

The Relationship Between Digital Game Addiction and School Engagement

İlknur TONGA

Ministry of National Education, İstanbul-TÜRKİYE

Article History

Submitted: 09.05.2023

Accepted: 02.03.2024

Published Online: 12.04.2024

Keywords

Digital Game Addiction
School Engagement

Abstract

Purpose: The aim of this research is to examine the relationship between digital game addiction and school engagement levels in secondary school students.

Design & Methodology: The data of the study were obtained from a total of 357 students, 104 (29.1%) girls and 253 (70.9%) boys, studying in the 8th grade in the 2021-2022 academic year. In the research, data were collected by using the Digital Game Addiction Scale and the School Engagement Scale. On the normal distribution of the scores obtained as a result of the analysis; Multiple regression analysis was used to predict the effects of independent variables on the dependent variable with t-test, one-way analysis of variance and correlation techniques.

Findings: According to the research findings, there is a negative significant relationship between students' School Engagement Scale scores and Game Addiction Scale scores. Generally; game addiction scores of male students are higher than female students. School engagement scores of students who play games in the war/fight type and for more than 4 hours a day are the lowest among the groups, and the game addiction scores are the highest among the groups. The game addiction scores of the students who thought they were successful in their classes were the lowest within the group, and the school engagement scores were the highest within the group. The school engagement scores of the students who think that their families have high and medium economic income and their parents have a democratic attitude were found to be the highest among the group. When the predictive power of the game addiction subscales is examined, it is seen that only the excessive focus on digital game playing and the conflict sub-dimension are negative and significant predictors, and this explains 11 percent of the variance in school engagement.

Implications & Suggestions: In the light of the literature and findings, various suggestions were presented to parents, field experts, teachers and practitioners in order to prevent digital game addiction, which is thought to affect students' school engagement levels and which has emerged as a new type of addiction that has been increasing in recent years.



DOI: 10.29129/inujse.1294209

Dijital Oyun Bağımlılığı ve Okul Bağıllığı Arasındaki İlişki

İlknur TONGA

Milli Eğitim Bakanlığı, İstanbul-Türkiye

Makale Geçmişi

Geliş: 09.05.2023

Kabul: 02.03.2024

Online Yayın: 12.04.2024

Anahtar Sözcükler

Dijital Oyun Bağımlılığı
Okul Bağıllığı

Öz

Amaç: Bu araştırmanın amacı ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile okul bağıllığı düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir.

Yöntem: Araştırmanın verileri 2021-2022 eğitim-öğretim yılında 8. Sınıfta öğrenim görmekte olan 104'ü(%29,1) kız, 253'ü (%70,9)erkek olmak üzere toplam 357 öğrenciden elde edilmiştir. Araştırmada Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Okula Bağlılık Ölçeğinden faydalanılarak veriler toplanmıştır. Analizler sonucu elde edilen puanların normal dağılım göstermesi üzerine; t Testi, tek yönlü varyans analizi ve korelasyon teknikleri ile bağımsız değişkenlerin bağımlı değişken üzerindeki etkilerin yordanması için çoklu regresyon analizi kullanılmıştır.

Bulgular: Araştırma bulgularına göre, öğrencilerin Okul Bağıllığı Ölçeği puanları ile Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki vardır. Genel olarak; erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı puanları, kız öğrencilere göre daha yüksektir. Savaş\dönüş türünde ve günde 4 saat ile üzeri oyun oynayan öğrencilerin okul bağıllığı puanları gruplar arasında en düşük, oyun bağımlılığı puanları gruplar arasında en yüksektir. Derslerinde başarılı olduğunu düşünen öğrencilerin oyun bağımlılığı puanları grup içinde en düşük, okul bağıllığı puanları grup içinde en yüksek olarak bulunmuştur. Ailesinin yüksek ve orta düzey ekonomik gelire ve ebeveyninin demokratik tutuma sahip olduğunu düşünen öğrencilerin okul bağıllığı puanları grup içerisinde en yüksek olarak bulunmuştur. Oyun bağımlılığı alt ölçeklerinin okul bağıllığını yordam gücü incelendiğinde sadece dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyutunun negatif yönde anlamlı bir yordayıcı olduğu görülmekte ve bu da okul bağıllığındaki varyansın yüzde 11'ini açıkladığı görülmüştür.

Sonuçlar ve Öneriler: Literatür ve bulgular ışığında öğrencilerin okul bağıllığı düzeylerini etkilediği düşünülen ve son yıllarda giderek artan yeni bir bağımlılık türü olarak karşımıza çıkan dijital oyun bağımlılığının önlenmesine yönelik ebeveynlere, alan uzmanlarına, öğretmenlere ve uygulayıcılara çeşitli öneriler sunulmuştur.



DOI: 10.29129/inujse.1294209

GİRİŞ

Teknoloji gelişirken bireyler, sosyal ihtiyaçlarını teknolojik araçlar üzerinden karşılayabilecekleri dijital oyun ortamları ile buluşmaktadır. Ancak bireylerin gün içinde yoğun ve sık bir şekilde dijital ortamda vakit geçirmeleri dijital oyun bağımlılığı sorununu da beraberinde getirmiştir ve Dünya Sağlık Örgütü oyun bağımlılığını uluslararası hastalık sınıflandırmasında kabul etmiştir (Icd, 2019).

Horzum'a (2011), göre dijital oyun bağımlılığı; kişinin ilgisinin devamlı oyunun üzerinde olması, sürekli olarak oyunun oynanması, zihinde sürekli oyun oynama düşüncesinin olması olarak tanımlanmaktadır. Weinstein (2010) dijital oyun bağımlılığı kavramını, günlük rutinleri engelleyebilecek bilgisayar ve video oyunlarının çok fazla ve zorlayan kullanımı olarak tanımlamakla birlikte dijital oyun bağımlılığına neden olan faktörleri; stresle başa çıkma, duygusal tepkiler, duyarlılık ve ödül olarak değerlendirmiştir. Sherry ve Lucas (2001) ile Chiu, Lee ve Huang (2004) dijital oyun bağımlılığının nedenlerini sosyal iletişimde olma, rekabet etme, meydan okuma ve hayal gücüne dayalı ortamlar oluşturma isteği ile ergenlerin boş zamanlarını doğru ve etkili şekilde değerlendiremiyor oluşları olarak ele almıştır.

Günümüzde dijital oyunlara olan ilgi pandemi dönemi öncesine göre önemli düzeyde artış göstermektedir (Aktaş ve Bostancı, 2021). 2021 yılındaki internet kullanım oranlarında 3. Sırayı %66.1 ile oyun oynama ve oyun indirme almıştır (Türkiye İstatistik Kurumu, 2021). Araştırmalarda oyun bağımlılığı ile internet bağımlılığı araştırmaları iç içe geçtiğinden dolayı çevrimiçi oyun bağımlılığı ele alınırken video oyun bağımlılığı da birlikte ele alınmıştır (Balıkcı, 2018).

Literatürde oyun bağımlılığının olumsuz etki ve sonuçlarına bakıldığında; oyun bağımlılığının, ergenlerdeki kendine zarar verme ve intihar davranışı ile ilişkili olduğu (Pan ve Yeh,2018), sosyal bağlılığı önemli derecede etkilediği (Savci ve Aysan, 2017), benlik saygısını önemli ölçüde azaltıp, akademik performansı düşürdüğü (Toker ve Baturay, 2016), zamana ve diğer önemli faaliyetlere olan ilgiyi azalttığı, fiziksel ve duygusal olarak kişiyi olumsuz etkilediği, riskli aile ilişkileri ve finansal problemlere neden olduğu (Wong ve Lam, 2016), ortaya konmuştur. Ayrıca Kırdıran (2019) oyun bağımlılığı ile zorbalık eğiliminin pozitif ve anlamlı bir ilişki içerisinde olduğunu, Karabulut (2019) öğrencilerde şiddet eğilimi arttıkça ile oyun bağımlılığı düzeylerinin arttığını, Özmen (2019), yaptığı çalışmada oyun bağımlısı olma riski yüksek olan ergenlerin psikolojik sağlık düzeylerinin düşük olduğunu, Yang ve ark. (2022) çevrimiçi oyun bağımlılığı yüksek seviyede olan ergenlerin arkadaşlarıyla daha az kişilerarası etkileşime sahip olduğunu, Ayhan (2016) oyun için yapılan ekonomik giderler ile şiddet içeren oyunlara gösterilen ilginin bağımlılığı tetiklediğini özellikle oyun ile geçirilen sürelerin kontrol dışı olmasının oyun bağımlılığı riskini arttırdığını ortaya koymuşlardır.

