

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL GELİŞİM DÜZEYİNE ETKİSİ

THE EFFECT OF DIGITAL GAME ADDICTION ON SOCIAL DEVELOPMENT LEVEL OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS

Fatma AYDEMİR

İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Aile Danışmanlığı Anabilim Dalı,
fatmademirtas149@gmail.com

İstanbul / Türkiye

ORCID: 0000-0002-8866-3380

ÖZET

Günümüzdeki çocukların yaşam koşullarına da bağlı olarak dijital oyunlara yönelimi arttığı görülmektedir. Hızla değişen teknoloji bireylerin teknoloji ve teknolojik aletler ile ilişkisini arttırmaktadır. İnternete ulaşımın kolaylaşması, oyun alanlarının daralması, oyunların unutulması ile birlikte yerini sanal oyunlara bırakmıştır. Bu çalışmada derleme makale yöntemi ile akademik ve sosyal anlamda etki oluşturabilen dijital oyun bağımlılığının ortaokul öğrencilerinin sosyal gelişim düzeyine etkisi incelenmek istenmiştir.

Anahtar Kelime: Dijital Oyun Bağımlılığı, Oyun, Sosyal Gelişim

ABSTRACT

It is seen that today's children tend to digital games depending on their living conditions. Rapidly changing technology increases the relationship of individuals with technology and technological tools. With the ease of access to the Internet, the narrowing of playgrounds, and the forgetting of games, it has left its place to virtual games. In this study, it was aimed to examine the effect of digital game addiction, which can have an academic and social impact, on the social development level of secondary school students.

Keywords: Digital Game Addiction, Gaming, Social Skills

1. GİRİŞ

Oyun genel anlamı ile düşünüldüğünde 7'den 70'e bireyin eğlence aktivitesi olarak görülür. Küçük yaşlardan itibaren bireyin gelişiminde önemli bir yer tutar. Çocuğun duygu ve düşüncesinde, kişilik gelişiminde büyük bir öneme sahiptir. Çocuğun bazen anlatamadığını ya da anlatmak istemediğini oyun (oyun terapisi) ile anlayabiliriz. Çocuk duygularını oyun ile açığa döker. Duyguları oyun sırasında artar ve kabiliyetleri, becerileri gelişir. Oyun ile birlikte çocukta sosyal gelişim, fiziki gelişim, dil gelişimi alanlarında etki göstermektedir.

Bilişim erişimine olan kolaylık oyunun oyuncakları ve ortamın değişimi ile ulaşıldığı gözlemlenmektedir. Bu kolaylıkla çocuklar için istedikleri her yerde her anda dijital oyuna erişim oldukça kolaylaşmıştır.

Bu kolaylık olumsuz pek çok etki oluşturmaktadır. Sanal ortamlarda oynanan oyunun kontrolünün sağlanamamasından dolayı "dijital oyun bağımlılığı" kavramı ortaya çıkmıştır. Piaget'e göre bireyin zihinsel gelişimde davranışlarında oyun oldukça önemlidir. Piaget'e göre üç dönem oyunun gelişiminde önemlidir. Bunlardan ilki sonsomotor dönemidir. Fiziki davranışların önemli olduğu bir dönemdir. Sembolik oyun ve üçüncü dönem oyunun kurallara uygun oynandığı bir dönemdir (Dönmez,2018).

İnternet günümüz şartlarında oldukça önemli bir haberleşme ağıdır. Gün içerisinde oldukça zamanımızı harcadığımız medya ve bağlantılar, zamanımızın önemli bir yerini almaktadır. Teknoloji ile gelişen çevrimiçi oyunlar iletişim ağı olarak da kullanılmaktadır (Uysal,2017).

2. OYUN

İnsan yaşamını oluşturduğu çevre ile yaşadıklarını gördüklerini taklidini yaparak hareketler ile iletişim kurarak bunun bilincinde olmadan çok eskiden beri oyunu hayatlarına sokmuşlar. Avlanma ve avcılık ile kullanılan materyallerin seslerini hareketlerini taklit ederek oyunu ortaya çıkarmışlardır. Avlanan insanları veya ailelerini taklit eden çocuklar yeni oyunlar geliştirmişlerdir bu şekilde eskiden günümüze taklit ile oyun bu şekilde gelişmiştir (Yengin 2010).

