsatan Sok.No:4 Karatay/Konya

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için: Ali Naci İŞİK -1324

Telefon No : 0 (332) 353 30 50

E-Posta: istatistik42@meb.gov.tr

Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Unvan : Veri Hazırlama ve Kontrol İşletmeni

İnternet Adresi: <http://konya.meb.gov.tr>

Faks:3323515940

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden **C73c-2392-31b5-b149-ea80** kodu ile teyit edilebilir.



Ek 6. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği İzin Yazıları.

19.12.2022 00:56

Gmail - "ÇİDOBÖ" Ölçeği Kullanım İzni İsteği - Onur SÜER



Onur Süer

"ÇİDOBÖ" Ölçeği Kullanım İzni İsteği - Onur SÜER

2 ileti

Onur Süer

Alıcı

Merhaba sayın hocam,

Adım Onur SÜER, Beslenme ve Diyetetik lisans mezunuyum ayrıca Necmettin Erbakan Üniversitesi Halk Sağlığı Yüksek Lisans öğrencisiyim (tez aşaması).

"*Dijital Oyun Bağımlılığının Obezite Mevcudiyeti ve LGS Başarıyla İlişkisinin İncelenmesi*" isimli lise 1. sınıf öğrencilerine yönelik olarak Sayın Doç. Dr. Lütfi Saltuk DEMİR hocamın da araştırmamız için geliştirmiş olduğunuz "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı" ölçeğini kullanabilmek adına sizden izin istemekteyim.

Saygılar sunar, iyi haftalar dilerim.

(Cep telefonu numaram

zekihsan hazar

Alıcı: Onur Süer

25 Nisan 2022 11:59

Sayın araştırmacı ölçeği çalışmanızda kullanabilirsiniz ancak halihazırda bilgisayarım olmadığı için ilgili belgeleri gönderemiyorum ancak dilerseniz ölçek makalesinden bütün bilgilere ulaşabilirsiniz iyi çalışmalar diliyorum kolay gelsin

25 Nis 2022 Pzt 00 11:18 tarihinde Onur Süer şunu yazdı:

[Alıntılanan metin gizlendi]



"ÇİDOBÖ" Ölçeği Kullanım İzni İsteği - Onur SÜER

2 ileti

Onur Süer

Alıcı

25 Nis 2022 Pzt, 10:59

Merhaba sayın hocalarım,

Adım Onur SÜER, Beslenme ve Diyetetik lisans mezunuyum ayrıca Necmettin Erbakan Üniversitesi Halk Sağlığı Yüksek Lisans öğrencisiyim (tez aşaması).

"*Dijital Oyun Bağımlılığının Obezite Mevcudiyeti ve LGS Başarıyla İlişkisinin İncelenmesi*" isimli lise 1. sınıf öğrencilerine yönelik olarak Sayın Doç. Dr. Lütfi Saltuk DEMİR hocamın danışmanlığında gerçekleştireceğimiz yüksek lisans tez çalışması kapsamındaki araştırmamız için geliştirmiş olduğunuz "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı" ölçeğini kullanabilmek adına sizlerden izin istemekteyim.

Saygılar sunar, iyi haftalar dilerim.

(Cep telefonu numaram:

25 Nis 2022 Pzt, 12:56

Alıcı: Onur Suer

Sayın Onur SÜER. 10-14 Yaş Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğini "*Dijital Oyun Bağımlılığının Obezite Mevcudiyeti ve LGS Başarıyla İlişkisinin İncelenmesi*" isimli yüksek lisans tez çalışmanızda kullanabilirsiniz. Başarılar dilerim. Prof. Dr. Muhsin HAZAR.

Kimden: "Onur Süer"

Kime:

Gönderilenler: 25 Nisan Pazartesi 2022 9:59:35

Konu: "ÇİDOBÖ" Ölçeği Kullanım İzni İsteği - Onur SÜER

[Alıntılanan metin gizlendi]

Ek 7.Akademik Kurul Kararı.