Yukarıda yapılan araştırma sonuçlarında görüldüğü üzere, oyun bağımlılığının sosyal ilişkilerden akademik performansa, fiziksel rahatsızlıklardan bireyin kendisine zarar vermesine (intihar), uyku bozukluklarından, ani ruh hali değişikliklerine kadar birçok olumsuz etkilerinin olduğu söylenebilir. Bu nedenle özellikle ergenlerin dijital oyun bağımlılığı riskini arttıran etmenler ortaya konmaya çalışılarak ilişkili değişkenler incelenmelidir. Araştırmada dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu düşünülen bir başka değişken de öğrencilerin okul bağlılığıdır.

Okul bağlılığı; Jimerson'a (2003) göre, öğrencilerin okul, öğretmenler veya akranları hakkındaki duygularını (duyuşsal), öğrencilerin ders dışı etkinliklere katılım, ödevlerin tamamlanması, not ortalamaları gibi gözlemlenebilir eylemlerini (davranışsal), öğrencilerin benlik, okul, öğretmenler ve diğer öğrencilerle ilgili algılarını ve inançlarını içeren (bilişsel) çok boyutlu bir kavramdır. Finn (1993), okul bağlılığını, öğrencinin derse ve ders dışı faaliyetlere etkin katılımı (davranışsal) ve öğrencinin kendisini

okula ait hissetmesi (duygusal) şeklinde iki boyutlu olarak değerlendirirken, Fredricks, Blumenfeld ve Paris (2004) ise, okul bağlılığını, üç boyutlu olarak değerlendirmiş ve okul bağlılığını çevresel nedenlerden etkilenebilen bunun yanında da değişime karşı açık bir durum olarak tanımlamışlardır.

Literatürde okul bağlılığının okul kültüründen etkilendiği (Ceylan ve Özgenel, 2022), öğrencilerin okul bağlılığı düzeyleri düştükçe şiddet eğilim düzeylerinin yükseldiği ve kız öğrencilerinin okul bağlılığı düzeylerinin erkek öğrencilere oranla daha yüksek olduğu (İkiz ve Sağlam 2017), öğrencilerin öz yeterlilik algısının arttıkça okul bağlılığı düzeyinin de artış gösterdiği ve erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre okul bağlılığı düzeyinin yüksek bulunduğu (Erdoğan, 2018), hayatlarında destekleyici yetişkinler olduğunu bildiren öğrencilerin, okullarıyla daha yüksek düzeyde psikolojik ve davranışsal bağlılık düzeylerinin bulunduğu (Woolley ve Bowen, 2007), okulla davranışsal ve duygusal bağlılıkta düşüş yaşayan ergenlerin, zaman içinde artan suç ve madde kullanımına sahip olma eğiliminde olduğu (Wang ve Fredricks, 2017), akran arkadaşlığının kalitesinin, akran desteğinin ve akranlara yönelik saldırgan davranışların hepsinin okul bağlılığı ile anlamlı ilişkiler gösterdiğini (Perdue, Manzeske, ve Estell, 2009), okul bağlılığının ders dışı faaliyetlere katılım gösteren öğrencilerde daha yüksek olduğu (Yılmaz, 2022) yapılan çalışmalarda ortaya konmuştur.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu araştırma ile öğrencilerin oyun bağımlılığı ve okul bağlılığı düzeylerinin belirlenerek aralarındaki ilişkinin ebeveyn tutumları, cinsiyet, ekonomik gelir, akademik başarı durumu, fiziksel aktivite yapma sıklığı, gün içerisinde dijital oyunlara ayrılan süre, tercih edilen dijital oyun türü ve okula ait hissetme değişkenleri ile beraber ortaya konulması amaçlanmaktadır. Bu araştırma Covid 19 sürecinden sonra öğrencilerin oyun bağımlılığını ve oyun bağlılığı durumlarının tespit edilmesi açısından önemlidir. Bununla birlikte öğrencilerin oyun bağımlılığını ve okul bağlılığını ele alan çalışmalarda bulguların yol gösterici olacağı düşünülmekte ve çalışmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda, oyun bağımlılığını azaltma ve okul bağlılığını arttırmaya yönelik müdahale programları oluşturularak hem ruh sağlığı çalışanlarına hem de araştırmacılara katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

YÖNTEM

Desen

Bu araştırma öğrencilerin oyun bağımlılığı ile okul bağlılığı arasında nasıl bir ilişki olduğunu ortaya koymak amacı ile yapılmıştır. Araştırma ilişkisel tarama modelinde ele alınmıştır. Birden fazla değişkenlerin arasındaki örüntüyü ortaya koymak amacı ile kullanılan istatistiksel model ilişkisel tarama modelidir (Creswell, 2017). İlişkisel tarama modeli ile öğrencilerin okul bağlılığı düzeyleri ile oyun bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkiye bakılmıştır.

Evren-Örnekleme

Araştırmanın evrenini İstanbul il sınırları içerisinde bulunan resmi ortaokullar oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini 2021-2022 eğitim-öğretim yılında 8. Sınıfta öğrenim görmekte olan tabakalı örnekleme yöntemi ile İstanbul il sınırları içerisinde yer alan 2 farklı resmi ortaokuldan seçilmiş 104'ü (%29,1) kız, 253'ü (%70,9) erkek olmak üzere toplam 357 öğrenci oluşturmaktadır. Tabakalı Örnekleme yönteminde, popülasyon önceden belirlenmiş ve homojen alt gruplara, yani tabakalara ayrılmıştır. Her tabaka, popülasyonun tamamını temsil eden belirli bir özellik veya karakteristiğe sahiptir. Örnekleme işlemi, her tabakadan rastgele seçilen örneklemelerin birleştirilmesiyle gerçekleştirilir (Kılıç, 2013).

Araştırmanın verileri 104'ü %29,1 kız, 253'ü %70,9 erkek olmak üzere toplam 357 öğrenciden elde edilmiştir. Öğrencilerin ebeveynlerinin 152'si (42,6) koruyucu, 90'ı (25,2) ilgisiz-otoriter-baskıcı, 115'i (32,2) demokratik tutumlara sahiptir. Öğrencilerin ailelerinden 19'u (5,3) düşük ekonomik gelirli, 269'u (75,4) orta gelirli, 69'u (19,3) yüksek gelirlidir. Öğrencilerin 118'i (33,1) derslerinde başarılı olduğunu, 197'si (55,2) biraz başarılı olduğunu, 42'si (11,8) derslerinde başarılı olmadığını düşünmektedir. Öğrencilerin 57'si (16,0) hiç fiziksel aktivite yapmazken, 136'sı (38,1) haftada 1-2 saat, 164'si (45,9) haftada 3-6 saat fiziksel aktivite yapmaktadır. Öğrencilerin 61'i (17,1) hiç dijital oyun oynamazken, 111'i (31,1) günde 15-60 dakika, 110'u (30,8) gün1-2 saat, 48'i (13,4) günde 3-4 saat, 27'si (7,6) günde 4 saat ve üzeri dijital oyun oynamaktadır. Öğrencilerin 73'ü (20,4) savaş\dövüş, 58'i (16,2) macera, 79'u (22,1) strateji, 102'si (28,6) spor\zeka\bulmaca türünde dijital oyun oynamaktadır. Öğrencilerin 113'ü (31,7) kendisini kısmen 137'si (38,4) tamamen okulun bir parçası olarak görmekte, 107'si (30,0) ise görmemektedir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Okul Bağlılığı Ölçeği ve araştırmacı tarafından oluşturulan kişisel bilgi formundan faydalanılarak veriler toplanmıştır.