Freud oyunun çocukların duygusal olarak gelişiminde önemli bir yer aldığını belirtmektedir. Oyun sırasında çocuk içsel olarak daha duygusal olur ve buna ulaşabilmek daha kolay olur. Oyunun etkisi ile çocuklar biraz da olsa duygusal sıkıntılardan uzaklaşabilir ve imkânı bulurlar (Hazar 2016).

Oyun bazı toplumlarda müzik, kültürel bir inanış türü olarak gelişmektedir. Bazı ilkel topluluklarda yaratıcıya inanmanın bir biçimi olarak dans figürleri ile ayinler ile kültürel davranış kalıpları ile karşımıza çıkan etkinlik olarak da adlandırılmaktadır. Bu sebeple oyun bazen maddi bazen manevi bir etkinlik olarak ortaya çıkmaktadır. Oyun genel anlamı ile eğlence ve sosyallik olarak da görülmektedir. Eski toplumlarda top ve tablolar ile oyun oynandığı literatürlerde görülmektedir. Yaşanan toplumun kültürü, örfü, âdetine göre oyunlar değişiklik göstermektedir. Yapılan kazı çalışmalarında eski zamanlara yönelik pek çok oyuncak kalıntısı bulunmuştur (Bener,2013).

3. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

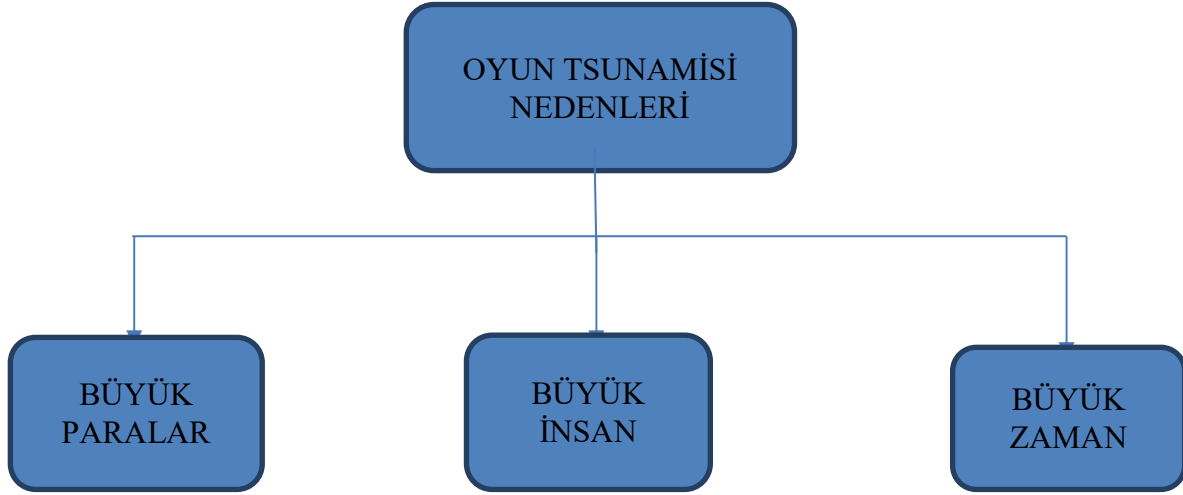
Literatür incelendiğinde pek çok oyun tanımının olduğu görülmektedir. Sosyal şartlarımız, toplumun özellikleri ve teknolojinin gelişimine göre oyun tanımında değişim olduğu söylenebilir. Değişen ve gelişen bilişim teknoloji ile de oyunun farklı bir algıya doğru yöneldiği söylenebilir. Oyunu tarih boyunca araştırmacılar pek çok farklı tanımda kullanmıştır. Aristoteles oyunu çocukların büyüdüklerinde yapacaklarının bir taklidi olduğunu söyler. Comenius ise oyun öğrenme açısından önemli olduğunu belirtmektedir. (Eni,2017) Oyun tarihine bakıldığında insanoğlunun varoluşundan itibaren her yerde eğitim, sosyal gelişim için doğumdan itibaren başlayan ve gelişerek devam eden geliştirici bir davranış grubudur (Bilgin 2015).

"Bağımlılık" üzerine yapılan pek çok farklı tanım vardır. Bu fark değişen madde veya ilişki türünden dolayı değişim göstermektedir. Genel olarak bağımlılık bir madde veya ilişki sonucunda oluşan özel bir etki olarak görülmektedir. (Young,2009)

TDK 'da ise oyun, kurallarının belli olduğu çocuğun zekâsını, becerilerini geliştiren bireyin güzel, eğlenceli bir vakit geçirmesine yarayan davranış bütünüdür (TDK 2020).