HALK SAĞLIĞI ANABİLİM DALI
AKADEMİK KURUL KARAR TUTANAĞI
(SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ)

Toplantı Tarihi: 29 Mart 2022

Toplantı Sayısı: 2022/10

Halk Sağlığı Anabilim Dalı Akademik Kurulu aşağıda imzası bulunan Anabilim Dalı öğretim üyelerinin mevcudiyetinde Halk Sağlığı Anabilim Dalında toplandı. Gündemdeki konular müzakere edildi ve toplantı sonunda;

Karar No 2021/13: Anabilim Dalımız Yüksek Lisans öğrencisi Onur SÜER'in 'Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Obezite Mevcudiyetinin LGS Başarıyla İlişkisinin İncelenmesi" şeklindeki tez başlığının "Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Obezite Mevcudiyeti ve LGS Başarıyla İlişkisinin İncelenmesi " olarak değiştirilmesine;

Oy birliğiyle karar verildi.

Prof. Dr. Tahir Kemal
ŞAHİN

Doç. Dr. Lütfi Saltuk
DEMİR

Doç. Dr. Yasemin
DURDURAN

Doç. Dr. Mehmet
UYAR

Doç. Dr. Hasan
KÜÇÜKKENDİRCİ

Ek 8. Tez Proje İzni – 1.



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü

Sayı : E-12866609-300-91934
Konu : Onur SÜER (Tez Proje Önerisi)

20.09.2021

HALK SAĞLIĞI ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA

Enstitü Yönetim Kurulumuzun 15.09.2021 tarih ve 15/07 sayılı karar sureti aşağıya çıkarılmıştır.
Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Karar No: 07. Halk Sağlığı Anabilim Dalı öğretim üyelerinden Doç. Dr. Lütfi Saltuk DEMİR'in danışmanlığını yürüttüğü 198414011001 numaralı yüksek lisans öğrencisi Onur SÜER'in "**Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Obezite Mevcudiyetinin LGS Başarısıyla İlişkisinin İncelenmesi**" başlıklı tez proje önerisinin uygun olduğuna, danışman öğretim üyesi ve öğrenciye bildirilmesine,
Oy birliği ile karar verildi.

e-izahdır

Prof. Dr. K.Esra NURULLAHOĞLU ATALIK
Enstitü Müdürü

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : 0Z3L-UKL9-00Y4 Belge Doğrulama Adresi : <https://ebysorgu.erbakan.edu.tr>

Adres: Meram Tıp Fakültesi Dekanlığı Morfoloji Binası, 42080, Meram / KONYA
Telefon No : 0 332 223 7954
e-Posta :

Fax No : 0 332 223 7952

İnternet Adresi : <http://www.erbakan.edu.tr>

Bilgi İçin : Muhammed Talip YILMAZ

Memur

Telefon No:0 332 223 7954



Ek 9. Tez Proje İzni – 2 (Tez İsim Değişikliği).



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



Sayı : E-12866609-300-176722
Konu : Onur SÜER (Tez Proje Önerisi)

07.04.2022

HALK SAĞLIĞI ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA

Enstitü Yönetim Kurulumuzun 06.04.2022 tarih ve 08/07 sayılı karar sureti aşağıya çıkarılmıştır.
Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Karar No: 07. Halk Sağlığı Anabilim Dalı öğretim üyelerinden Doç. Dr. Lütfi Saltuk DEMİR'in danışmanlığını yürüttüğü 198414011001 numaralı yüksek lisans öğrencisi Onur SÜER'in "**Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Obezite Mevcudiyetinin LGS Başarısıyla İlişkisinin İncelenmesi**" şeklindeki tez başlığının "**Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Obezite Mevcudiyeti ve LGS Başarısıyla İlişkisinin İncelenmesi**" olarak değiştirilmesinin uygun olduğuna, danışman öğretim üyesi ve öğrenciye bildirilmesine, Oy birliği ile karar verildi.

Prof. Dr. K.Esra NURULLAHOĞLU ATALIK
Enstitü Müdürü

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : 0EKR-DROI-0H4L Belge Doğrulama Adresi : <https://ebyssorgu.erbakan.edu.tr>

Adres: Meram Tıp Fakültesi Dekanlığı Morfoloji Binası, 42080, Meram / KONYA
Telefon No : 0 332 223 7954
e-Posta :

Fax No : 0 332 223 7952
İnternet Adresi : <http://www.erbakan.edu.tr>

Bilgi İçin :HAKAN BİRSEN
Sürekli İşçi
Telefon No:0 332 223 7954