Örnekleme oluşturan öğrencilerin demografik bilgilerini ortaya koymak ve veri elde etmek için araştırmayı yapan kişi tarafından "Demografik Bilgi Formu" oluşturulmuştur. Formda öğrencinin; cinsiyeti, ebeveynlerinin tutumu, ailesinin ekonomik düzeyi, başarı durumu olarak kendisini nasıl değerlendirdiği, fiziksel aktivite yapma sıklığı, dijital oyun oynama sıklığı, oynadığı dijital oyun türü, ve okula aidiyet algılarına yer verilmiştir.

Oyun Bağımlılığı Ölçeği, 10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerini ölçebilmek amacı ile Hazar ve Hazar (2017) tarafından beşli likert tipinde geliştirilmiştir. Ölçek 24 madde ve "Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma", "Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer", "Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi" ve "Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma" şeklinde dört faktörlü bir yapıdan oluşmaktadır. 24 puan ölçekte en düşüğü, 120 puan ise en yükseği ifade etmekte olup, yüksek puan yüksek oyun bağımlılığı olduğunu ifade etmektedir. Ölçeğin toplam puan için iç tutarlık katsayısı Croanbach Alpha değeri .90 , birinci alt boyut değeri .78, ikinci alt boyut .81, üçüncü alt boyut, .76, dördüncü alt boyut değeri ise .67'dir. Ölçek 10-14 yaş aralığındaki çocuklar için güvenilir ve geçerli sonuçlar veren bir ölçme aracıdır. Araştırmada Cronbach Alpha katsayısı yeniden hesaplanarak değeri .94 olarak bulunmuştur.

Okul Bağlılığı Ölçeği, Kırbaç (2019) tarafından beşli likert tipinde toplamda on yedi madde ve "Bilişsel, Davranışsal ve Duygusal Bağlılık" olmak üzere üç faktörlü bir yapıdan oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek puanlar en düşük 5 en yüksek 85 arasında olacak şekilde değişmekte olup her boyut kendi içinde ele alınabilip toplam olarak alınan puanların yüksek olması öğrencinin okul bağlılığı düzeyinin yüksek olduğunu ortaya koymaktadır. Ölçeğin genel iç tutarlılık katsayısı Cronbach Alpha değeri .88, Davranışsal Bağlılık alt boyutunun .83, Duygusal Bağlılık alt boyutunun .79 ve Bilişsel Bağlılık alt boyut değeri .72'dir. Araştırmada Cronbach Alpha katsayısı yeniden hesaplanmış ve değeri .88 olarak elde edilmiştir.

Verilerin Toplanması

Uygulama süreci 11-24 Nisan 2022 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Uygulama yapılabilmesi için gereken izinler alınmış olup uygulama aşamasında ölçekler araştırmacı tarafından uygulanmıştır. Ölçeklerin ve demografik bilgi formunun nasıl uygulanacağı hakkında öğrencilere bilgi verilmiştir. Öğrencilerin yaklaşık olarak 30-40 dakikada cevaplamaları bitirdikleri gözlemlenmiştir. İşlem sürecinde öğrencilerin demografik bilgi formunda geçen ebeveyn tutumlarını tanımlamada zorlandıkları gözlemlenmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırmada bulguların istatistiksel analizleri SPSS 26.0 programından faydalanılarak yapılmıştır. Okul Bağlılığı ölçeği toplam puanları ve alt boyutlarından elde edilen toplam puanların normallik testi yapılmıştır. Basıklık değeri -.024 ile -.342 arasında, çarpıklık değeri -.083 ile -.688 arasında bulunmuştur. Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanları ve alt boyutlarından elde edilen toplam puanların normallik testi yapılmıştır. Basıklık değeri .271 ile 1.04 arasında, çarpıklık değeri -.424 ile 1.04 arasında bulunmuştur. Değerler+1,5 ile -1,5 değerleri arasında çıktığı için puanların normal dağılım gösterdikleri kabul edilmiştir (Tabachnick ve Fidelli (2013). Elde edilen puanlar normal dağılım gösterdiği için araştırmada parametrik testler kullanılmış bu sebeple ikili ortalamalar arasında bulunan farkın anlamlılığını ortaya koymak için ilişkisiz t Testi; ikiden fazla olan grup ortalamalarından elde edilen puanların anlamlı olup olmadığını ortaya koymak için ise Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Okul bağlılığı ve oyun bağımlılığı ölçeğinden elde edilen puanlar arasındaki ilişki Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon katsayısından faydalanılarak elde edilmiştir. Bununla birlikte ikiden fazla bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerindeki yordayıcılık düzeyini belirlemek içinde çoklu regresyon analizi kullanılmıştır.

BULGULAR

Bu bölümde araştırma amacı doğrultusunda yapılan analizler sonucunda elde edilen sonuçlara yer verilmiştir.

Bu bağlamda Tablo 1’de ergenlerin okul bağlılığı ve oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanların betimsel istatistiklerine yer verilmiştir.

Tablo 1

Okul Bağlılığı ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Betimsel İstatistikleri (N=357)

Ölçekler	Minimum	Maximum	Ortalama	Standart S.
Dav. B.		6.00	30.00	20.45 4.96
Duyg. B.		5.00	25.00	13.70 5.09
Biliş. B.		6.00	30.00	17.41 5.16
Toplam	17.00	85.00	51.58	12.79
Toplam	85.00	120.00	52.75	20.64
O.Y.A.O.Ç		6.00	30.00	12.13 5.45
O.T.G.O.Y.D		5.00	25.00	13.24 5.26
B.S.G.E		3.00	15.00	6.16 2.82
Y.P.Y.O.D		4.00	20.00	8.26 3.65

Tablo 1’e bakıldığında Okul bağlılığı Ölçeğinden elde edilen puanların aritmetik ortalamasının 51.58, standart sapmasının 12.79, Okul Bağlılığı Ölçeğinin boyutlarından; Davranışsal bağlılık puanlarının

aritmetik ortalaması 20.45, standart sapması 4.96, Duygusal bağlılık puanlarının aritmetik ortalaması 13.70, standart sapması 5.09, Bilişsel bağlılık puanlarının aritmetik ortalaması 17.41, standart sapması 5.16, Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanlarının aritmetik ortalaması 52.75, standart sapması 12.79, Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin boyutlarından; Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma puanlarının aritmetik ortalaması 12.13, standart sapması 5.45, Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değerler puanlarının aritmetik ortalaması 13.24, standart sapması 5.26, Bireysel ve sosyal görevlerin ertelenmesi alt boyutunun toplam puanlarının aritmetik ortalaması 6.16, standart sapması 2.82, ve son olarak yoksunluğun psiko fizyolojik yansıması ve oyuna dalma alt boyutunun aritmetik ortalaması 8.26, standart sapması 3.65 olarak hesaplanmıştır.