Belli başlı çerçevesi, kuralı olan, amacı olan bir bilişim aracı ile (cep telefonu, bilgisayar, tablet v.b.) oynanan oyun bütününe denir (Satur 2016). Dijital oyun bilgisayar temelli olup görsel objeler, oyun araçları benzeri oyun araç gereçleri ile bir ya da birden fazla oyuncu ile çevrimiçi olarak bir arada eğlence etkinliği olarak tanımlanmaktadır (Farsça 2001).

Reeves ve Read (2009) dijital oyunun yaşamımızda önemli bir yere gelmesini önemini oyun tsunamisi ile açıklamakta ve bunu 3B ile göstermektedir. Bunlar büyük paralar, büyük insan ve büyük zaman olarak açıklanmaktadır. Oyunları pek çok insan oynamakta ve geliştirilmektedir. Geliştirirken oynarken insanlar çok fazla para harcamaktadır. Zamanın farkına varamayan insan bu oyunlar ile zamanının büyük bir bölümünü harcamaktadır.



Şekil 1.1. Oyun Tsunamisi Nedenleri (Reeves ve Read, 2009).

Dijital Oyun tablet, telefon, bilgisayar gibi teknolojik cihazlar ile oynanan oyunlardır. Dijital oyun bilgisayar odaklı olup bilişim ağında görselliğin önemli olduğu oyun konsolu gibi teknolojik aletler üzerinden çevrimiçi ağdan oynanan oyunlardır (Ankara Kalkınma Ajansı 2016). Dijital oyun bağımlılığı bilişim oyun alanında kişinin geçirilen süreyi fark edemeyip farklı etkinliklere karşı olan ilgisinin kayboluşu sonucunun olumsuz olmasına rağmen oynamaya devam etmesi bıraktığı anda psikolojik olarak kötü yoksun hissetmesi gibi oluşan dürtü bozukluğu olarak adlandırılmaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan 2016). Sağlık Bakanlığının 2018 dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapmış olduğu çalışmada teknolojinin gelişimine bağlı olarak davranışsal birçok bağımlılık türlerinin olduğu görülmüştür. Son zamanlarda bu bağımlılıklardan gün geçtikçe artan bağımlılık türlerinin biri de dijital oyun bağımlılığı olduğu çalışmanın sonucunda ortaya çıkmıştır. Ülkemizde giderek yayılan oyun bağımlılığı önemli bir halk sağlığı sorunu oluşturduğu sonucuna varılmıştır. Diğer bağımlılık türleri gibi dijital oyun bağımlılığında kişinin hayatına pek çok olumsuz etkisi bulunmaktadır. Bireyin ve çevresinin yaşamına çevresi ile olan iletişimi ne meşgul olduğu iş sorumluluklarını ihmal etmesine sebep olabilir.

3.1.DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ BELİRTİLERİ

Kişinin dijital oyun bağımlısı olduğunu belirten bazı durumlar vardır. Bunlar: yalan söyleme, bize yapılan uyarı işaretleri, endişeler, oyun oynadığını saklamak, oyun dışındaki gelişen durumlara ilginin kaybı, içe kapanma, sosyal faaliyetlerden uzaklık, öfke, olumsuzluklarına rağmen oyun oynamayı tercih etme gibi pek çok bağımlılık belirtileri bulunmaktadır (Young,2009).

- Lemmens, Volkenburg ve Peter (2012), DSM IV' te bağımlılığın temeline bağlı olarak oyun bağımlılığını değerlendirmiştir:
- Geri Çekilme (withdrawal): Oyun oynarken bir anda gelen sinir ve huysuzluk gibi ruhsal ve fizyolojik sorunların yaşanması durumu.
- Nüksetme (relapse): Oyun oynama davranışını kontrol edememe yeniden oyun oynama isteği.
- Belirginlik (salience): Odak oynanan oyundur. Kişinin duygu ve düşüncesine etki eder duruma gelmiştir.
- Çatışma (conflict): Oyun oynamanın etkisi ile karşısındaki etrafındaki kişilerle çatışma içinde olması ve yalan söylemesi durumu.
- Tolerans (tolerance): Kişi kendini oyuna kaptırmasının sonucunda eğitim, iş ve yaşamında sorunların başlaması.

- Durum değişikliği (mood modification): Birey eğlenceyi deneyimler ve birçok duyguyu üst düzeyde yaşar. Bununla birlikte oluşan sıkıntılardan kaçmak için sürekli oyuna başvurur.
- Sorunlar (problems): Oyunun abartılması ile kişi yaşamında ve sosyal ilişkilerinde problemler yaşar.