Tablo 2

Okul Bağlılığı Ölçeği, Okul Bağlılığı ölçeği alt boyutları, Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Oyun Bağımlılığı Ölçeği alt boyutları Korelasyon Sonuçları

Değişkenler	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.Dav. B.	-								
2.Duyg. B.	.513**	-							
3.Biliş. B.	.678**	.491**	-						
4.Okul Bağ.	.866**	.795**	.862**	-					
5.Oyun Bağ.	-.332**	-.184**	-.261**	-.307**	-				
6.O.Y.A.O.Ç	-.364**	-.174**	-.261**	-.315**	.915**	-			
7.O.T.G.O.D	-.259**	-.207**	-.218**	-.271**	.895**	.726**	-		
8.B.S.G.E	-.344**	-.153**	-.247**	-.294**	.859**	.755**	.748**	-	
9.Y.P.O.D	-.252**	-.163**	-.211**	-.248**	.857**	.739**	.703**	.689**	-

**p<.01

Okul Bağlılığı Ölçeği ile Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları arasındaki fark istatistiksel olarak negatif yönde anlamlıdır ($r=0.-.307$, $p<.01$). Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı ölçeği puanları azalırken Okul Bağlılığı ölçeği puanları artmaktadır. Tablo 3’de görüldüğü üzere davranışsal bağlılık alt boyutunun, duygusal bağlılık alt boyutuyla ($r=0.513$, $p<.01$), bilişsel bağlılık alt boyutuyla ($r=0.678$, $p<.01$) ve benzer şekilde Okul Bağlılığı Ölçeği ile ($r=0.866$, $p<.01$) arasındaki ilişki istatistiksel olarak anlamlı düzeydedir. Duygusal bağlılık alt boyutu, bilişsel bağlılık alt boyutuyla ($r=0.491$, $p<.01$) ve okul bağlılığı ölçeği ile ($r=0.795$, $p<.01$) arasındaki fark pozitif yönde anlamlı düzeydedir.

Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin ‘DOOYAOÇ’ boyutuyla ($r=0.915$, $p<.01$), ‘OSTGOYD’ boyutuyla ($r=0.895$, $p<.01$), ‘BSGE’ boyutuyla ($r=0.859$, $p<.01$), benzer şekilde ‘YPFYOYD’ alt boyutuyla ($r=0.857$, $p<.01$) arasındaki fark istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı düzeydedir. (DOOYAOÇ) düzeyleri boyutunun (OSTGOYD) alt boyutuyla ($r=0.726$, $p<.01$), (BSGE) alt boyutuyla ($r=0.755$, $p<.01$), benzer şekilde (YPFYOD) alt boyutuyla ($r=0.739$, $p<.01$) arasındaki fark pozitif yönde anlamlıdır. ‘OSTGOYD alt boyutunun’ ‘BSGE’ alt boyutuyla ($r=0.748$, $p<.01$), benzer şekilde ‘YPFYOD’ alt boyutuyla ($r=0.703$, $p<.01$) arasındaki fark

istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlıdır. Son olarak 'BSGE' alt boyutunun, 'YPFYOD' alt boyutuyla ($r=0.689$, $p<.01$) arasındaki fark istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlıdır.

Tablo 3

Okul Bağıllığı Ölçeği ve alt boyutları ile Oyun Bağımlılığı ölçeği Puanlarının t Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	X±S	Sd	t	P
Davranışsal Bağ.	Kız	104	19,87±4.92	357	1,42	.154
	Erkek	253	20,62±4,97			
Duygusal Bağ.	Kız	104	13,36±5,56	357	,87	.380
	Erkek	253	13,85±4,88			
Bilişsel Bağ.	Kız	104	16,73±5,22	357	1,61	.107
	Erkek	253	17,69±5,12			
Okul Bağıllığı	Kız	104	49,94±13,07	357	1,55	.121
	Erkek	253	52,25±12,64			
Oyun Bağımlılığı	Kız	104	48,65±24,84	357	2,42	.016
	Erkek	253	54,46±18,43			
O.Y.A.O.Ç	Kız	104	11,17±6,06	357	2.14	.033
	Erkek	253	12,52±5,14			
O.T.G.O.D	Kız	104	11,89±5,93	357	3.15	.002
	Erkek	253	13,80±4.87			
B.S.G.E	Kız	104	5,78±3,19	357	1.63	.103
	Erkek	253	6,32±2,64			
Y.P.O.D	Kız	104	7,73±4,22	357	1.75	.080
	Erkek	253	8,47±3,38			

Cinsiyet değişkenine göre baktığımızda öğrencilerin Oyun Bağımlılığı ölçeği puanları anlamlı farklılıklar göstermektedir [$t(357)=2.42$, $p<.05$]. Erkeklerde oyun bağımlılığı düzeyi ($\bar{X}=54,46$) kızlara göre ($\bar{X}=48,65$) yüksektir. Oyun Bağımlılığı ölçeği 'DOOYAOÇ' alt puanları cinsiyete göre anlamlı sonuçlar göstermektedir [$t(357)=2.14$, $p<.05$]. Erkeklerde 'DOOYAOÇ' puanları ($\bar{X}=12,52$) kızlara göre ($\bar{X}=11,17$) yüksektir. Oyun Bağımlılığı ölçeği 'OSTGOYD' alt puanları cinsiyete göre anlamlı sonuçlar göstermektedir [$t(357)=3,15$, $p<.05$]. Erkeklerde 'DOOYAOÇ' puanları ($\bar{X}=13,80$) kızlara göre ($\bar{X}=11,89$) yüksektir. Oyun Bağımlılığı Ölçeği 'BSGE' alt puanları [$t(357)=1.63$, $p>.05$], Oyun Bağımlılığı Ölçeği 'YPFYOD' alt puanları [$t(357)=1.75$,

$p > .05$], Okula Bağlılık Ölçeği davranışsal bağımlılık alt puanları [$t(357)=1.42$, $p > .05$], Okula Bağlılık Ölçeği duygusal bağımlılık alt puanları [$t(357)=-.87$, $p > .05$], Okula Bağlılık Ölçeği bilişsel bağımlılık alt puanları [$t(357)=1.61$, $p > .05$] ve Okul Bağımlılığı Ölçeği puanları cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir [$t(357)=1.55$, $p > .05$].

Tablo 4

Okul Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Anova Sonuçları

Okul Bağımlılığı Ölçeği

Değ.		N	X±S	VK	KT	Sd.	KO	F	p
E. T.	K.	152	52.46±12.57	GA	4343,41	3	1447,80	9,47	,000
	İ.	17	38.29±10.16	Gi	53963,3	353	152,871		
	O\B.	73	48.93±12.77	T	58306,8	356			
	D.	115	54.06±12.09						
Ek. D.	D.	19	43.73±15.33	GA	1252,11	2	626,055	3,88	,021
	O.	269	51.91±12.14	Gi	57054,7	354	161,171		
	Y.	69	52.46±13.99	T	58306,8	356			
D. Baş .	E.	118	58.16±11.24	GA	12015,6	2	6007,84	45,9	,000
	B.	197	50.30±11.32	Gi	46291,1	354	130,766		
	H.	42	39.07±12.43	T	58306,8	356			
O. O. Sık.	H.	61	54.44±14.39	GA	2032,352	4	508,08	3,17	,014
	15-60 D.	111	53.16±12.48	Gi	56274,46	352	159,87		
	1-2 S.	110	50.83±11.46	T	58306,81	356			
	3-4 S.	48	49.35±11.38						
	4 s. üz.	27	45.62±15.55						
O. T.	O.	45	54.51±13.54	GA	3431,12	4	857,78	5,50	,000
	S\D	73	48.28±13.14	Gi	54875,68	352	155,89		
	M.	58	50.12±9.75	T	58306,812	356			
	S.	79	56.35±11.38						

S/Z/B.	102	49.78±13.65							
O	E.	137	58.33±12.17	GA	12915,05	2	6457,52	50,36	,000
Ait	H.	113	43.92±12.03	Gi	45391,75	354	128,22		
H.	H.	107	51.02±9.21	T	58306,81	356			

Öğrencilerin Okul Bağıllığı Ölçeği ortalamaları ebeveyn tutumları değişkenine göre anlamlı farklılık göstermektedir [$f(3-356)=9,47$, $p<.05$]. Ebeveyninin demokratik ebeveyn tutumuna sahip olduğunu düşünen öğrencilerin Okul Bağıllığı puanları ($\bar{X}=54,06$), koruyucu tutuma sahip olduğunu düşünenlerin ($\bar{X}=52,46$), otoriter/baskıcı tutuma sahip olduğunu düşünenlerin ($\bar{X}=48,93$), ilgisiz tutuma sahip olduğunu düşünenlerin ($\bar{X}=38,29$) olarak hesaplanmıştır. Okul bağıllığı ölçeği puanlarının gruplar arasında anlamlı farklılık oluşturduğunu ortaya koymak amacı ile uygulanan Scheffe testi sonuçlarına göre demokratik tutuma sahip olan ebeveynlerin çocuklarının okul bağıllık ortalamaları ilgisiz, koruyucu ve otoriter ebeveyn tutumuna sahip ebeveynlerin çocuklarına göre anlamlı sonuçlar göstermiş, yüksek çıkmıştır.