3.2. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ OLUMLU VE OLUMSUZ YÖNLERİ

Çocuklarda dijital oyun bağımlılığının önemli nedenleri arasında başarısızlık yaşanan huzursuzluklar ve yetersizlikler bulunmaktadır insanlar hayatlarını herhangi bir çaba göstermeden kolay bir şekilde kazanmak isterler. Bu nedenle özellikle de çocuklarda yaşamlarının üstesinden gelemedikleri zamanlarda psikolojik hastalıklar ve moral bozukluğu ile dijital oyun ortamı daha cazip, iyi gelmektedir. (Yalçın, 2009)

Sosyal olarak yetersiz bir ortam, yaşamında olan problemler, aile içi oluşan sorunlar, yalnızlık gibi nedenlerden dolayı da dijital oyun bağımlılığına yönelebildiği söylenebilmektedir.

Dijital bilişim ortamı genel anlamda bireylerin kontrol edemediği zamanlarda güncel ve sosyal hayatını olumsuz yönde etkilemektedir. İnsanların işine ve kişiliğine, uğraşına göre şekillendirdiği ve ortamda yaşadığı iletişim kurduğu sosyal bir ortamı oluşturmuştur. Bir ortamda sağlıklı olarak bir iletişim kurabilmek için aktif bir zihin ve sosyal ilişki kurabilme becerisine sahip olmak gerekmektedir. Hayatımızdaki teknoloji ile insanlar zihinlerini dijital mecralar ile meşgul ederek iletişimi göz ardı etmektedirler. Bu durum kişilerin yüz yüze değil sosyal iletişim ağları üzerinden sanal olarak bir iletişim tercih ettiklerini göstermektedir. Sanal ortamda dünyanın her yerinde rahatça dolaşırken yanımızdaki insanları tanıyamayabiliriz.

Alternatif hale gelen dijital dünya tanıdıkları ile sohbet etmek yerine yeni tanınan insanlar ile tanışmayı, iletişim kurmayı daha cazip duruma getirmiştir. Bu ise bireyleri yaşamdan kopartıp yalnızlaştırmıştır. Farklı insanlar ile dijital ortamlarda dijital araçlar ile iletişim kurmak kişinin sosyal hayatı ve ailesinde sorunlara neden olmaktadır. Kişi sanal ortamda oluşturulan davranışları öğrenir ve onları kullanmaya başlar (Ögel,2012). Dijital oyunların kişilerin akademik ve sosyal becerilerinde olumsuzluklara sebep olacağı bu neden ile sosyal ve psikolojik problemlerin oluşabileceği görülmektedir. (Cengiz Şahin,2012)

Bu alanda yapılan çalışmaların dijital oyunların bağımlılığa sebep olduğuna çocukların sosyal ve kültürel yapılarına zarar verdiği ve saldırganlaştıklarına neden olduğu ifade edilmektedir (Doğan,2006).

Kişiler kendilerini nasıl görmek istiyor ise bu sanal dünyada oluşturulan sahte kimlik ile karşı tarafta kendilerini o şekilde tanıtabilirler. Fakat bir süre sonra ortaya çıkan abartılan kimlik kişinin diğer insanlar ile olan güvenini olumsuz anlamda etkilemektedir. Kişilerin özellikle sosyal ağlarda paylaşılan bilgileri görebilmeleri kişinin mahrem alanlarına girmelerine sebep olabilir.

3.3. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI SOSYAL GELİŞİM

Ergür (2013) yapmış olduğu araştırmada şiddet içeren oyunların çocukları saldırganlığa doğru itip içmediği ve benlik saygılarını araştırmak istemiştir. Çalışma sonucunda şiddet içerikli olan oyunların çocukları saldırganlığa ittiği görülmüştür. Şiddet içerikli oyun oynayan çocukların benlik saygısının daha düşük olduğu araştırma sonucunda görülmüştür. Ayaz (2012) 365 öğrencinin katılımı ile yaptığı çalışmada internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasında anlamlı düzeyde bir ilişki olduğunu görmüştür. Oyun bağımlılığı ile utangaçlık arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır.