Öğrencilerin Okul Bağıllığı Ölçeğinden aldıkları puanları ekonomik seviye durumuna göre gruplar arasında farklılık gösterdiğine yönelik anlamlı sonuçlar elde edilmiştir [$f(2-356)=3,88$, $p<.05$]. Ailesinin ekonomik seviyesi düşük olan öğrencilerin okul bağıllığı ortalamaları ($\bar{X}=43,73$), orta olan öğrencilerin okul bağıllığı ortalamaları ($\bar{X}=51,91$), yüksek olan öğrencilerin okul bağıllığı düzeyleri ($\bar{X}=52,46$), olarak görülmüştür. Okul bağıllığı ölçeği puanlarının hangi gruplar arasında anlamlı farklılık oluşturduğunu belirleyebilmek amacı ile yapılan Scheffe testi verilerine göre ailesinin ekonomik seviyesi yüksek ve orta olan öğrencilerin okul bağıllığı puan ortalamaları ekonomik seviyesi düşük olan öğrencilere oranla anlamlı farklılık vardır ve yüksektir.

Okul Bağıllığı Ölçeği puanları öğrencilerin derslerindeki başarılarını değerlendirme durumlarına göre anlamlı farklılık göstermektedir [$f(2-356)=45,9$, $p<.05$]. Derslerinde başarılı olduğunu düşünen öğrencilerin okul bağıllık düzeyleri ($\bar{X}=58,16$), kısmen başarılı olduklarını düşünen öğrencilerin okul bağıllık düzeyleri ($\bar{X}=50,30$), derslerinde başarılı olmadığını düşünen öğrencilerin okul bağıllık düzeyleri ($\bar{X}=39,07$), olarak hesaplanmıştır. Okul bağıllığı ölçeği puanlarının Scheffe testi sonuçlarına göre derslerinde başarılı olduğunu düşünen öğrencilerin okul bağıllık düzeyleri derslerinde başarılı olduğunu kısmen düşünen ve başarılı olmadığını düşünen öğrencilere oranla önemli farklılıklar göstererek yüksek çıkmıştır.

Okul Bağıllığı Ölçeği puanları öğrencilerin gün içerisinde dijital oyun oynama sıklığına göre önemli farklılıklar göstermektedir [$f(4-356)=3,17$, $p<.05$]. Hiç dijital oyun oynamayan öğrencilerin okul bağıllık düzeyleri ($\bar{X}=54,44$), günde 15 dakika ile 1 saat arasında dijital oyun oynayan ($\bar{X}=53,16$), günde 1-2 saat dijital oyun oynayan ($\bar{X}=50,83$), günde 3-4 saat dijital oyun oynayan ($\bar{X}=49,35$) ve son olarak günde 4 saat ve üzeri dijital oyun oynayan öğrencilerin okul bağıllık düzeyleri ($\bar{X}=45,62$), olarak hesaplanmıştır.

Okul bağıllığı ölçeği puanlarının hangi gruplar arasında anlamlı farklılık oluşturduğunu ortaya koymak için yapılan Scheffe testi verilerine göre gün içerisinde hiç oyun oynamayan ve 15 dakika-1 saat arası dijital oyun oynayan öğrencilerin okul bağıllık düzeyleri gün içerisinde 1- 2 saat arasında, 3-4 saat arasında, 4 saat ve üzeri olarak dijital oyun oynayan öğrencilere oranla anlamlı bir şekilde yüksek çıkmıştır.

Okul Bağımlılığı Ö. puanları oynadıkları dijital oyun türleri bakımından önemli farklılıklar göstermektedir [$f(4-356)=5,50$, $p<.05$]. Strateji türünde oyun oynayan öğrencilerin Okul Bağımlılığı puanları ($\bar{X}=56,35$), macera türünde oynayanların puanları ($\bar{X}=50,12$), spor\zeka\bulmaca türünde oynayanların puanları ($\bar{X}=49,78$) ve son olarak savaş\dövüş türünde oynayanların puanları ($\bar{X}=48,28$) olarak hesaplanmıştır. Okul bağımlılığı ölçeği puanlarının gruplar arasında anlamlı farklılık oluşturduğunu ortaya koymak için yapılan Scheffe testi verilerine göre strateji türünde dijital oyun oynayan öğrencilerin Okul Bağımlılığı puanları hiç oyun oynamayanlara ve macera\spor\zeka\savaş\dövüş türünde dijital oyun oynayan öğrencilere oranla önemli bir şekilde yüksek çıkmıştır.

Okul Bağımlılığı Ölçeği puanları kendilerini okula ait hissetme durumu bakımından önemli farklılıklar göstermektedir [$f(2-356)=50,36$, $p<.05$]. Kendisini okula ait hisseden öğrencilerin Okul Bağımlılığı Ölçeği puanları ($\bar{X}=58,33$), okula ait hissetmeyen öğrencilerin Okul Bağımlılığı puanları ($\bar{X}=43,92$), kendisini biraz okula ait olarak hisseden öğrencilerin Okul Bağımlılığı puanları ($\bar{X}=51,02$) olarak hesaplanmıştır. Okul bağımlılığı ölçeği puanlarının hangi gruplar arasında anlamlı farklılık oluşturduğunu ortaya koymak için yapılan Scheffe testi verilerine göre kendisini okula ait hisseden öğrencilerin okula ait hissetmeyen ve kısmen ait hisseden öğrencilere göre Okul Bağımlılığı puanları anlamlı bir şekilde yüksek çıkmıştır.

Tablo 5
Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Puanların Anova Sonuçları

Oyun bağımlılığı Ölçeği									
Değ.		N	X±S	VK	KT	Sd.	KO	F	P
D. Ba ş.	E.	118	46.77±18.08	GA	8456,09	2	4228,0	10,44	,000
	B.	197	54.33±20.27	Gi	143245,18	354	404,64		
	H.	42	62.19±24.41	T	151701,28	356			
O. O. Sık .	H.	61	36.63±16.26	GA	40298,46	4	10074,61	31,83	,000
	15-60 D.	111	46.41±13.49	Gi	111402,8	352	316,48		
	1-2 S.	110	57.85±19.86	T	151701,2	356			
	3-4 S.	48	66.60±20.65						
	4 ve üz.	27	69.88±21.88						
O. T.	O	45	35.06±15.93	GA	28220,57	4	7055,1	20,11	,000
	S/D	73	65.19±21.85	Gi	123480,7	352	350,79		
	M	58	56.87±21.29	T	151701,2	356			
	S	79	53.73±18.03						
	S/Z/B	102	48.56±16.25						

Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları derslerindeki başarılarını değerlendirme durumlarına göre önemli farklılıklar göstermektedir [$f(2-356)=10,44$, $p<.05$]. Derslerinde başarılı olduğunu düşünen öğrencilerin Oyun Bağımlılığı puanları ($\bar{X}=46,77$), derslerinde başarılı olduğunu düşünmeyen öğrencilerin Oyun Bağımlılığı puanları ($\bar{X}=62,19$) ve derslerinde biraz başarılı olduğunu düşünen öğrencilerin Oyun Bağımlılığı puanları ($\bar{X}=54,33$) olarak hesaplanmıştır. Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanlarının gruplar içerisinde anlamlı farklılaştığını belirleyebilmek için yapılan Scheffe testi verilerine göre derslerinde başarılı olduğunu düşünmeyen öğrenciler diğer gruplara göre anlamlı bir şekilde yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir.

Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları öğrencilerin gün içerisinde dijital oyun oynama sıklığı bakımından anlamlı farklılık göstermektedir [$f(4-356)=31,83$, $p<.05$]. Hiç dijital oyun oynamayan öğrencilerin oyun bağımlılığı puanları ($\bar{X}=36,63$), günde 15 dakika ile 1 saat ($\bar{X}=46,41$), günde 1-2 saat ($\bar{X}=57,85$), günde 3-4 saat ($\bar{X}=66,60$) ve son olarak günde 4 saat ve üzeri dijital oyun oynayan öğrencilerin oyun bağımlılığı puanları ($\bar{X}=69,88$), olarak hesaplanmıştır. Oyun bağımlılığı ölçeği puanları Scheffe testi verilerine göre günde 4 saat ve üzeri olarak dijital oyun oynayan öğrencilerin diğer gruplara göre oyun bağımlılığı puanları anlamlı bir şekilde yüksek çıkmıştır.

Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları oynadıkları dijital oyun türleri bakımından $P<.05$ düzeyinde anlamlı yönde farklılık göstermektedir [$f(4-356)=20,11$, $p<.05$]. Strateji türünde oyun oynayan öğrencilerin Oyun Bağımlılığı puanları ($\bar{X}=53,73$), macera türünde oynayanların puanları ($\bar{X}=56,87$), spor\zeka\bulmaca türünde oynayanların puanları ($\bar{X}=48,56$) ve son olarak savaş\dövüş türünde oynayanların puanları ($\bar{X}=65,19$) olarak hesaplanmıştır. Okul bağlılığı ölçeği puanlarının hangi gruplar arasında anlamlı farklılık oluşturduğunu ortaya koymak için yapılan Scheffe testi sonuçlarına göre savaş\dövüş türünde dijital oyun oynayan öğrencilerin Oyun Bağımlılığı puanları macera\spor\zeka\savaş\dövüş türünde dijital oyun oynayan ve hiç oyun oynamayan öğrencilere göre anlamlı bir şekilde yüksek çıkmıştır.

Tablo 6

Oyun bağımlılığı alt ölçeklerinin okul bağlılığı üzerindeki etkisinin yordanmasına dönük çoklu regresyon analizi

Değişken	S.H.				İkili	Kısmi	
	B	β	t	p			r
Sabit	61,695	1,812	34,057	,000			
D.O.O.Y.A.O.Ç.	-,483	,209	-,206	-2,314	,021	-,315	-,122
O.S.T.G.O.Y.D.	-,115	,206	-,047	-,557	,578	-,271	-,030
B.S.G.E.	-,522	,394	-,115	-1,326	,186	-,294	-,070
Y.P.F.Y.O.D.	,060	,284	,017	,210	,834	-,248	,011
R=0.32 R²=0.11 F(4-352)=10.57 P=.000							

Oyun bağımlılığı alt ölçekleri olan “DOOYAOÇ”, “OSTGOYD”, “BSGE” ve “YPFYOD” öğrencilerin okula bağlılıkları ile anlamlı düzeyde ilişkiler göstermektedir ($R=0.32$, $R^2=0.11$, $p<0.001$). Değişkenler birlikte okul bağlılığındaki varyansın sadece % 11’ni açıklamaktadır. Standardize edilmiş regresyon katsayısına (β) göre, yordayıcı değişkenlerin okula bağlılık üzerindeki göreceli önem sırası; DOOYAOÇ, BSGE, OSTGOYD, YPFYOD şeklindedir. Regresyon katsayılarının anlamlılığına ilişkin t testi sonuçları incelendiğinde ise sadece DOOYAOÇ’nin okula bağlılık üzerinde negatif yönde önemli(anlamlı) bir yordayıcı olduğu görülmektedir.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmada elde edilen ilk veriye göre erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre oyun bağımlılığı düzeyleri yüksek bulunmuştur. Altun ve Atasoy (2018), Bilgin (2015), Ekinci ve ark. (2017), Aras (2019), Chou, Condron, ve Belland (2005), Delibaş (2019), Jeong ve Kim (2011), Müezzin (2015),’in yaptıkları çalışmalar incelendiğinde benzer durumla erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı puanlarının yüksek olduğu görülmektedir. Bu bağlamda dijital oyun içeriklerinin daha çok savaş\dövüş türünde üretilmeleri, teknolojik araçlara erkeklerin kadınlara göre daha fazla ilgi duyuyor olmaları erkekler ve kadınlar arasındaki biyo-fizyolojik farklılıkların bulunması gibi durumlar etken olarak değerlendirilebilir. Hoeft (2008)’ın yaptığı çalışmada oyun oynarken, erkeklerin beyinlerindeki bağımlılık ve ödül duygularıyla ilgili olan bölümlerinin kadınlarınkinden daha fazla aktif hale geldiğini ortaya koymuş olması da kadın ve erkeklerin farklı biyo-fizyolojik yapılarında olduğunu göstermektedir.

Araştırmada elde edilen diğer bir bulguda, öğrencilerin okul bağlılığı puanları ile oyun bağımlılığı puanları arasında negatif yönde ilişkiler olduğunu göstermektedir. Okul bağlılığı puanları yüksek bulunan öğrencilerin oyun bağımlılığı puanlarının düşük çıkmasında dijital oyunlara ayrılan süre, oynanan dijital oyunun türü ve öğrencinin kendisini derslerinde başarılı bulma durumu ile ilişkili olduğu ortaya konmuştur. Araştırma bulguları ile benzer şekilde Chiu (2004) araştırmasında oyun bağımlılığı düzeyinin arttıkça akademik başarının azaldığı sonucunu ortaya koymuştur. Bu bağlamda öğrencilerin yeteri kadar derslerine odaklanamamaları, bununla birlikte akademik gelişimin gerilemesi ile okula karşı bağlılığın ve okul aidiyet duygusunun azalması gibi durumların etkili olduğu söylenebilir. Literatüre bakıldığında benzer şekilde Baysan ve ark. (2019) öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının arttıkça okuldaki öznel iyi oluşlarının azaldığını, yine Bülbül ve ark. (2018) öğrencilerdeki oyun bağımlılığının düzeyinin artması ile genel akademik ortalama ve ders çalışma sürelerinde düşüşler olduğunu ortaya koymuştur. Benzer şekilde araştırmada kendisini okula ait hissedenden ve biraz ait hissedenden öğrencilerin okul bağlılığı puanları, kendisini okula ait hissetmeyen öğrencilere göre yüksek bulunmuştur. Çelik (2022)’de yaptığı metasentez çalışmasında dijital oyun bağımlılığının sonuçlarından biri olarak okul yaşantısının yer aldığını ortaya koymuştur.

Araştırma da okul bağlılığını yordayan bir diğer değişken ebeveyn tutumlarıdır. Demokratik ebeveyn tutumuna sahip olan ailelerin öğrencilerinde okul bağlılığı puanları diğer ebeveyn tutumuna sahip olan öğrencilere göre daha yüksektir. Okuldaki eğitim öğretim faaliyetlerinin aile tarafından desteklenmediği, evde öğrencinin ihmal edildiği, ebeveyn ve çocuk arasında etkili iletişimin sağlanamadığı durumların öğrencinin okula karşı olumsuz tutum geliştirmelerine yol açtığı düşünülebilir. Eni (2017) araştırmasında oyun bağımlılığı ile demokratik ebeveyn tutumu arasında negatif yönde ilişki olduğunu, Çelebi ve Çopur (2019) nitel model kullanarak yaptıkları araştırmada öğrencilerin okula yönelik tutumlarını, aile yapısı ve gelir durumunun etkilediği sonucunu ortaya koymuşlardır.

Bu araştırmadan elde edilen bir diğer bulguya göre, okul bağlılığını yordayan bir diğer değişken ailenin ekonomik durumudur. Ailesi yüksek ve orta ekonomik seviyeye sahip olan öğrencilerin okul bağlılığı

puanları, düşük ekonomik seviyeye sahip olan öğrencilere göre daha yüksektir. Benzer şekilde Bellici (2015), ekonomik durumu yüksek olan öğrencilerin okula bağlanma düzeylerini, diğer gruptaki öğrencilere göre daha yüksek bulmuştur.

Bu araştırmanın bir başka sonucu, öğrencilerin derslerinde başarılı ve biraz başarılı olduğunu düşünen öğrencilerin okul bağlılığı puanları, başarılı olduğunu düşünmeyen öğrencilere göre daha yüksek bulunmuştur. Yapılan araştırma bulguları bu durumla paralellik göstermektedir, Bilge (2014) yaptığı çalışma da çalışma alışkanlıkları olan ve yetkin olduğunu düşünen öğrencilerin okula bağlılık seviyelerinin yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Upadyaya ve Salmela-Aro (2013) yaptıkları çalışmada, yüksek düzeyde okul bağlılığının akademik başarı ile pozitif yönde anlamlı ilişkili olduğu ortaya koymuşlardır. Bu bağlamda derslere karşı ilgisi olan ve başarılı olduğuna inan öğrencilerin okula karşı olumlu tutum geliştirdikleri söylenebilir. Al-Alwan (2014), okul bağlılığının akademik performansla nasıl bir ilişkisi olduğunu açıklamak için bir model önererek okul bağlılığının akademik performansı doğrudan etkilediğini ortaya koymuştur.

Araştırma bulgularına baktığımızda dijital oyun oynama sıklığı değişkeninde, okul bağlılığı ve oyun bağımlılığı puanları arasında anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Gün içerisinde hiç oyun oynamayan öğrencilerin okul bağlılığı puanları en yüksek oyun bağımlılığı puanları en düşük, günde 4 saat ve üzeri oyun oynayan öğrencilerin okul bağlılığı puanları en düşük oyun bağımlılığı puanları ise en yüksek olarak bulunmuştur. Nergiz ve Nergiz (2021) dijital oyun bağımlılığını araştıran tezleri inceledikleri çalışmada dijital oyun araçlarıyla ilgili değişkenleri inceleyen çalışmalarda, oynanan oyun türünün ve ekran başında geçirilen zamanın bağımlılık geliştirme ihtimali ile anlamlı ilişkiler gösterdiğini ortaya koymuşlardır. Bu bağlamda öğrencilerin gün içerisinde dijital oyun oynama sürelerinin denetim altında tutulması, günlük zaman cetvellerinin planlanması ve boş zaman değerlendirilmesi için sanat, spor, müzik gibi etkili sosyal aktivitelerin programlanması önleyici çalışmalar arasında düşünülebilir.

Bu çalışmada son olarak, savaş ve dövüş türünde oyun oynayan öğrencilerin okul bağlılığı puanları grup içerisinde en düşük, oyun bağımlılığı puanları grup içerisinde en yüksek olduğu görülmüştür. Benzer şekilde Baldemir ve Övür (2021), savaş türünde bir oyun olan PUBG oyununu oynayan öğrencilerin bağımlılık seviyelerinin daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Bu bağlamda strateji, spor, zeka, bulmaca türünde oyun oynayan öğrencilerin okul bağlılığı puanlarının yüksek olmasından dolayı öğrenmeye karşı motivasyonlarının yüksek olduğu düşünülebilir.

Öğrencilerin okula karşı olumlu tutum geliştirmelerinde, akademik yeterliliklerinin artırılmasında, gönüllü olarak her türlü okul faaliyetlerine katılımlarında okul bağlılığının önemi büyüktür. Bu bağlamda öğrencilerin okul bağlılığı düzeylerini etkilediği düşünülen ve son yıllarda giderek artan yeni bir bağımlılık türü olarak karşımıza çıkan oyun bağımlılığının kontrol edilebilmesi gerekmektedir. Ebeveynler tarafından yaş gruplarına göre sınıflandırılarak, şiddet içermeyen, toplumsal cinsiyet rollerinden arınmış, eğitici, öğretici ve geleneksel oyunları içeren dijital oyunların kontrollü ve sınırlı zaman dilimlerinde sunulması gibi önlemleri alınabilir. Bu bağlamda okul bağlılığı ile oyun bağımlılığını derinlemesine ele alan nitel çalışmalar yapılabilir. Uzmanlar tarafından farklı örneklem grupları ile farklı desen ve yöntemlerle, öğrencilerin yaşam becerilerinin gelişimini hedef alan dijital oyun bağımlılığı temelli öz farkındalık, eleştirel ve yaratıcı düşünme, karar verme, hayır diyebilme, stresle başa çıkma, duygularla baş edebilme gibi önleyici çalışmalar yapılabilir. Okullarda bağımlılığı önleme psiko-eğitim programları, bağımlılıkla ilgili veli eğitimleri yapılabilir. Serbest zamanın etkili kullanımının sağlanması adına öğrenciler okul kulüpleri ve sosyal faaliyetlere katılımları için yönlendirilebilir. Ebeveyn- çocuk iletişiminin kalitesi dijital oyun bağımlılığı semptomlarını olumlu olarak etkilediği için (Brandhorst, 2022) uzmanlar tarafından aile okulu çalışmaları planlanabilir. Ayrıca nitel veya karma desende yapılacak çalışmalar, özellikle okul bağlılığı ve

oyun bağımlılığı değişkenlerinin aracı değişkenlerle ele alınacağı çalışmalar literatüre ve alan uzmanlarına katkı sunabilir.

Bu araştırma, İstanbul ili Başakşehir ilçe sınırları içinde bulunan iki okuldan elde edilmiştir. Araştırma sonuçlarının genellenmesi bu ve benzeri çalışmaların farklı gruplar üzerinde yapılması ile mümkündür.

KAYNAKÇA

- Aktaş, B., & Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Altun, M. & Atasoy, M. (2018). Investigation Of Digital Game Addicton Of Children Between 9-11 Age Groups: Kırşehir Sample. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 9(33), 1740-1757.
- Aras, S. (2019). Bilgisayar oyun bağımlılığının ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelenmesi (Bursa ili örnekleme). (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Afyon.
- Baldemir, H. ve Ayten, Ö. (2021). Dijital oyun bağımlılığının yeni yüzü olarak pubg mobile. *İletişim Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 139-153.
- Balıkçı, R. (2018). Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi (Master's thesis, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Baysan, Ç., Eş, A. Ç., & Tezer, M. (2019). Ergenlerin dijital oyun bağımlılığının okulda öznel iyi oluş açısından incelenmesi. *Anadolu Psikiyatr. Derg.*, 20, 17-20.
- Bellici, N. (2015). Ortaokul öğrencilerinde okula bağlanmanın çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 48-65.
- Bilge, F., Tuzgöl, D. M., ve Çetin, B. (2014). Lise öğrencilerinde tükenmişliği ve okul bağlılığını etkileyen faktörler: Çalışma alışkanlıkları, yetkinlik inancı ve akademik başarı. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 14(5), 1709-1728.
- Bilgin, H. C. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Brandhorst, I., Renner, T. ve Barth, G. M. (2022). Ergenlikte internet ve bilgisayar oyunu bağımlılığında ebeveyn faktörleri: Genel bir bakış. *Çocuk ve Ergen Psikiyatrisi ve Psikoterapisi Dergisi*, 1-13 doi: 10.1024/1422-4917/a000817.
- Bülbül, H., Tunç, T., & Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- Ceylan, H., & Özgenel, M. (2022). Ortaokul öğrencilerinin okula bağlılıklarında önemli bir faktör: Okul kültürü. *Temel Eğitim*, (13), 32-46.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., ve Huang, D. H., (2004). Tayvan'da çocuk ve gençlerde video oyunu bağımlılığı. *Siber Psikoloji ve Davranış*, 7 (5), 571-581. doi: 10.1089/cpb.2004.7.571.
- Chou, C., Condrón, L. & Belland, J., C. (2005). A review of the research on Internet addiction. *Educational Psychology Review*, 17(4), 363-388 <http://dx.doi.org/10.1007/s10648-005-8138-1>
- Creswell, J. W. (2017). *Eğitim araştırmaları: Nicel ve nitel araştırmanın planlanması, yürütülmesi ve değerlendirilmesi* (H. Ekşi, Çev. Ed.). Edam.
- Çakır, Ö. Ayas, T. Horzum, M. B. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 44(2).
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2016(43), 265-289.