Sosyal beceri çocukların hayatı ile ilgili önemli olan sorumlulukları sağlıklı bir şekilde yapmaları, sosyal ihtiyaçlarını kendilerinin yapabilmesi, toplum içerisinde üretken olabilmeleri açısından düşünce ve davranışlarının uyum içerisinde kullanılabilmesini belirtmektedir. Sağlıklı ilişki kurma ihtiyaçlarını giderme, sosyal alanda iyilik, duygu ve düşüncelerini yönetebilme gibi olumlu becerileri içermektedir (Mccombs,2004).

3.4. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE İLGİLİ YAPILAN ÇALIŞMALAR

Türkiye dijital oyun sektöründe daha kurumsallaşamamıştır. Bunun sebebi ise oyun geliştirilememesi ve bu alandaki girişimlerin, fiyatlarının pahalı olması deneyimli işgücü ve teşvikin olmamasıdır. Ülkemizde pazar payı 150-200 milyon ABD doları olan pek çok firma da bulunmaktadır (Buluş,2008).

Öztürk (2007) yaptığı "Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duygusal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi" isimli incelemede öğrencilerin %34'ü bilgisayarı oyun- eğlence ve araştırma-öğrenme için kullandığı araştırma sonucunda ortaya çıkmıştır.

Çakılcı (2013) yaptığı bir çalışmada 205 kişi ile video oyunları ve saldırganlık arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Bu araştırma sonucunda oyun bağımlılığı ve saldırganlık arasında pozitif yönde önemli bir sonuca ulaşılmıştır.

Koçak ve Köse (2014) yapmış olduğu araştırma sonucunda ergenlerin bilgisayar oyunu oynaması ile sosyalleşme süreçlerindeki ilişkiyi araştırmıştır. 13/14 yaş ile sınırlandırılmış 365 öğrenci ile araştırma yapılmıştır. Araştırmada çocukların 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynayanların arkadaşlık, akademik ve sosyal ilişkilerinde problemler olduğu görülmüştür. Ailesi ve çevresi ile iletişim konusunda sorun yaşayanların bilgisayar oyunlarına bağımlı olduğu araştırma sonucunda görülmüştür. Aynı zamanda bağımlı olan çocukların okul başarısının düştüğü hayat kalitesinde azalmaya doğru yöneliminin olduğu araştırma sonucunda ortaya çıkmıştır.

Yiğit (2008)'in yapmış olduğu çalışmada 10-14 yaş aralığındaki öğrencilerin, sosyal becerileri ve depresyon durumları üzerindeki etkisine bakılmıştır. Ailenin sosyoekonomik durumu ile sosyal beceri ve depresyon arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür.

Yüksel Gün (2008) 10-11 yaş aralığındaki öğrenciler ile yaptığı çalışmada internet kullanımına göre öğrencilerin sosyal beceri ve saldırganlık düzeylerini araştırmıştır. İnternet kullanımı gelişmiş olan öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin de geliştiği görülmüştür.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Yapılan çalışmalar doğrultusunda dijital oyun bağımlılığı ile sosyal eğilimlerinde öz becerilerinde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür Aksel (2018) yapmış olduğu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile sosyal eğilimleri arasında özellikle şiddet alt başlığında anlamlı bir ilişki olduğunu görmüştür. Aktaş (2018) çalışmasında internet ve oyun bağımlılığının psikolojik olarak sağlamlık arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Oyun bağımlılığı ve psikolojik sağlamlık arasında bir ilişki olduğu dijital oyun bağımlılığı arttıkça psikolojik sağlamlığın azaldığı görülmüştür. Aynı zamanda oyun bağımlılığı arttıkça fiziki anlık öfke düşmanlık gibi davranışlarda anlamlı bir durum olduğu gözlemlenmiştir.

Kılıç (2020) yaptığı çalışmada gece dijital oyun oynayan çocukların gün içerisinde dijital oyun oynayan çocuklara nazaran daha fazla dijital oyun bağımlısı olduğu sosyal hayatında ve ilişkilerinde sosyal ve duygusal yalnızlığa sahip olduğu tespit edilmiştir. Aynı şekilde romantik ilişkilerinde de sosyal ve duygusal ölçek arasında pozitif bir ilişki görülmüştür. Bireyler ile iletişim oluşturmada zorluk yaşayanların sosyal ortamlarda daha çok zaman harcadıklarını sosyal mecrada daha kolay iletişim kurması daha kolaydır (Young 2011).