- Çelebi, M. ve Çopur, K. D. (2019). Öğrencilerin okula yönelik tutumları ile ailenin sosyoekonomik yapısı arasındaki ilişkinin belirlenmesi: *Niğde ili örneği. OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 13(19), 786-814.
- Çelik, E. (2022). Çocuklarda dijital bağımlılığın öncülleri ve ardılları: Bir metasentez çalışması.
- Delibaş, H. (2019). *Üniversite öğrencilerinde teknoloji ile ilgili bağımlılıklar ve ilişkili faktörler*. (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Düzce Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Düzce.
- Ekinci, N. E., Yalcin, I., & Ayhan, C. (2019). Analysis of loneliness levels and digital game addiction of middle school students according to various variables. *World Journal of Education*, 9(1), 20-27
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Haliç Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Erdoğdu, M. (2018). Lise öğrencilerinin okula bağlılık ile genel öz-yeterlilik düzeyleri arasındaki ilişki. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(32), 205-227.
- Finn, J. D., & Voelkl, K. E. (1993). School characteristics related to student engagement. *The Journal of Negro Education*, 62(3), 249-268. <https://doi.org/10.2307/2295464>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109. doi: 10.3102/00346543074001059
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Digital game addiction scale for children çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Hoefl, F., Watson, CL, Kesler, SR, Bettinger, KE ve Reiss, AL (2008). Bilgisayar oyunu oynama sırasında mezokortikolimbik sistemdeki cinsiyet farklılıkları. *Psikiyatrik araştırma dergisi*, 42(4), 253-258. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2007.11.010>
- Horzum, M. B., Aras, T., & Balta, Ö. Ç. (2008). Computer game addiction scale for children. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Icd, W. (11). for Mortality and Morbidity Statistics. *QD85 Burnout (04/2019)*. *Im Internet:(Stand: 16.10.2019)* <http://id.who.int/icd/entity/129180281>.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- İkiz, F. E., ve Sağlam, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimleri ile okula bağlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *İlköğretim Online*, 16(3),
- Jeong, E. J. ve Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 213-221. Doi: 10.1089/siber.2009.02891235-1246.
- Jimerson, S. R., Campos, E., & Greif, J. L. (2003). Okul bağlılığı ve ilgili terimlerin tanımlarının ve ölçülerinin anlaşılmasına doğru. *California Okul Psikoloğu*, 8(1), 7-27. <https://doi.org/10.1007/BF03340893>
- Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, Gaziantep.
- Kıldiran, Y. (2019). *Lise öğrencilerinin zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Maltepe Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Kılıç, S. (2013). Örneklem Yöntemleri. *Journal of Mood Disorders*, 3(1).
- Kırbaç, M. (2019). *Öğretmenlerin sınıf yönetimi anlayışı ile öğrencilerin okul bağlılığı, okul direnci ve akademik başarısı arasındaki ilişkilerin analizi*. (Doktora tezi). İnönü Üniversitesi.
- Lopez-Fernandez, O. ve Kuss, D. J. (2020). Avrupa'da internet kullanımına bağlı zararlı bağımlılık sorunlarının önlenmesi: Bir literatür taraması ve politika seçenekleri. *Uluslararası çevre araştırmaları ve halk sağlığı dergisi*, 17(11), 3797. <https://doi.org/10.3390/ijerph17113797>

- Müezzin, E. (2015). Lise Öğrencilerinin Online Oyun Bağımlılıklarının Cinsiyet Açısından İncelenmesi. *Türk Online Eğitim Teknolojileri Dergisi-TOJET*.
- Nergiz, H. ve Nergiz, S. F. (2021). Çocuk, ergen veya gençlerde dijital oyun bağımlılığını araştıran ulusal lisansüstü tezlerin incelemesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(23), 53-80.
- Özmen, M. (2019). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yordanması*. (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Pan, P. Y., ve Yeh, C. B., (2018). Ergenler arasında internet bağımlılığı, kendine zarar verme / intihar davranışını öngörebilir: ileriye dönük bir çalışma. *Pediatric Dergisi*, 197, 262-267. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2018.01.046>
- Perdue, N. H., Manzeske, D. P., ve Estell, D. B. (2009). Okul bağlılığının erken yordayıcıları: Akranilişkilerinin rolünü keşfetmek. *Okullarda Psikoloji*, 46(10), 1084-1097. <https://doi.org/10.1002/pits.20446>
- Savcı, M., & Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağlılık: internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağlılığa yordayıcı etkisi. *Düşünen Adam: Psikiyatri ve Nörolojik Bilimler Dergisi*, 30(3), 202-216.
- Sherry, J. L., Greenberg, B. S., Lucas, K., & Lachlan, K. (2012). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *In Playing video games* (pp. 248-262). Routledge.
- Stiglic, N. ve Viner, R. M. (2019). Ekran süresinin çocukların ve ergenlerin sağlığı ve esenliği üzerindeki etkileri: incelemelerin sistematik bir incelemesi. *BMJ açık*, 9(1), e023191 doi: 10.1136/bmjopen-2018-023191
- Tabachnick, B. G., Fidell, L. S., & Ullman, J. B. (2013). *Using multivariate statistics (Vol. 6, pp. 497-516)*. Boston, MA: pearson.
- Toker, S. ve Baturay, M. H. (2016). Oyun bağımlılığının öncülleri ve sonuçları. *İnsan Davranışında Bilgisayarlar*, 55, 668-679.
- Türkiye İstatistik Kurumu (2021), *Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması*.
- Upadyaya, K., & Salmela-Aro, K. (2013). Development of school engagement in association with academic success and well-being in varying social contexts. *European psychologist*.
- Yalçın, S., ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1), 27-34.
- Yang, S. Y., Wang, Y. C., Lee, Y. C., Lin, Y. L., Hsieh, P. L., & Lin, P. H. (2022). Does smartphone addiction, social media addiction, and/or internet game addiction affect adolescents' interpersonal interactions?. *In Healthcare* (Vol. 10, No. 5, p. 963). MDPI.
- Yılmaz, E. M. (2022). Lise öğrencilerinde okul bağlılığının algılanan ana babalık davranışı ve psikolojik ihtiyaç doyumu ile ilişkisi. *Anakara Üniversitesi*.
- Wang, M. T., ve Fredricks, J. A. (2014). Ergenlik döneminde okul bağlılığı, gençlerin sorunlu davranışları ve okulu bırakma arasındaki karşılıklı bağlantılar. *Çocuk gelişimi*, 85(2), 722-737. doi: 10.12691/egitim-4-16-6.
- Weinstein, A. M. (2010). Bilgisayar ve video oyunu bağımlılığı—oyun kullanıcıları ile oyun dışı kullanıcılar arasında bir karşılaştırma. *Amerikan uyuşturucu ve alkol kötüye kullanımı dergisi*, 36(5), 268-276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Wong, I. L. K., & Lam, M. P. S. (2016). Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 6(1), 1-16. <https://doi.org/10.1186/s40405-016-0016-x>
- Woolley, M. E. ve Bowen, G. L. (2007). Risk bağlamında: Destekleyici yetişkinler ve ortaokul öğrencilerinin okula katılımı. *Aile ilişkileri*, 56(1), 92-104. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3729.2007.00442.x>