- Okullarda belirli zaman dilimlerinde dijital oyun bağımlılığı ile ilgili öğrencilere, öğretmenlere ve ailelere seminer verilebilir.
- Bilgisayarın daha etkin kullanımı için çalışmalar hazırlanabilir.
- Dijital oyun bağımlılığının zararlarının farkındalığını anlatmak için sunular hazırlanıp sunulabilir.
- Çocukların ekran grubu ile sosyal ortamlarda daha fazla vakit geçirebilecekleri aktivite alanları oluşturulabilir.
- Aile içi paylaşım gün içi değerlendirmesi gibi aktiviteler yapılabilir.
- Aile ve çocuklara kitap okuma hobi edinme gibi alışkanlıklar edindirilebilir.

- Ailelerin belli zaman aralıkları ile dijital oyunları incelemesi çocukları için uygun içerikli oyunlara belli zaman aralığında izin verilmesi önerilebilir.
- Dışarıda oyun alanlarında çocukları özendirici materyaller ile daha fazla zaman oyun oynamaları konusunda teşvik edilebilir.
- Okullarda fiziki olarak etkinlikler arttırılabilir.

KAYNAKÇA

Aksel, N., & Sarı, E. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Öz Denetim ve Sosyal Eğilimleri . *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 436-444.

Ankara Kalkınma Ajansı. (2016). *Dijital oyun sektörü raporu*. www.ankaraka.org.tr: <http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf> adresinden alındı

Ayas, T. (2012). Lise Öğrencilerinin İnternet Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Utangaçlıkla İlişkisi. *Kural ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 627-663.

Bener, S. (2013). *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar* (s. 238). içinde İstanbul.

Bilgin, H. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki*. Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

Buluş, M. (1996). *Ergen Öğrencilerde Denetim Odağı ve Yalnızlık Düzeyi İlişkisi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Çakılcı, E. (2013). *Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyun Bağımlılığı Ve Saldırganlık*. Ankara: Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Doğan, F. (2006). *Video Games and Children*. Violence in Video Games.

Dönmez, P. D. (2018). *Hastanede Çocuk ve Genç*. Ankara: Gazi Kitabevi.

Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi*. İstanbul: Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

Ergür, G. (2015). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayan İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimlerinin Ve Benlik Saygı Düzeylerinin İncelenmesi*. İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Frasca, G. (2001). Rethinking agency and immersion. *SIGGRAPH*.

Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics, Peds*.

Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.

Kiliç, M. (2020). *15-18 yaş arası okul sporlarına katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal ve duygusal yalnızlık düzeylerinin incelenmesi*. Sağlık Bilimleri Enstitüsü .

Koçak, H., & Köse, Z. (2014). Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Sosyalleşme Süreçleri Üzerine Bir Araştırma. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21-32.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol*, 12(1), 77-95.

McCombs, B. (2004). *The learner-centered psychological principles: A framework for balancing academic achievement and social-emotional learning outcomes*. New York: Teacher College Press.

Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı-internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür.

- Öztürk , Ö., Odabaşoğlu, G., Eraslan , D., Genç, Y., & Kalyoncu, Ö. A. (2007). İnternet bağımlılığı: Kliniği ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi*, 8(1), 36-41.
- Reeves, B., & Read, J. L. (2009). *Total Engagement: Using Games And Virtual Worlds To Change The Way People Work And Businesses Compete*. Harvard Business School Press.
- Sağlık Bakanlığı. (2018). *Dijital oyun bağımlılığı çalıştayı sonuç raporu*. [guvenliweb: https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/usxdh.pdf](https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/usxdh.pdf) adresinden alındı
- Samur, Y. (2016). Dijital oyun tasarımı. *Pusula*.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. (2012). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi*.
- TDK. (2020). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. : <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Uysal, D. (2017). *Bilgisayar Oyunlarında Bağımlılık, Şiddet ve Kimlik Kaybının Çocuk ve gençler Üzerindeki Etkisi*. Ankara.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan , S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.
- Yengin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı- yeni şiddet*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Yiğit, R. (2008). *İlköğretim II. kademe öğrencilerinin depresyon ve sosyal beceri düzeylerinin benlik saygısı ve bazı değişkenler açısından karşılaştırmalı olarak incelenmesi* . Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family* , 37(5), 355-372.
- Young, K. (2011). Clinical assessment of internet-addicted clients. In: Young KS, de Abreu CN, editors. *Internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment* (s. 19–34.). içinde
- Yüksel, G. (2001). Öğretmenlerin Sahip Olmaları Gereken Davranış Olarak Sosyal Beceri. *Milli Eğitim Dergisi*, 150.